

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN (*SQ3R*) *SURVEY*
QUESTION READ RECITE RIVIEW BERBANTUAN
MEDIA PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN
MEMAHAMI ISI CERITA
(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1 Kecamatan
Mertoyudan Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI



Oleh
Tuti Handayani
15.0305.0184

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN (*SQ3R*) *SURVEY*
QUESTION READ RECITE RIVIEW BERBANTUAN
MEDIA *PUZZLE* TERHADAP KEMAMPUAN
MEMAHAMI ISI CERITA**

(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1 Kecamatan
Mertoyudan Kabupaten Magelang)

SKRIPSI



Oleh :

Tuti Handayani
15.0305.0184

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN (*SQ3R*) *SURVEY*
QUESTION READ RECITE RIVIEW BERBANTUAN
MEDIA *PUZZLE* TERHADAP KEMAMPUAN
MEMAHAMI ISI CERITA**

(Penelitian pada Siswa Kelas IV SD N Pasuruhan 1 Kecamatan Mertoyudan
Kabupaten Magelang)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menyelesaikan Studi Pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh :
Tuti Handayani
15.0305.0184

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

PERSETUJUAN

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN (*SQ3R*) *SURVEY*
QUESTION READ RECITE RIVIEW BERBANTUAN
MEDIA *PUZZLE* TERHADAP KEMAMPUAN
MEMAHAMI ISI CERITA

(Penelitian pada siswa kelas IV SD N Pasuruhan 1 Kecamatan Mertoyudan
Kabupaten Magelang)

SKRIPSI

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



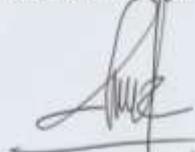
Oleh:
Tuti Handayani
15.0305.0184

Magelang, 22 Juni 2019

Dosen Pembimbing I


Dra. Indriati, M.Pd
NIDN.0028036001

Dosen Pembimbing II


Arif Wiyat Purnanto, M.Pd
NIDN.0624118801

PENGESAHAN

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN (SQ3R) SURVEY
QUESTION READ RECITE RIVIEW BERBANTUAN
MEDIA PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN
MEMAHAMI ISI CERITA

(Penelitian pada siswa kelas IV SD N Pasuruhan 1 Kecamatan Mertoyudan
Kabupaten Magelang)

Disusun Oleh :
Tuti Handayani
15.0305.0184

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan
studi pada Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh penguji :
Hari : Selasa
Tanggal : 2 Juli 2019

Tim Penguji Skripsi :

1. Dra. Indiaty, M.Pd (Ketua/Anggota)
2. Arif Wiyat Purnanto, M.Pd (Sekretaris/Anggota)
3. Drs. Tawil, M.Pd, Kons (Anggota)
4. Galih Istiningsih, M.Pd (Anggota)



Mengesahkan
Dekan FKIP

Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons.
NIP. 195809121985031006

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Tuti Handayani

NPM : 15.0305.0184

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengaruh Metode Pembelajaran (*SQ3R*) *Survey Question Read Recite Riview* Berbantuan Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Memahami Isi Cerita

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 22 Juni 2019



Tuti Handayani
15.0305.0184

HALAMAN MOTTO

Mengetahui saja tidak cukup kita harus menerapkannya, keinginan saja tidak cukup kita harus melakukannya.

(Johan Wolfgang Von Goethe)

PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT karya skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Orang tua dan keluarga yang telah mendukung dan mendoakan setiap langkah dalam penyusunan skripsi.
2. Almamater tercinta prodi PGSD Universitas Muhammadiyah Magelang.

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN (SQ3R) SURVEY
QUESTION READ REICTE RIVIEW BERBANTUAN
MEDIA PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN
MEMAHAMI ISI CERITA**
(Penelitian pada siswa kelas IV SD N Pasuruhan 1 Kecamatan Mertoyudan
Kabupaten Magelang)

Tuti Handayani

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode SQ3R berbantuan media *puzzle* terhadap kemampuan memahami isi cerita siswa kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi Experimental Research*), sedangkan desain penelitiannya menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *Sampling Total*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 36 siswa yaitu kelas IV A 18 kelompok kontrol dan kelas IV B 18 kelompok eksperimen. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes pilihan ganda. Uji validitas instrumen kemampuan memahami isi cerita dengan menggunakan rumus *product moment* sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus *cronchbach alpha* dengan bantuan program *IBM SPSS 20*. Uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Analisis data menggunakan teknik statistik parametrik yaitu uji *Independen sampel t-test* dengan bantuan program *IBM SPSS 20*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran SQ3R berbantuan media *puzzle* berpengaruh positif terhadap kemampuan memahami isi cerita. Hal ini dibuktikan dari hasil uji *Independen sampel t-test* Pada kelompok eksperimen dengan probabilitas nilai *sig (2tailed)* $0,000 < 0,05$ yang diperkuat dengan melakukan perbandingan perolehan $t_{hit} > t_{tab}$. Hasil analisis diperoleh $t_{hit} 5,795 > t_{tab} 2,441$. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 83,06 dan kelompok kontrol sebesar 68,44. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode SQ3R berbantuan media *puzzle* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan memahami isi cerita siswa kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1.

Kata kunci: *metode SQ3R, media puzzle, kemampuan memahami isi cerita*

**EFFECT OF LEARNING METHOD (SQ3R) SURVEY QUESTION READ
REICTE RIVIEW ASSISTED ABILITY TO
MEDIA PUZZLE UNDERSTANDING THE
CONTENTS OF STORIES**

*(Research on the fourth grade students of State Primary School Pasuruhan 1
Mertoyudan District of Magelang)*

Tuti Handayani

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of the use of media-assisted methods SQ3R puzzle to understand the story Traffic fourth grade students of Primary School Pasuruhan 1.

This study is a quasi-experimental research, while the research design using Nonequivalent Control Group Design. Sempel retrieval techniques in this study using pruposive sampling. The population in this research were 36 students consisting of IV A 18 control group and IV B 18 students of experimental group. Methods of data collection is done by using a multiple-choice test. Test the validity of the instrument the ability to understand the story by using the formula product moment while test reliability using alpha cronchbach formula with the help of IBM SPSS 20. Test program requirements analysis consisted of tests of normality and homogeneity. Analysis of data using parametric statistical techniques Independent test sample t-test with the help of IBM SPSS 20 program.

The results showed that the media-assisted learning methods SQ3R puzzle positive effect on the ability memahmi story. This is evidenced from the results of independent testing of samples t-test the experimental group with probilitas sig (2tailed) $0.000 < 0.05$, which is reinforced by the acquisition ratio $thit > ttab$. The results obtained by analysis of $thit 5,795 > ttab 2,441$. Based on the analysis and discussion of the average values obtained experimental group at 83.06 and 68.44 for the control group. The results of this study concluded that the use of media-assisted method SQ3R puzzle a positive influence on the ability to understand the content story of the fourth grade students of State Primary School Pasuruhan 1.

Keywords: *SQ3R methods, media puzzle, the ability to understand the story*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang, segala puji bagi Allah atas rahmat dan karunia yang dilimpahkan-Nya yang telah menyertai langkah penulis dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran *SQ3R* berbantuan media *puzzle* Terhadap Kemampuan Memahami Isi Cerita (Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1, Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang)”, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar S1 program studi PGSD fakultas ilmu keguruan dan pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

Penyusun skripsi tidak terlepas dari dorongan, motivasi, kritik, saran serta bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT, selaku Rekror Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memfasilitasi pendidikan di Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Ari Suryawan, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mengelola akademik ditingkat jurusan.
4. Dra. Indiaty M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Arif Wiyat Purnanto, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, pengarahan,

saran, dan motivasi yang sangat bermanfaat bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Tugiono S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri Pasuruhan 1 yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
6. Suparti S.Pd SD selaku guru kelas IV A dan Suwartiningsih S.Pd selaku guru kelas IV B SD Negeri Pasuruhan 1 yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dan memberi dukungan kepada penulis.

Semoga amal Allah SWT, memberikan rahmat dan hidayah-Nya pada kita semua baik dunia maupun akhirat. Penulis sadar bahwa kesempurnaan hanya milik Allah Yang Maha Kuasa, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi almamater pada khususnya serta pembaca pada umumnya.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A.Latar Belakang	1
B.Indentifikasi Masalah	6
C.Pembatasan Masalah	6
D.Rumusan Masalah	6
E. Tujuan penelitian	7
F. Manfaat penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A.Kemampuan Memahami Isi Cerita.....	9

B. Metode <i>SQ3R</i> berbantuan Media <i>Puzzle</i>	13
C. Penelitian Terdahulu Yang Relevan	24
D. Pengaruh Metode <i>SQ3R</i> Berbantuan Media <i>Puzzle</i>	26
E. Kerangka Pemikiran.....	27
F. Hipotesis Penelitian.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Rancangan Penelitian	29
B. Identifikasi Variabel Penelitian	30
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	31
D. Subjek Penelitian.....	31
E. <i>Setting</i> Penelitian.....	32
F. Metode Pengumpulan Data	33
G. Instrumen Penelitian.....	33
H. Validitas dan Reliabilitas.....	34
I. Prosedur Penelitian.....	42
J. Metode Analisis Data	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
A. Hasil Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
B. Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	46
A. Simpulan.....	46
B. Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	48

