

## Pengaruh Model Pembelajaran PQ4R didukung Media Komik Digital terhadap Hasil Belajar Materi Kalimat Utama Siswa Kelas 3 SD Tarokan 3

Triana Wulandari<sup>1</sup>, Aan Nurfahrudianto<sup>2</sup>, Muhamad Basori<sup>3</sup>

Universitas Nusantara PGRI Kediri

[Trianawulan167@gmail.com](mailto:Trianawulan167@gmail.com), [aan@unpkediri.ac.id](mailto:aan@unpkediri.ac.id), [muhamadbatori@unpkediri.ac.id](mailto:muhamadbatori@unpkediri.ac.id)

### ABSTRACT

This research investigates the impact of integrating the PQ4R learning strategy with digital comic media on students' skills in identifying main ideas. The study was carried out in a third-grade class at SDN Tarokan 3, using a quantitative method and a one-group pretest-posttest design. A multiple-choice assessment was administered to measure student performance before and after the intervention. Findings from the t-test revealed a significant increase in posttest scores after the application of the PQ4R model, surpassing results from traditional teaching methods. The six stages of PQ4R—Preview, Question, Read, Reflect, Recite, and Review—fostered deeper comprehension and active student involvement