LAMPIRAN.....**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penggunaan metode <i>SQ3R</i> Berbantuan Media <i>Puzzle</i>	23
Tabel 2 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	33
Tabel 3 Hasil Validitas Instrumen.....	35
Tabel 4 Hasil Uji Validasi Butir Soal	36
Tabel 5 Kisi-Kisi Soal Tes Kemampuan Memahami Isi Cerita.....	38
Tabel 6 Hasil Uji Reliabilitas	39
Tabel 7 Kriteria Indeks Koefisien Tingkat Kesukaran Instrumen	39
Tabel 8 Hasil Tingkat Kesukaran.....	40
Tabel 9 Kriteria Indeks Daya Beda Instrumen.....	41
Tabel 10 Daya Pembeda Soal	41
Tabel 11 Data Dsitribusi Frekuensi <i>pretest</i> Kelompok Eksperimen dan Kontrol	Error! Bookmark not defined.
Tabel 12 Data Dsitribusi Frekuensi <i>posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kontrol	Error! Bookmark not defined.
Tabel 13 Perbandingan Hasil Kemampuan Memahami Isi Cerita	Error! Bookmark not defined.
Tabel 14 Data Uji Hasil Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 15 Hasil Uji Homogenitas Data	Error! Bookmark not defined.
Tabel 16 Hasil Uji <i>Independen Sampel t-test</i>	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir	27
Gambar 2. Desain Penelitian.....	30
Gambar 3. Diagram Nilai <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen dan kontrol	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. Diagram Data Frekuensi <i>posttest</i> kelompok eksperimen dan kontrol	Error! Bookmark not defined.
Gambar 5. Diagram Perbandingan Pengukuran <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian	Error! Bookmark not defined.2
Lampiran 3 Surat Keterangan Validasi Dosen.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4 Surat Keterangan Validasi Guru.....	Error! Bookmark not defined.4
Lampiran 5 Validasi Dosen.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 6 Validasi Guru.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7 Silabus	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ..	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 9 Lembar Kerja Siswa	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 10 Soal <i>Pretest</i>	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 11 Soal <i>Posttest</i>	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 12 Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 13 Hasil Validasi	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 14 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas .	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 15 Hasil <i>Pretes-Posttest</i>	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 16 Hasil Uji Statistik <i>IBM SPSS 20</i>	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 17 Dokumentasi.....	Error! Bookmark not defined.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa merupakan alat utama berkomunikasi antar individu maupun kelompok yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa dapat digunakan untuk mengungkapkan suatu pikiran dan perasaan seseorang melalui lisan atau tulisan. Bahasa merupakan hasil budaya hidup dan berkembang serta harus dipelajari dari generasi ke generasi (Zulela, 2012: 15). Mempelajari bahasa merupakan kebutuhan utama seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Sebab melalui bahasa seseorang dapat berbagi pengalaman dan pengetahuan dari berbagai penjuru daerah di Indonesia. Di Indonesia setiap daerah mempunyai bahasa daerah masing-masing, contohnya bahasa Jawa, bahasa Sunda, bahasa Melayu dan masih banyak lainnya.

Namun tidak semua orang dapat memahami berbagai ragam bahasa daerah di Indonesia. Oleh karena itu di Indonesia menerapkan bahasa nasional yang dapat dipahami oleh semua orang yaitu bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia di berbagai daerah tentu diajarkan pada setiap jenjang pendidikan baik itu di sekolah dasar (SD) maupun di sekolah lanjutan. Pembelajaran bahasa Indonesia selain sebagai alat untuk berkomunikasi, diharapkan dapat menumbuhkan apresiasi siswa terhadap karya sastra Indonesia.

Karya sastra merupakan bagian kecil dari kebutuhan hidup manusia yang berupa perwujudan dari rasa seni dan keindahan yang menjadikan bahasa sebagai media. Sumarjo (Zulela, 2012: 47), bentuk karya sastra dibedakan menjadi dua yaitu: 1) Karya sastra umum diantaranya, sastra nonimajinatif

(esai, kritik sastra, biografi, otobiografi, memoar, catatan harian dan sejarah) dan karya sastra Imajinatif (prosa narasi, drama, dan puisi); 2) Karya sastra anak SD diantaranya, sastra anak SD kelas rendah (syair lagu/nyanyian anak, puisi tembang dolanan, dan cerita lisan) karya sastra ini diajarkan pada kelas I, II, dan III. Sastra anak kelas tinggi, (cerita, drama dan puisi) karya sastra ini diajarkan pada kelas IV, V, dan VI .

Pembelajaran karya sastra dikelas tinggi lebih ditekankan kepada kemampuan siswa dalam memahami setiap teks bacaan karya sastra. Salah satu teks bacaan karya sastra yang sering dijumpai pada pelajaran bahasa Indonesia di SD yaitu teks cerita. Cerita merupakan salah satu bentuk sastra yang memiliki keindahan yang bisa dibaca atau di dengar oleh seseorang. Cerita digolongkan menjadi dua yaitu cerita fiksi dan cerita nonfiksi. Cerita fiksi merupakan cerita rekaan (buatan) yang ditulis tidak berdasarkan kejadian yang sebenarnya, jenis cerita ini adalah novel dan cerita pendek (cerpen). Sedangkan cerita non fiksi merupakan cerita tentang kisah nyata dalam kehidupan sehari-hari yang dapat dijadikan sebagai pelajaran hidup (Aziz, 2012:171).

Cerita merupakan sebuah karya sastra (karangan) yang ditulis dengan memperhatikan unsur instrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik pada teks cerita terdiri dari tema, tokoh/perwatakan, latar/setting, alur/plot, amanat, dan gaya bahasa. Sedangkan unsur ekstrinsik terdiri dari latar belakang masyarakat, latar belakang penulis, dan nilai yang terkandung dalam cerita (Asdah, 2017:4). Unsur–unsur cerita penting untuk dipelajari supaya pembaca

dapat memahami isi cerita yang sedang dibaca. Oleh karenanya siswa SD dianjurkan untuk mempelajari hal tersebut. Di SD materi karangan cerita terdapat pada kelas IV. Dimana siswa diminta untuk memahami isi yang ada dalam cerita. Cerita tersebut dapat berupa cerita yang ditulis atau cerita yang dibacakan.

Peran guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting guna meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami isi cerita. Kemampuan memahami isi cerita dipengaruhi ketrampilan membaca dan menyimak (Suhendar & Iskandarwasid, 2013: 19). Meningkatkan kemampuan memahami isi cerita perlu adanya proses pembelajaran yang ideal. Proses pembelajaran yang ideal yaitu adanya keterpaduan antara komponen-komponen pembelajaran. Komponen pembelajaran meliputi kurikulum, guru, metode, media, dan evaluasi. Sebelum melakukan proses pembelajaran guru memerlukan suatu perencanaan pembelajaran supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Namun pada kenyataannya proses pembelajaran yang ideal belum tercapai sesuai dengan apa yang diharapkan. Kemampuan memahami isi cerita juga belum sepenuhnya dikuasai oleh siswa. Proses pembelajaran masih dilakukan dengan menggunakan metode dan media yang biasa saja, sehingga kemampuan memahami isi cerita masih rendah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 29 Desember 2018 di SD Negeri Pasuruhan 1 pada pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia terkait kemampuan memahami isi cerita memperlihatkan

kondisi yang belum optimal. Guru kelas IV dalam proses pembelajaran hanya menggunakan metode konvensional yaitu ceramah.

Guru hanya menggunakan buku pelajaran sebagai sumber belajar. Guru juga belum menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa kelas IV kurang minat dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia terutama dalam memahami isi cerita. Siswa masih kesulitan dalam memahami isi cerita. Siswa masih kesulitan dalam menentukan unsur-unsur intrinsik dalam cerita, dan menjawab pertanyaan. Ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa asik main sendiri dan cepat merasa bosan. Selain itu saat kegiatan diskusi siswa malah ramai sendiri, hanya beberapa siswa yang memperhatikan. Kondisi ini menyebabkan nilai pelajaran bahasa Indonesia pada materi cerita masih di bawah KKM yaitu 75.

Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi, peneliti menetapkan alternatif pemecahan masalah dengan menetapkan metode pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti pelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang tepat yaitu metode *SQ3R* berbantuan media *Puzzle*. Metode *SQ3R* adalah metode pembelajaran yang dapat membantu siswa berpikir dan memahami teks yang sedang dibaca (Asdah, 2017: 3).

Metode ini terdiri dari lima langkah yaitu : 1) *Survey*, siswa diminta untuk meneliti judul, paragraf pertama dan gambar yang ada pada teks cerita. 2) *Question* siswa mulai membuat pertanyaan dari apa yang telah mereka baca, tentang apa yang belum mereka pahami dari teks cerita yang dibaca.

3) *Read*, setelah itu siswa diminta untuk menemukan jawabannya dengan membaca ulang teks cerita. 4) *Recite*, siswa diminta untuk menceritakan kembali dari pertanyaan-pertanyaan yang telah mereka ajukan dengan menggunakan bahasa sendiri. 5) *Review*, pada tahap ini siswa diminta untuk melihat kembali jawaban dari pertanyaan yang telah ditulis dan membandingkan dengan teks bacaan yang dibaca. Jika terdapat kesalahan siswa diminta untuk memperbaiki isi tulisan tersebut.

Metode ini sangat tepat digunakan sebagai metode dalam memahami isi bacaan terutama pada teks cerita, yang dipadukan dengan media *puzzle*. Media *puzzle* merupakan media yang terbuat dari kertas karton berbentuk gambar yang disesuaikan dengan teks cerita yang disajikan. Media *puzzle* ini dibuat supaya dalam kegiatan pembelajaran siswa dapat memahami apa yang sedang mereka baca. Selain itu keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran lebih terarah yaitu dengan menyusun *puzzle* yang disediakan oleh peneliti. Melalui kegiatan menyusun *puzzle* siswa dapat bekerjasama dalam satu kelompok, kegiatan pembelajaran pun menjadi lebih menyenangkan. Media ini dapat digunakan secara berkelompok maupun individu. Melalui metode *SQ3R* dan media *puzzle* ini diharapkan dapat dapat memudahkan siswa dalam memahami isi cerita pada pelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran (*SQ3R*) *Survey Question Read Recite Review* Berbantuan Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Memahami Isi Cerita”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran bahasa Indonesia kurang menarik dan bervariasi sehingga siswa cepat bosan dalam proses pembelajaran.
2. Guru belum menggunakan media pembelajaran dan hanya mengandalkan buku pelajaran sebagai sumber belajar sehingga siswa kurang antusias dalam pembelajaran dan kesulitan memahami isi cerita.
3. Metode pembelajaran yang digunakan guru masih berpusat pada guru sehingga kurang mendorong aktivitas siswa dalam pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang disebutkan diatas peneliti membatasi masalah pada kurangnya kemampuan siswa dalam memahami isi cerita pada siswa kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang peneliti sebutkan diatas maka dibuat rumusan masalah sebagai berikut “Apakah metode pembelajaran (*SQ3R*) *Survey Question Read Recite Review* berbantuan media *puzzle* berpengaruh terhadap kemampuan memahami isi cerita?”.

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran (*SQ3R*) *survey question read recite review* berbantuan media *puzzle* terhadap peningkatan kemampuan memahami isi cerita.

F. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengembangan ilmu dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai pedoman dalam mengadakan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami isi cerita pada pelajaran bahasa Indonesia.

b. Bagi Guru

Memberikan rekomendasi kepada guru tentang metode pembelajaran *SQ3R* berbantuan media *puzzle* dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi dalam mengatasi permasalahan belajar yang dialami oleh siswa.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan serta pengalaman langsung terhadap kemampuan siswa dalam memahami isi cerita.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Memahami Isi Cerita

Kemampuan dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), berasal dari kata “mampu” yang berarti kuasa (bisa, sanggup, melakukan sesuatu, dapat, mempunyai harta, berlebihan). *Robin* (Asdah, 2017: 7) kemampuan adalah kapasitas seseorang dalam menyelesaikan atau menyanggupi suatu pekerjaan. Dasar dari kemampuan bahasa seseorang yang berkaitan dengan ketrampilan membaca dan menulis meliputi, kosakata, produksi dan pemahaman sintaksis, kesadaran fonemik dan kesadaran naratif (Beverly, 2015: 23). Memahami suatu pengetahuan tidak hanya dibuktikan dengan mampu menghafal secara verbal, tetapi memahami konsep dari suatu permasalahan, pengetahuan, atau fakta yang dinyatakan melalui tulisan atau lisan.

Pemahaman memperlihatkan adanya pengertian tentang fakta dan gagasan dengan cara mengorganisasi, membandingkan, menerjemahkan, menafsirkan, memberikan deskripsi, dan menyatakan ide atau gagasan utama teks (Nadzifah, 2016: 9). Salah satu teks yang dipahami di SD yaitu teks cerita. Memahami cerita merupakan suatu kegiatan untuk mengetahui makna yang termuat/terkandung dalam suatu cerita. Isi cerita dapat berupa serangkaian kejadian/peristiwa, permasalahan dan lain sebagainya. Memahami isi cerita yang dilisankan atau ditulis dapat dilakukan melalui kegiatan membaca, menyimak, dan mendengarkan. Kegiatan tersebut mempunyai peranan penting dalam memahami isi cerita. Melalui kegiatan

tersebut siswa dapat memahami isi dari cerita serta dapat dorongan untuk memanfaatkan waktunya dengan baik. Kemampuan memahami isi cerita merupakan kapasitas atau kesanggupan seseorang dalam mendapatkan makna pokok dari suatu gagasan atau kalimat yang terkandung cerita.

Siswa dikatakan dapat memahami isi cerita apabila pemahaman siswa meningkat. Tingkat pemahaman siswa dalam memahami isi cerita meliputi (Asdah, 2017: 3):

- a) Memahami isi cerita yang dibaca dan dapat menjawab pertanyaan tentang teks dalam cerita.
- b) Siswa dapat mengidentifikasi yaitu mengidentifikasi jenis-jenis ceritas fiksi dan karakteristik yang meliputi nilai-nilai dan unsur-unsur intriksik dalam cerita, mengidentifikasi makna yang tersurat maupun yang tersirat, dan mengidentifikasi kalimat-kalimat dalam paragraf.
- c) Siswa dapat menyimpulkan yaitu, menspesifikasikan bacaan secara akurat dari teks cerita yang sudah dibaca.

Hal-hal yang harus dipahami siswa dalam memahami isi cerita tidak lepas dari unsur-unsur intrinsik. Berikut unsur-unsur intrinsik yang terdapat dalam teks cerita (Kurniawan, 2014: 35-37) :

1) Tokoh/Perwatakan

Tokoh merupakan perilaku-perilaku yang terdapat dalam cerita yang wujudnya berupa : tokoh utama yaitu tokoh yang menjadi pusat penceritaan, baik tokoh protagonis maupun tokoh antagonis dan tokoh pembantu yaitu tokoh yang keberadaanya melengkapi dan membantu

tokoh utama. Tokoh yang sesuai dengan sudut pandang dalam cerita yaitu tokoh yang memiliki perwatakan, sikap dan pengetahuan sesuai dengan karakternya. Tokoh ini biasanya berwujud anak, orang dewasa, ataupun benda-benda dan binatang.

2) Latar/*Setting*

Latar/*Setting* adalah tempat dan waktu terjadinya peristiwa yang dialami dan sedang terjadi pada tokoh. Tempat dan waktu yang sering melingkupi dan dialami tokoh seperti rumah, sekolah, tempat bermain, jalan, hutan, sungai dan lain-lain. Sedangkan waktunya adalah pagi, siang atau malam. Pada cerita fantasi menghadirkan latar dan waktu imajinatif yang tidak ada dalam kehidupan nyata, tetapi tempat dan waktu masih bisa dijangkau oleh pemahaman dan pengetahuan.

3) Alur

Alur ialah rangkaian kejadian atau peristiwa yang terjalin dalam cerita. Alur ini bersifat sebab akibat serta menjalin hubungan dan satu kesatuan yang padu hingga membentuk cerita yang utuh. Terdapat dua jenis alur dalam cerita yaitu alur maju dan alur mundur. Alur yang bercerita dari awal sampai akhir disebut dengan alur maju. Sedangkan alur yang bercerita dari akhir-keawal disebut sebagai alur mundur.

4) Tema

Tema merupakan pokok persoalan yang dihadapi tokoh dalam cerita. tema dalam cerita biasanya menyangkut persoalan-persoalan yang

terjadi dalam kehidupan tokoh. Misalnya tema persahabatan, pertemanan, kesungguhan, kekompakan, kerja keras, kebaikan dan sebagainya.

5) Bahasa

Bahasa adalah sarana yang digunakan untuk mendeskripsikan cerita. Bahasa dalam cerita berwujud dalam satuan kata-kata yang konkret, kalimat sederhana pendek dan yang tidak bermetaforik dan deviatif, wacana yang sesuai dengan kehidupan, serta penggunaan diksi yang tepat.

6) Pesan/Amanat

Pesan merupakan hal-hal dalam cerita yang ingin disampaikan oleh penulis kepada pembaca. Disini pesan yang disampaikan berupa nilai moral yang ada dalam cerita. Nilai moral sebagai pesan yang disampaikan dalam cerita biasanya terkait dengan kejujuran, kerja keras, ibadah, kepatuhan, kebaikan, kebersihan dan sebagainya.

Pembelajaran bahasa Indonesia di SD tidak semata-mata guru menyampaikan materi kepada siswa, tetapi guru harus mampu mengembangkan tingkat pemahaman siswa terutama saat memahami materi. selain itu upaya menumbuh kembangkan kemampuan siswa dalam memahami isi teks cerita akan efektif apabila didukung oleh faktor belajar baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari luar. Faktor dalam diri siswa yang dapat mendorong siswa aktif adalah tumbuhnya motivasi, konsentrasi, reaksi dan pemahaman (Rosidi, 2014: 2). Faktor dari luar dapat memicu siswa untuk mendapatkan informasi dari teks bacaan faktor dari luar

meliputi, materi pelajaran, suasana belajar, fasilitas dan sumber belajar yang tersedia (Sahono & slamet, 2014: 43). Siswa dikatakan dapat memahami isi cerita apabila pemahaman siswa meningkat.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan memahami isi cerita merupakan kapasitas atau kesanggupan seseorang dalam menggali makna yang terkandung dalam teks cerita. Makna yang terkandung dalam cerita yaitu informasi yang berhubungan dengan unsur instrinsik, ide pokok, kalimat yang digunakan dan lain sebagainya. Informasi/pesan tersebut dapat diperoleh melalui kesanggupan seseorang diperoleh dari kegiatan belajar yang dilakukan dengan kegiatan membaca, menyimak dan mendengarkan.

Pembelajaran bahasa Indonesia di SD teks cerita memiliki peranan penting dalam meningkatkan pengetahuan siswa. Selain itu teks cerita dapat memberikan pesan moral bagi pembacanya. Namun pesan yang terkandung dalam cerita tidak dapat dipahami dengan mendengarkan dan membaca saja, tetapi guru juga perlu menggunakan metode dan media yang tepat dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami isi teks cerita.

B. Metode *SQ3R* berbantuan *Media Puzzle*

1. Metode Pembelajaran *SQ3R*

Metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran (Daryanto, 2013: 8). Metode mengajar sangat menentukan keberhasilan

belajar siswa. Penggunaan metode yang tepat dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran dipengaruhi oleh tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, situasi belajar, fasilitas belajar, materi pelajaran, serta kemampuan seorang guru dalam menyampaikan materi (Sanjaya, 2010: 172). Kaitannya dengan kemampuan memahami isi cerita metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *SQ3R*.

Metode *SQ3R* dicetuskan oleh Robinson, metode ini merupakan metode yang terdiri dari lima langkah *survey*, *question*, *read*, *recite*, dan *review* yang digunakan sebagai metode untuk meningkatkan pemahaman dan ingatan jangka panjang (Aunurrahman, 2009: 142). Metode *SQ3R* merupakan strategi pemahaman yang membantu siswa berpikir tentang teks yang sedang dibaca dan dapat membantu siswa mendapatkan informasi/makna ketika pertama kali membaca teks (Huda, 2013: 56). Metode *SQ3R* dilakukan untuk memfokuskan siswa untuk mencari pengetahuan dan informasi dengan baik, sehingga siswa diharapkan mampu mengakses, menyeleksi, dan mengolah informasi (Trianto, 2010: 9). Metode *SQ3R* memberikan kemungkinan kepada para siswa untuk belajar secara sistematis, efektif, dan efisien yang dilakukan dengan kegiatan membaca. Metode ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kinerja memori dalam memahami teks bacaan. Oleh karena itu metode ini sangat tepat untuk memberikan dorongan bagi siswa dalam proses belajar.

Kegiatan membaca dalam metode *SQ3R* tidak seperti membaca pada umumnya, namun pada metode ini siswa diarahakan supaya lebih aktif dan teliti dalam mencari tahu informasi/makna dalam bacaan ataupun teks cerita. Selain itu metode ini dapat dilakukan secara berkelompok maupun individu. Metode ini juga mengajak siswa untuk tidak menunggu dan terburu-buru saat belajar, karena lima langkah dalam metode tersebut mengharuskan siswa untuk *me-review* dan membuat catatan-catatan saat membaca teks yang disediakan.

Fiseher & Frey (Huda, 2013: 57), mengatakan bahwa metode *SQ3R* mengharuskan guru untuk melakukan hal-hal berikut ini :

- 1) Sebelum melakukan kegiatan *survey* guru terlebih dahulu memilih teks bacaan dan memberikannya kepada siswa. Kemudian memberi contoh cara mengidentifikasi bahan bacaan dengan memperhatikan judul, sub judul, simbol, grafik atau istilah-istilah lainnya.
- 2) Pada tahap *Question* guru membuat pedoman pertanyaan kemudian pertanyaan tersebut diberikan kepada siswa. Siswa diminta untuk menyusun pertanyaan sesuai dengan indentifikasi pada tahap *survey*.
- 3) Selanjutnya pada tahap *read*, guru memberi waktu kepada siswa untuk membaca secara teliti, guru mengarahkan siswa untuk membaca dengan cermat dan mengarahkan siswa untuk menjawab pertanyaan berdasarkan bacaan. Pada tahap ini, membaca tidak berarti melihat setiap kata atau baris dari semua paragraf. Tetapi membaca berdasarkan pertanyaan yang telah dibuat.

- 4) Tahap *recite*, setelah kegiatan membaca dilakukan, langkah berikutnya adalah guru meminta siswa mengecek hasil tersebut melalui langkah menceritakan kembali. Kemudian siswa diminta untuk merenungkan kembali informasi yang telah dipelajari dengan menanyakan serta menjawab pertanyaan-pertanyaan.
- 5) Tahap terakhir yaitu *review*, guru meminta siswa meninjau ulang jawaban-jawaban yang telah dibuat dan membuat kesimpulan dari bahan bacaan yang telah dipelajari.

Berikut langkah-langkah metode *SQ3R* yang harus dilakukan siswa dalam kegiatan pembelajaran *Robinson*, (Nafiah, 2018: 16) :

- 1) *Survey*, Siswa diminta untuk meneliti, meninjau dan menjajaki dengan sepiantas menemukan judul, subab, keterangan, gambar agar siswa dapat memahami materi bacaan yang akan dibaca secara detail sesuai dengan kebutuhan.
- 2) *Question*, setelah memperoleh gambaran umum mengenai yang dibaca, langkah berikutnya adalah siswa mengajukan sejumlah pertanyaan yang ada dalam teks bacaan tentang apa yang ingin diketahui. Namun sebelum mengajukan pertanyaan, siswa terlebih dahulu mencatat pertanyaan yang akan ditanyakan.
- 3) *Read*, siswa membaca secara aktif dan cermat untuk menemukan jawaban atas pertanyaan yang telah disusun. Siswa harus dibiasakan membaca secara fleksibel artinya, kecepatan membaca disesuaikan dengan jenis informasi yang harus diperolehnya dari teks bacaan.

4) *Recite*, kegiatan ini sangat penting untuk meyakinkan pemahaman siswa tentang apa yang diperolehnya selama kegiatan membaca. Pada tahap ini siswa mengungkapkan jawaban yang telah disusun.

5) *Review*, pada tahap ini siswa diminta untuk membaca catatan dan meninjau kembali seluruh isi bacaan bila perlu, dan sekali lagi menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan.

Setiap metode pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kelemahan, begitu juga dengan metode *SQ3R*. Berikut kelebihan dan kelemahan metode *SQ3R* :

1) Kelebihan Metode *SQ3R*

Adapun kelebihan (Nafiah, 2018: 18) dari metode *SQ3R* antara lain sebagai berikut. Pertama, guru dapat mengetahui kemampuan masing-masing siswa pada saat membaca teks cerita. Kedua, meningkatkan rasa percaya diri dan konsentrasi siswa. Ketiga, membantu mempersiapkan catatan dalam bentuk tanya jawab. Keempat, melatih memberikan jawaban dalam pertanyaan tentang materi. Kelima, metode ini dapat digunakan pada kurikulum ktsp maupun kurtilas.

2) Kelemahan Metode *SQ3R*

Kelemahan metode *SQ3R* (Husada, 2006: 13) antara lain sebagai berikut. Pertama, alokasi waktu yang digunakan untuk memahami sebuah teks dengan metode pembelajaran *SQ3R* tidak banyak berbeda dengan mempelajari teks biasa. Kedua, siswa yang tidak suka membaca akan cepat bosan saat kegiatan pembelajaran

berlangsung. Ketiga, tidak efektif dilaksanakan pada kelas dengan jumlah siswa yang terlalu banyak karena bimbingan guru tidak maksimal.

2. Media *Puzzle*

Media merupakan suatu alat yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. *Briggs* (Sutirman, 2013: 16), mengatakan media sebagai sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Sarana fisik tersebut dapat berupa buku, televisi, gambar dan lain sebagainya. Pemilihan media juga harus memperhatikan landasan teori belajar (Azhar, 2011: 3). Media yang dirancang sesuai dengan desain pembelajaran media yang menjadikan media berkualitas. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu media pembelajaran juga berguna untuk memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan serta menimbulkan kegairahan belajar. Ada beberapa aspek yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu sebagai berikut :

- 1) Ketersediaan sumber dan tempat, artinya jika media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri.
- 2) Biaya yang digunakan, dalam pembuatan atau pembelian media harus diperkirakan biaya yang harus dikeluarkan.

3) Bentuk dan tampilan media, media yang digunakan harus menarik, luwes, praktis, dan tidak mudah rusak selain itu media juga harus mudah digunakan.

Media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media *puzzle*. Kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang (Arti, 2018: 25). Yuddha, (Rumakhit, 2017: 6) *puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan berbagai kemampuan. Selain itu *puzzle* dapat diartikan sebagai permainan menyusun gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. *Puzzle* merupakan permainan gambar yang berbentuk visual karena hanya dapat dicerna melalui indera penglihatan saja. Permainan *puzzle* juga salah satu permainan yang disukai anak, dan mempunyai manfaat yaitu sebagai berikut (Umam, 2016: 45) :

- 1) Meningkatkan ketrampilan kognitif, ketrampilan ini berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Melalui permainan *puzzle* siswa akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar.
- 2) Meningkatkan ketrampilan motorik halus, ketrampilan ini berkaitan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya khususnya tangan dan jari-jari tangan. Dengan bermain *puzzle* tanpa disadari anak akan belajar belajar secara aktif menggunakan jari-jari tangannya supaya

puzzle tersusun membentuk gambar maka bagian-bagian *puzzle* harus disusun secara hati-hati.

- 3) Meningkatkan kecerdasan *visual spasial*, kecerdasan *visual spasial* berkaitan dengan kemampuan siswa merangkai potongan-potongan gambar menjadi gambar yang utuh. Pada tahap awal siswa mencoba menyusun gambar dengan memasang bagian-bagian *puzzle* tanpa petunjuk. Melalui sedikit arahan dan contoh, maka anak sudah dapat mengembangkan kecerdasan *visual spasial* dengan cara mencoba menyesuaikan warna atau gambar yang terdapat pada *puzzle*.
- 4) Memperluas pengetahuan, penggunaan media ini dapat merangsang anak untuk belajar banyak hal, bentuk ataupun aspek yang terdapat dalam *puzzle* tersebut. Pengetahuan yang diperoleh dari cara ini diharapkan dapat memancing siswa agar berfikir secara luas dari berbagai sudut pandang.
- 5) Membangun karakter baik penggunaan media ini akan melatih kesabaran, kegigihan dan ketelatenan. Hal ini dapat dilihat ketika siswa merangkai *puzzle*, dimana permainan *puzzle* sendiri memerlukan waktu yang cukup lama serta membutuhkan ketelitian.

Puzzle dapat digunakan sebagai media sekaligus permainan yang membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan membangkitkan minat belajar siswa sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien. Selain itu media *puzzle* juga memiliki kelebihan yaitu sebagai berikut :

- 1) Permainan *puzzle* dapat menarik minat atau perhatian siswa.

- 2) Gambar pada *puzzle* dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu karena tidak semua benda dapat dibawa ke kelas.
- 3) Dengan adanya media pembelajaran ini, siswa dapat melihat, mengamati, dan melakukan percobaan serta dapat menambah wawasan siswa tersebut.
- 4) Dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan persoalan.

Media *puzzle* yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami isi cerita dapat berupa *puzzle* gambar. Gambar tersebut disesuaikan dengan cerita yang disajikan, sehingga dapat menambah pemahaman siswa terhadap cerita yang sedang dibaca. Melalui gambar tersebut siswa akan lebih efektif saat belajar dengan melihat gambar yang terdapat pada media *puzzle*.

Pembuatan media ini sangat terjangkau dan dapat dibuat sendiri dengan bahan-bahan yang ada disekitar. Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan media *puzzle* adalah sebagai berikut :

- a) Alat yang dibutuhkan meliputi gunting, *cutter*, sepidol dan penggaris.
- b) Bahan yang dibutuhkan meliputi kertas karton/kardus, lem, *double tape*, dan gambar yang disesuaikan dengan cerita.

Selanjutnya cara membuat media *puzzle* yaitu sebagai berikut :

- a) Tempelkan gambar pada kertas karton/kardus yang sudah disediakan
- b) Gambar pola pada gambar yang telah ditempelkan pada karton/kardus tersebut

c) Setelah itu gunting *puzzle* sesuai dengan pola yang sudah dibentuk.

Penggunaan media *puzzle* dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- 1) Guru mempersiapkan media *Puzzle* dan menjelaskan peraturan penggunaan media *puzzle*.
- 2) Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok.
- 3) Guru membagikan kerangka *puzzle* kepada siswa.
- 4) Siswa diminta untuk menyusun *puzzle* dengan menyatukan potongan-potongan gambar di papan *puzzle* yang telah disediakan.
- 5) Setelah semua terpasang siswa diminta untuk merapikan kembali.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan maka dapat disimpulkan bahwa metode *SQ3R* merupakan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami isi bacaan. Dimana siswa dibimbing untuk memahami isi bacaan melalui kegiatan membaca secara bertahap. Hal tersebut bertujuan supaya siswa dapat memahami materi/makna dalam bacaan dengan tepat. Metode *SQ3R* memiliki lima langkah yaitu *survey*, *question*, *read*, *recite* dan *review*.

Media *puzzle* merupakan media pembelajaran yang berbentuk potongan-potongan gambar dan disusun dalam papan dan biasanya berbentuk kotak. Media *puzzle* juga dapat digunakan untuk permainan. Permainan dilakukan dengan memasang/merangkai potongan-potongan *puzzle* menjadi gambar yang utuh. Gambar yang digunakan dalam media *puzzle* untuk memahami isi cerita disesuaikan dengan cerita yang akan dibaca.

Perpaduan metode dan media tersebut sangat tepat untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Karena metode dan media tersebut dapat digunakan untuk diskusi kelompok maupun individu serta dapat digunakan untuk beberapa pelajaran. Penggunaan metode dan media tersebut diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami isi cerita. Dimana siswa dapat melakukan permainan media *puzzle* sebelum melakukan kegiatan membaca. Selain itu sebelum kegiatan membaca siswa diminta untuk mengamati gambar yang ada pada media *puzzle* tersebut dan judul yang terdapat dalam cerita, kemudian siswa diminta untuk membaca cerita. Siswa diarahkan untuk mengamati gambar yang terdapat dalam media *puzzle* tersebut. Berikut merupakan perbedaan penggunaan media metode *SQ3R* dengan penggunaan metode *SQ3R* berbantuan media *puzzle*.

Tabel 1
Penggunaan metode *SQ3R* berbantuan media *puzzle*

Penggunaan metode <i>SQ3R</i>	Penggunaan metode <i>SQ3R</i> berbantuan media <i>puzzle</i>
a. <i>Survey</i> , siswa meneliti, memeriksa, dan mengidentifikasi seluruh teks.	a. <i>Survey</i> , Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari. Setiap kelompok diberi teks cerita dan <i>puzzle</i> . Setiap kelompok diminta untuk menyusun <i>puzzle</i> tersebut. Siswa diminta untuk membaca dan mengidentifikasi teks cerita dan media <i>puzzle</i> yang telah disusun.
b. <i>Question</i> , siswa menyusun daftar pertanyaan yang relevan dengan teks	b. <i>Question</i> , siswa diminta untuk menyusun pertanyaan berdasarkan hasil survey bacaan
c. <i>Read</i> , siswa membaca teks secara aktif untuk menemukan jawaban atas pertanyaan yang telah disusun	c. <i>Read</i> , siswa membaca secara aktif dan cermat untuk menemukan jawaban atas pertanyaan yang telah disusun
d. <i>Recite</i> , guru meminta siswa membacakan jawaban yang telah mereka susun	d. <i>Recite</i> , siswa diminta untuk mengungkapkan jawaban yang telah disusun tanpa bantuan catatan
e. <i>Riview</i> , guru meminta siswa meninjau ulang atas jawaban-jawaban yang telah dibuat	e. <i>Riview</i> , siswa diminta untuk memeriksa kembali partanyaan dan jawaban yang telah mereka susun dan membuat kesimpulan.

C. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian yang relevan berkaitan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Alifah Nur Oktavianapada tahun 2016 tentang “ keefektifan model *STAD* berbantuan *puzzle* terhadap minat dan hasil belajar ips materi peristiwa sekitar proklamasi kelas V SD N Cepu 04 kabupaten Blora”. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai observasi penerapan model pembelajaran *STAD* berbantuan *puzzle* sebesar 88,33 dengan kriteria tinggi. Perolehan rata-rata minat siswa kelas eksperimen yaitu 76% dan kelas kontrol yaitu 69,5%. Rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen yaitu 84 dan kelas kontrol yaitu 73,75.

Hasil pengujian hipotesis untuk uji perbedaan minat belajar dengan t_{tabel} dengan $df=38$ yaitu 2,024 diperoleh t_{hitung} sebesar 2,044 serta uji keefektifan dengan *One sample t test* diperoleh t_{hitung} sebesar 2,919. Sedangkan pengujian hipotesis hasil belajar, uji perbedaan diperoleh t_{hitung} sebesar 3,004 dan uji keefektifan diperoleh t_{hitung} sebesar 3,860. Berdasarkan serangkaian pengujian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *STAD* berbantuan *puzzle* efektif terhadap minat dan hasil belajar IPS kelas V materi Peristiwa Sekitar Proklamasi.

Penelitian yang lain dilakukan oleh Irmasuriani pada tahun 2018 tentang “pengaruh penerapan metode *SQ3R* terhadap keterampilan membaca kritis dalam pembelajaran bahasa indonesia pada peserta didik kelas IV SD N Wadukopa kecamatan soromandi kabupaten Bima” Hasil penelitian menunjukkan hasil perhitungan tanpa diberikan perlakuan (*pre-test*) peserta

didik kelas IV SDN Wadukopa diperoleh nilai sebesar sebesar 52,9167 dengan standar deviasi 12,02 dan varians 144,447. Sedangkan hasil perhitungan dengan diberi perlakuan (*pos-test*) diperoleh nilai 78 dengan standar deviasi 12,72 dan varians 161,818.

Dari hasil analisis data menunjukkan bahwa rata-rata hasil setelah diberikan perlakuan (*posttes*) lebih tinggi dari hasil sebelum diberikan perlakuan (*pretes*). Pada analisis inferensial untuk uji hipotesis diperoleh harga $t = -13,663$, $df = 11$ dan sig. (*2 tailed*) atau $p\text{-value} = 0,000 < 0,05$, artinya nilai signifikansi lebih kecil dari taraf kesalahan atau H_0 ditolak. Atau terdapat perbedaan penerapan metode *SQ3R* terhadap keterampilan membaca kritis dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada peserta didik kelas IV SDN Wadukopa Kecamatan Soromandi Kabupaten Bima. Digunakan pula Lembar observasi guru dalam penerapan metode *SQ3R* diperoleh rata-rata skor 0,95, standar deviasi 0,158, *variants* 0,025. Observasi guru dalam penerapan metode *SQ3R* nilai yang berada dalam interval $O \geq 0,8$ terdapat 10 item observasi termasuk ke dalam kreteria “Tinggi” dan nilai yang berada dalam interval $0,4 \leq O < 0,8$ terdapat 1 item observasi termasuk ke dalam kreteria “Sedang”. Sehingga berdasarkan analisis observasi guru dalam penerapan metode *SQ3R* berada dalam kategori “tinggi”

Perbedaan dengan penelitian penulis adalah pada variabel yang dikaji, penelitian penulis mengaitkan metode pembelajaran *SQ3R* berbantuan media *puzzle* terhadap kemampuan memahami isi cerita di SD Negeri Pasuruhan 1.

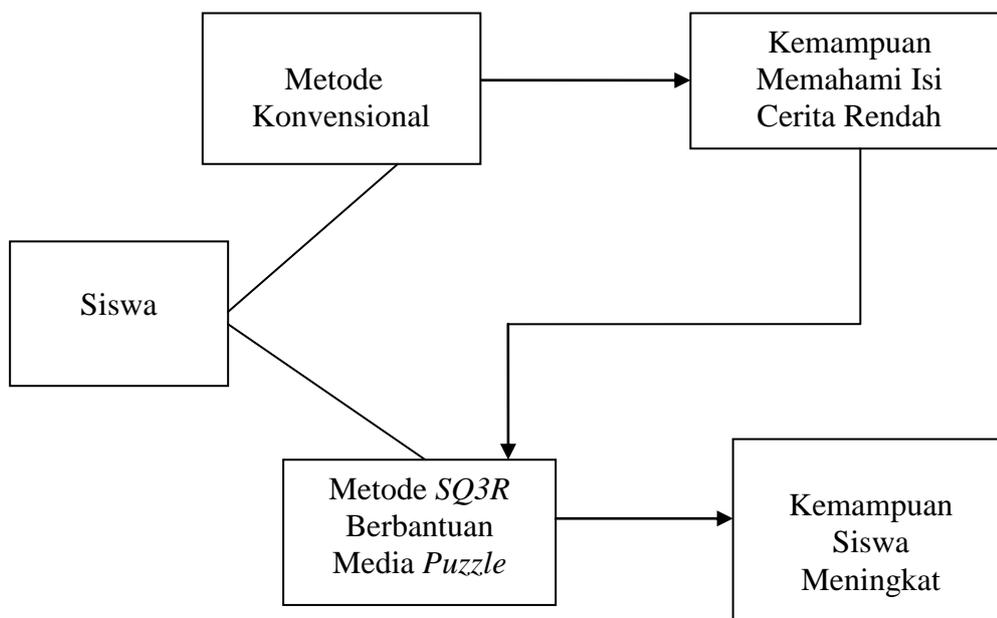
D. Pengaruh Metode SQ3R Berbantuan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Memahami Isi Cerita

Metode *SQ3R* dicetuskan oleh Robinson, metode ini merupakan metode yang terdiri dari lima langkah *survey*, *question*, *read*, *recite*, dan *review* yang digunakan sebagai metode untuk meningkatkan pemahaman dan ingatan jangka panjang (Aunurrahman, 2009: 142). Selain metode yang tepat juga diperlukan media yang menarik agar siswa tertarik terhadap materi yang disampaikan. Media merupakan suatu alat yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Briggs (Sutirman, 2013: 16), mengatakan media sebagai sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Sarana fisik tersebut dapat berupa buku, televisi, gambar dan lain sebagainya. Salah satu media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media *puzzle*. Media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media *puzzle*. Kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang (Arti, 2018: 25). Penggunaan metode dan media tersebut diharapkan siswa mampu memahami isi cerita dengan membaca bertahap. Selain itu gambar yang terdapat pada media *puzzle* juga dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai cerita yang dibaca. Gambar media *puzzle* disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *SQ3R* berbantuan media *puzzle* merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan permainan dan membaca secara bertahap. Permainan tersebut dilakukan saat siswa menyusun media *puzzle* sedangkan kegiatan membaca dilakukan setelah permainan *puzzle* dilakukan.

Setelah pembelajaran dilakukan dengan metode *SQ3R* berbantuan media *puzzle* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami isi cerita.

E. Kerangka Pemikiran

Penelitian pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1. Langkah awal yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu observasi dan wawancara. Melalui observasi dan wawancara pada kegiatan pembelajaran, peneliti menemukan permasalahan yaitu kesulitan memahami isi cerita. Diambil dari permasalahan tersebut, maka peneliti memberikan *treatment* dengan menggunakan metode *SQ3R* berbantuan media *Puzzle* yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami isi cerita. Berdasarkan kerangka berfikir diatas dapat dibuat skema sebagai berikut :



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir tersebut menunjukkan bahwa kondisi awal pembelajaran di kelas IV SD Negeri pasuruhan 1 kabupaten magelang masih rendah. Perbaikan pembelajaran menggunakan *treatment* yang berupa metode pembelajaran *SQ3R* berbantuan media pembelajaran *puzzle* yang diharapkan dapat mengalami peningkatan pada kemampuan siswa dalam memahami isi cerita.

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir metode pembelajaran *SQ3R* berbantuan media *puzzle* berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan memahami isi cerita pada siswa kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1

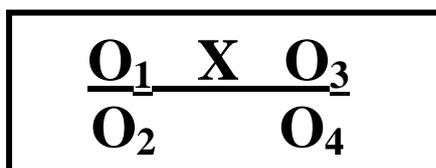
BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (*Quasi Eksperimental*), yaitu metode penelitian yang mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempunyai pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2015: 114). Desain penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan kelompok kontrol disamping kelompok eksperimen.

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini hampir sama dengan dengan *pretest-posttest control group design*, hanya saja pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2015: 116). Model penelitian ini, kelompok penelitian tidak dibuat oleh peneliti, tetapi peneliti hanya merumuskan kelompok yang telah ada disekolah. Anggota dalam setiap kelompok tidak diacak atau dirandom tetapi dibiarkan seperti biasa, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol sama-sama diberi *pre-test*. Kemudian kelompok eksperimen mendapat perlakuan dengan metode pembelajaran *SQ3R* berbantuan media *puzzle* tetapi kelompok kontrol tidak. Setelah itu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberi *post-test* untuk mengetahui hasil setelah diberi perlakuan.

Adapun urutan desain penelitian terlihat jelas dibawah ini:



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

- O_1 dan O_2 : *Pretest* yang diberi sebelum kegiatan pembelajaran kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- X : Perlakuan menggunakan metode *SQ3R* berbantuan media *puzzle*
- O_3 dan O_4 : *Posttest* yang diberikan setelah dilakukan pembelajaran kepada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen

(Sugiyono, 2015: 117)

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu sebagai berikut :

1. Variabel bebas (*Independen variabel*) yang terdapat dalam penelitian ini adalah metode *SQ3R* berbantuan media *puzzle*.
2. Variabel (*Dependen variabel*) yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah ini adalah kemampuan siswa dalam memahami isi cerita.

C. Devinisi Operasional Variabel Penelitian

1. Kemampuan Memahami Isi Cerita

Kemampuan memahami isi cerita merupakan kapasitas atau kesanggupan seseorang dalam menggali makna yang terkandung dalam teks cerita. makna yang terkandung dalam cerita yaitu informasi yang berhubungan dengan unsur instrinsik, ide pokok, kalimat yang digunakan dan lain sebagainya. Informasi/pesan tersebut dapat diperoleh melalui kesanggupan seseorang diperoleh dari kegiatan belajar yang dilakukan dengan kegiatan membaca, menyimak dan mendengarkan.

2. Metode *SQ3R* Berbantuan Media *Puzzle*

Metode *SQ3R* merupakan metode untuk memudahkan siswa dalam menemukan unsur-unsur intrinsik dalam teks cerita secara efektif. Metode *SQ3R* dapat memudahkan siswa dalam menjawab pertanyaan dan menceritakan kembali isi bacaan baik secara lisan maupun non lisan. Metode ini dipadukan dengan media *puzzle* yang berbentuk gambar sesuai dengan cerita yang disajikan. Media ini digunakan supaya siswa dapat aktif dalam pembelajaran dan dapat menjalin kerjasama dengan kelompoknya.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek/objek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulanya (Jakni, 2015: 75). Populasi

dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1 dengan jumlah 36 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Jakni, 2015: 77). Berdasarkan populasi yang didapat, maka yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 36 yaitu siswa kelas IV A berjumlah 18 sebagai kelompok kontrol dan siswa kelas IV B berjumlah 18 sebagai kelompok eksperimen.

3. Teknik *Sampling*

Teknik pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan total *Sampling*. Total *sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi (Jakni, 2015: 28).

E. Setting Penelitian

a. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SD Negeri Pasuruhan 1 yang berlokasi di kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang. Pemilihan tempat penelitian ini berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, yaitu dengan pertimbangan kemampuan siswa dalam memahami isi cerita yang masih rendah pada siswa kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang dilalui. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada semester II tahun ajaran 2018/2019. Secara jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2
Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Hari, Tanggal	Kegiatan
1	Kamis, 14 Maret 2019	<i>Pretest</i>
2	Rabu, 20 Maret 2019	<i>Treatment 1</i>
3	Kamis, 21 Maret 2019	<i>Treatment 2</i>
4	Rabu, 27 Maret 2019	<i>Treatment 3</i>
5	Kamis, 28 Maret 2019	<i>Treatment 4</i>
6	Jum'at, 29 Maret 2019	<i>Posttest</i>

F. Metode Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik tes. Tes didefinisikan sebagai seperangkat pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk memperoleh informasi hasil belajar siswa yang memerlukan jawaban benar atau salah (Suryanto, 2014: 3). Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk tes objektif (pilihan ganda). Data yang diperoleh penelitian ini adalah skor tes siswa. Skor tes siswa dapat diperoleh melalui metode tes dengan menggunakan instrumen soal tes. Instrumen yang digunakan untuk mengambil data hasil belajar siswa dilaksanakan melalui *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* akan diberikan sebelum perlakuan pertama setelah diberi perlakuan akan diberi *post-test* untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami isi cerita. Jumlah butir tes yang peneliti gunakan adalah soal-soal pilihan ganda yang telah diujikan instrumennya serta dinyatakan valid dan reliabel.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat yang digunakan dalam mengumpulkan data, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes kemampuan memahami isi cerita yang berupa *pretest-posttest*. Tes tertulis dalam mendapatkan prestasi hasil belajar siswa ini berupa soal pilihan ganda (*Multiple choice*) dengan empat alternatif jawaban yaitu A, B, C, dan D.

Lembar tes dibuat berdasarkan kisi-kisi soal yang dibatasi pada ranah kognitif yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Tes kemampuan memahami isi cerita terdiri dari 50 soal dengan empat alternatif jawaban. Sebelum digunakan pada kelompok eksperimen, instrumen terlebih dahulu dikonsultasikan kepada dosen pembimbing kemudian di uji cobakan kepada kelompok yang bukan sebagai objek penelitian. Pelaksanaan uji coba dilakukan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas agar layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

H. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Validitas berasal dari bahasa Inggris *validity* yang berarti keabsahan. Dalam penelitian, keabsahan sering dikaitkan dengan instrumen atau alat ukur (Anggoro, 2010: 36). Instrumen yang valid dan mendapatkan persetujuan dari validator berarti dapat digunakan untuk mengukur suatu data. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan dua validitas yaitu sebagai berikut :

a. Validitas Isi (*content validity*)

Validitas isi (*content validity*) adalah validitas yang mempertanyakan bagaimana kesesuaian antara instrumen dengan tujuan dan deskripsi bahan yang diajarkan atau deskripsi masalah yang diteliti (Akbar, 2015: 57). Validitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah instrumen tersebut telah mencerminkan isi yang dikehendaki. Untuk

menguji validitas isi maka digunakan pendapat dari para ahli (*judgmen experts*). Para ahli dimintai pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun dengan mengirimkan instrumen disertai dengan lembar validasinya kepada para validator. Hasil lembar validasi yang berisi pernyataan tentang isi, struktur dan evaluasi dijadikan masukan dalam memperbaiki dan

mengembangkan instrumen. Setelah mendapat revisi dari kedua validator penulis melakukan perbaikan pada instrumen yang akan digunakan untuk penelitian. Validasi diajukan kepada akademis (Dosen PGSD UMM) dan praktisi (Guru kelas IV SD Negeri Pasuruhan 1). Setelah melakukan uji validasi oleh dua validator tersebut diperoleh nilai sebagai berikut :

Tabel 3
Hasil Validitas Instrumen

No	Jenis Instrumen	Hasil		Rata - Rata	Keterangan
		Akademis	Praktisi		
1	Silabus	84	86	85	
2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	85	90	87	Instrumen dapat digunakan
3	Lembar Kerja Siswa (LKS)	90	95	92	
4	Materi Ajar	85	90	87	
5	Media	87	93	90	

Berdasarkan tabel diatas hasil validasi silabus, RPP, LKS, materi ajar, dan media dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut dapat digunakan untuk melakukan penelitian. Hal tersebut sesuai apabila hasil yang diperoleh antara 81 sampai 100 maka instrumen dapat digunakan.

b. Validitas Empiris

Validitas empiris dilakukan dengan mengujicobakan pada subjek yang bukan menjadi subjek penelitian. Hal ini bertujuan untuk mengukur seberapa banyak soal valid yang akan digunakan untuk penelitian. Subjek yang digunakan untuk melakukan uji coba yaitu SD Negeri Pucangan 1 kecamatan Sadang kabupaten Kebumen. Waktu yang digunakan dalam melaksanakan uji validitas soal yaitu 2 x 45 menit dalam 1 kali pertemuan. Validitas yang dilakukan di SD Negeri pucangan 1 dengan jumlah siswa kelas IV sebanyak 30 siswa.

Analisis butir soal menggunakan bantuan program *IBM SPSS 20* dengan r_{tab} 0,374 dan tingkat signifikan 5%. Jumlah item soal evaluasi adalah 50 item pertanyaan dengan bentuk soal pilihan ganda. Butir soal dinyatakan valid apabila $r_{hit} > r_{tab}$. Dari 50 item soal pilihan ganda yang di uji coba, diperoleh 30 butir soal yang valid dan 20 butir soal yang dinyatakan gugur atau tidak valid. Hasil item soal yang disajikan dalam bentuk tabel berikut ini :

Tabel 4
Hasil Uji Validasi Butir Soal

No	R Hitung	R Tabel	Keterangan	No	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0,704	0,374	V	26	0,104	0,374	TV
2	0,493	0,374	V	27	0,054	0,374	TV
3	0,603	0,374	V	28	0,209	0,374	TV
4	0,539	0,374	V	29	0,123	0,374	TV
5	0,685	0,374	V	30	0,063	0,374	TV
6	0,546	0,374	V	31	0,258	0,374	TV
7	0,486	0,374	V	32	0,235	0,374	TV
8	0,812	0,374	V	33	0,079	0,374	TV
9	0,675	0,374	V	34	0,044	0,374	TV
10	0,194	0,374	TV	35	0,444	0,374	V
11	0,577	0,374	V	36	0,088	0,374	TV

No	R Hitung	R Tabel	Keterangan	No	R Hitung	R Tabel	Keterangan
12	0,161	0,374	TV	37	0,400	0,374	V
13	0,538	0,374	V	38	0,033	0,374	TV
14	0,689	0,374	V	39	0,275	0,374	TV
15	0,812	0,374	V	40	0,071	0,374	TV
16	0,736	0,374	V	41	0,232	0,374	TV
17	0,644	0,374	V	42	0,152	0,374	TV
18	0,172	0,374	TV	43	0,434	0,374	V
19	0,701	0,374	V	44	0,812	0,374	V
20	0,701	0,374	V	45	0,140	0,374	TV
21	0,502	0,374	V	46	0,812	0,374	V
22	0,159	0,374	TV	47	0,729	0,374	V
23	0,645	0,374	V	48	0,814	0,374	V
24	0,652	0,374	V	49	0,828	0,374	V
25	0,470	0,374	V	50	0,840	0,374	V
Jumlah Soal Valid						30	
Jumlah Soal Tidak Valid						20	
Total						50	

Keterangan :

V : Valid

TV : Tidak Valid

Sesuai hasil perhitungan diperoleh butir soal yang valid berjumlah 30 adalah butir soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 13, 14, 15,16, 17, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 35, 37, 43, 44, 46, 47, 48, 49, 50 sedangkan butir yang soal tidak valid berjumlah 20 yaitu nomor 10,12,18, 20, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 36, 38, 39, 40, 41, 42, 45. Soal yang tidak valid tidak digunakan karena telah dilakukan uji coba dan dianalisis didapatkan $r_{hit} > r_{tab}$.

Berikut ini adalah tabel kisi-kisi soal tes kemampuan memahami isi cerita yang valid sehingga dapat digunakan sebagai instrumen penelitian.

Tabel 5
Kisi-Kisi Soal Tes Kemampuan Memahami Isi Cerita

Kompetensi Dasar	Aspek yang dinilai	Definisi Kognitif	No Soal	Banyak Soal
3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	Menjawab pertanyaan sesuai dengan isi bacaan	C1	1,5,10,17,25	5
	Menyebutkan ciri-ciri dan jenis cerita fiksi beserta contohnya	C2	2,8,14,21	4
	Menentukan unsur-unsur intrinsik dalam cerita fiksi.	C3	3,6,11,15,16,20,22	7
4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual	Mengidentifikasi pengertian dan peranan tokoh-tokoh pada cerita fiksi.	C1	4,7,18,23,26	5
	Menyebutkan tokoh-tokoh pada cerita fiksi	C2	9,13,19,28,30	5
	Menentukan Amanat dalam cerita fiksi	C3	12,24,27,29	4
Jumlah				30

Keterangan :

C1 : Tingkat Kognitif ingatan/pengetahuan

C2 : Tingkat kognitif pemahaman

C3 : Tingkat kognitif aplikasi/penerapan

2. Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari bahasa Inggris *reliability* yang berarti kemantapan suatu alat ukur. Reliabilitas mencerminkan ketepatan instrumen peneliti yang digunakan dalam mengukur dan menggali informasi yang diperlukan (Anggoro, 2010: 37). Uji Reliabilitas dalam penelitian ini

menggunakan *IBM SPSS 20* dengan rumus *Cronbach's Alpha*. Kriteria yang digunakan untuk menentukan reliabilitas instrument berdasarkan pada nilai yang diperoleh dari hasil perhitungan. Bila $r_{hit} > r_{tab}$ maka instrumen reliabel tetapi jika $r_{hit} < r_{tab}$ maka instrumen tidak reliabel. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menunjukkan hasil sebagai berikut :

Tabel 6
Hasil Uji Reliabilitas

<i>Reliability Statistics</i>		Keterangan
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>	
0,955	30	Reliabilitas tinggi

Berdasarkan hasil pengujian *IBM SPSS 20*. Diketahui bahwa nilai koefisien *alpha* sebesar 0,955 dan nilai r_{tab} adalah 0,374. Dengan demikian nilai $r_{hit} > r_{tab}$ maka instrumen tes yang berjumlah 30 item dinyatakan reliabel dan dapat dipergunakan sebagai alat pengumpulan data.

3. Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesulitan soal adalah kriteria soal yang termasuk mudah, sedang, dan sukar (Sudjana, 2011: 135). Cara melakukan analisa untuk menentukan tingkat kesulitan soal pada penelitian ini dengan bantuan *Microsoft Excel*. Tingkat kesukaran digunakan untuk mengetahui kesukaran setiap butir soal yang dinyatakan kedalam beberapa kriteria sebagai berikut.

Tabel 7
Kriteria Indeks Koefisien Tingkat Kesukaran Instrumen

Interval	Kriteria
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

(Sudjana, 2011:147)

Tabel 8
Hasil Tingkat Kesukaran

Nomor Soal	Hasil	Tingkat Kesukaran	Nomor Soal	Hasil	Tingkat Kesukaran
1	0,83	Mudah	16	0,76	Mudah
2	0,67	Sedang	17	0,73	Mudah
3	0,76	Mudah	18	0,63	Sedang
4	0,73	Mudah	19	0,67	Sedang
5	0,86	Mudah	20	0,36	Sedang
6	0,60	Sedang	21	0,66	Mudah
7	0,70	Sedang	22	0,73	Mudah
8	0,47	Sedang	23	0,63	Sedang
9	0,53	Sedang	24	0,80	Mudah
10	0,70	Sedang	25	0,47	Sedang
11	0,83	Mudah	26	0,30	Sukar
12	0,70	Sedang	27	0,56	Sedang
13	0,46	Sedang	28	0,43	Sedang
14	0,50	Sedang	29	0,56	Sedang
15	0,76	Mudah	30	0,46	Sedang

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai 11 soal dalam kategori mudah, 18 soal dalam kategori sedang, dan 1 soal dalam kategori sukar. Pada batas kategori mudah berkisar antara 73-83, dengan ketentuan kategori mudah 0,71-1,00, pada kategori sedang berkisar antara 0,36-70 dengan ketentuan kategori sedang 0,31-0,70, dan pada tingkat sukar berkisar 0,30 dengan ketentuan kategori sukar 0,00-0,30.

4. Daya Beda

Daya pembeda butir soal merupakan kemampuan soal untuk membedakan siswa yang berkemampuan tinggi, sedang, maupun berkemampuan rendah. Cara menentukan daya beda yaitu urutkan nilai dari yang tertinggi ke nilai yang lebih rendah dan jumlah responden dibagi menjadi 2 kelompok dengan ketentuan pembagian kelompok atas dan kelompok bawah. Jika jumlah data ganjil, maka data yang memuat nilai

terendah dibuang (Arikunto, 2012: 226). Daya pembeda dapat dikategorikan dengan ketentuan sebagai berikut :

Tabel 9
Kriteria Indeks Daya Beda Instrumen

Interval	Kriteria
<0,00	Sangat Jelek
0,00-0,02	Jelek
0,21-0,40	Cukup
0,41-0,70	Baik
0,71-1,00	Baik sekali

Kriteria indeks daya beda dikelompokkan menjadi 5 kriteria. Daya beda butir soal untuk mencapai kriteria yang diinginkan harus mencapai batas ketentuan. Cara mengetahui daya beda menggunakan bantuan program *Microsoft Excel* dengan jumlah soal yang sudah valid berjumlah 30 soal dan reliabel dengan jumlah 0,995 diperoleh sebagai berikut:

Tabel 10
Daya Pembeda Soal

Nomor Soal	R_{hitung}	Daya Pembeda	Nomor Soal	R_{hitung}	Daya Pembeda
1	0,38	Cukup	16	0,40	Cukup
2	0,49	Baik	17	0,48	Baik
3	0,40	Cukup	18	0,55	Baik
4	0,48	Baik	19	0,36	Cukup
5	0,30	Cukup	20	0,24	Cukup
6	0,52	Baik	21	0,36	Cukup
7	0,28	Cukup	22	0,46	Baik
8	0,82	Baik Sekali	23	0,30	Cukup
9	0,67	Baik	24	0,31	Cukup
10	0,56	Baik	25	0,41	Baik
11	0,38	Cukup	26	0,58	Baik
12	0,48	Baik	27	0,36	Baik
13	0,59	Baik	28	0,62	Baik
14	0,67	Baik	29	0,73	Baik Sekali
15	0,40	Cukup	30	0,73	Baik Sekali

Berdasarkan tabel 10, kategori baik sekali diperoleh 3 soal, kategori baik diperoleh 15 soal, dan kategori cukup diperoleh 12 soal. Butir soal

yang dapat digunakan sebagai instrumen penelitian yaitu minimal berdaya cukup.

I. Prosedur Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini terdiri dari 3 tahap yaitu akan diuraikan sebagai berikut :

1. Persiapan Penelitian

a. Persiapan Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini meliputi RPP, LKS, media pembelajaran, dan bahan ajar. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dibuat oleh peneliti menggunakan kurikulum 2013. Materi disusun sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran yang terkait dengan cerita. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi tentang mengenal dan memahami cerita fiksi yang terdapat pada tema lingkungan subtema 1. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *puzzle* yang disesuaikan dengan cerita yang akan disajikan dalam kegiatan pembelajaran. Sumber belajar yang digunakan dalam penelitian ini yaitu buku kurikulum 2013 tema 8. Namun kegiatan pembelajaran berfokus pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

b. Persiapan Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang disiapkan adalah lembar soal tes untuk mengukur tingkat pemahaman siswa dalam memahami isi cerita. Soal tes berupa butir-butir soal pilihan ganda.

2. Pelaksanaan Penelitian

a. Pelaksanaan Pengukuran *Pre-test*

Pre-test dilaksanakan pada tanggal 14 maret 2019 dengan menyebarkan soal pilihan ganda kepada responden yang berjumlah 36 siswa yakni kelompok kontrol 18 siswa dan kelompok eskperimen 18 siswa. pemberian *pre-test* pada siswa bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam memahami isi crita sebelum diberikan perlakuan menggunakan metode *SQ3R* berbantuan media *puzzle*.

b. Perlakuan *Treatment*

Tindakan yang diberikan adalah dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan metode *SQ3R* berbantuan media *puzzle* pada kelas yang dijadikan sebagai kelompok eksperimen. Sedangkn kelas kontrol diberikan pembelajaran yang biasa atau konvensional. Pemberian *treatment* dilakukan sebanyak empat kali pertemuan yaitu pada tanggal 20,21,27, dan 28.

c. Kegiatan *Post-test*

Post-test dilakukan pada tanggal 29 maret 2019 dengan menyebarkan soal pilihan ganda kepada responden yang berjumlah 36 siswa yakni yang terdiri dari 18 siswa kelas kontrol dan 18 siswa kelas eksperimen. Pemberian *posttest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa memahami isi cerita pada pelajaran bahasa Indonesia setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran *SQ3R* berbantuan media *puzzle*.

J. Metode Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik parametris. Penggunaan statistik parametris mensyaratkan bahwa data yang akan dianalisis berdistribusi normal, selanjutnya dalam penggunaan salah satu test mengharuskan data dua kelompok atau lebih yang diuji harus homogen (Sugiyono, 2015: 123). Oleh karena itu, sebelum dilakukan pengujian analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yaitu dengan pengujian normalitas dan homogenitas antara subyek pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data penelitian yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *IBM SPSS 20*. Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan data distribusi yang telah diperoleh pada tingkat signifikan 5%, jika $\text{sig} > 0,05$ maka ditribusi normal, dan jika $\text{sig} < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui seragam tidaknya varian sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama. (Jakni, 2015: 32). Perhitungan uji homogenitas dalam penelitian ini digunakan rumus statistika *Levene test* dengan *IBM SPSS 20*. Kriteria dalam pengujian homogenitas, apabila nilai uji *Levene test* \leq nilai tabel, atau nilai

signifikansi $\geq 0,05$ maka dapat dinyatakan bahwa populasi dalam kelompok bersifat homogen atau memiliki kesamaan.

c. Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat analisis data statistik dilakukan dan data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka dilakukan pengujian hipotesis. Uji hipotesis ini menggunakan uji-t. Uji-t digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil *post-test* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

Uji-t pada penelitian ini menggunakan *independen sampel t test*. Jenis uji statistik ini bertujuan untuk membandingkan rata-rata dua grup yang tidak berhubungan satu dengan yang lain, tetapi mempunyai persamaan tujuan. Pengujian ini memiliki beberapa asumsi, antara lain tipe data interval atau rasio dan distribusi penyebaran data normal (Sugiyono, 2015:). Uji-t dilakukan dengan menggunakan *IBM SPSS 20*. Uji-t untuk data *post-test* yang dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh proses belajar mengajar yang dapat dilihat berdasarkan kondisi akhir subjek penelitian setelah diberikan perlakuan. Hipotesis dari setiap penelitian perlu diuji. Untuk kriteria dalam penerimaan dan penolakan hipotesis adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk uji-t, jika diperoleh hasil $t_{hit} \geq t_{tab}$, maka hipotesis yang dirumuskan (H_a) diterima H nol (H_0) ditolak.
- 2) Jika diperoleh $t_{hit} < t_{tab}$, maka hipotesis alternatif (H_a) ditolak dan hipotesis nol (H_0) diterima.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *SQ3R* berbantuan media *puzzle* berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam memahami isi cerita kelas IV SD Negeri pasuruhan 1. Metode pembelajaran *SQ3R* berbantuan media *puzzle* dapat membuat pembelajaran lebih efektif, dimana siswa dapat dengan fokus memahami setiap cerita yang dibaca dibantu dengan media *puzzle* sehingga kemampuan siswa dalam memahami isi cerita lebih meningkat. Selain itu siswa juga dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, hal tersebut terlihat pada saat siswa berdiskusi kelompok bersama anggota kelompoknya. Selain itu hal tersebut juga dibuktikan dari hasil uji *independen sampel t test* diperoleh *sig (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ yang diperkuat dengan melakukan perbandingan perolehan $t_{hit} > t_{tab}$. Hasil analisis diperoleh $t_{hit} 5,795 > t_{tab} 2,441$. Berdasarkan hasil uji tersebut menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, artinya bahwa ada perbedaan nilai rata-rata *posttest* kemampuan memahami isi cerita antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

B. Saran

1. Bagi Sekolah

Sebagai penunjang dalam keberhasilan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebaiknya sekolah menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan pembelajaran, agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan secara

inovatif, seperti metode pembelajaran *SQ3R* berbantuan media *puzzle* sehingga dapat meningkatkan kemampuan memahami isi cerita.

2. Bagi Guru

Sebagai gambaran untuk menggunakan metode *SQ3R* berbantuan media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan memahami isi cerita lebih efektif dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan metode *SQ3R* berbantuan media *puzzle* siswa dapat lebih fokus dalam mengerjakan tugas, aktif berkomunikasi saat berdiskusi, dan termotivasi dalam proses belajar.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan informasi dalam penelitian selanjutnya. Peneliti ini hanya sebatas pada pengaruh metode pembelajaran *SQ3R* berbantuan media *puzzle* terhadap kemampuan memahami isi cerita. Bagi peneliti selanjutnya yang hendak mengkaji permasalahan yang serupa, sebaiknya menggunakan media permainan yang lebih bervariasi dan menarik agar diperoleh hasil penelitian yang lebih maksimal dan berkualitas dikemudian hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Anggoro, T. 2010. *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arifin, Z. 2016. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arti, I. D. 2018. Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap *Working Memory* Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 14.
- Asdah, A. N. 2017. Kemampuan Membaca Memahami Teks Cerita Fabel (Moral). *Jurnal Penelitian*, 04, 9-11.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Azhar, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aziz, A. M. 2012. *Mendidik dengan cerita*. Bandung: PT Remaja Rodakarya.
- Beverly, O. 2015. *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: PERNADAMEDIA GRUP.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hasnida. 2015. *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: Pt Luxima Metro Media.
- Huda, M. 2013. *Model-Model mengajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Husada, N. 2006. *Step by step to Reading Skill*. *Jurnal pendidikan*, 20-21.
- Jakni. 2015. *Metode Penelitian Eksperimen*. Bandung: Alfabeta Cv.
- Kurniawan, H. 2014. *Pembelajaran Menulis Kreatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nadzifah, W. 2016. *Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Menggunakan Metode Sq3r "Skripsi" UNY*. Yogyakarta.
- Nafiah, A. S. 2018. *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Rosidi, I. 2014. *Tingkat Pemahaman Membaca*. Dipetik Januari 2019, 24, dari <https://www.academia.edu/>.

- Rumakhit, N. 2017. Pengembangan Media *Puzzle* untuk Pembelajaran Meteri Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis dan Rantai Makanan kelas IV. *artikel Skripsi*, 01, 6.
- Sahono, K; Slamet. 2014. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sanjaya, W. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan*. Jakarta: Perdana Media.
- Suhendar, D; Iskandarwassid. 2013. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. 2011. *Penelitian Hasil Belajar dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.
- Sunhanji. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media.
- Suryanto, A. 2014. *Evaluasi Pembelajaran SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sutirman. 2013. *Media dan model-model pembelajaran inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suyono, H. 2012. *Belajaran dan Pembelajaran (Teori dan Konsep Dasar)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progrsif*. Jakarta: Kencana.
- Umam. 2016. *Pojok Bermain Anak*. Yogyakarta: CV Diandra Primamitra Media.
- Zulela. 2012. *BC Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.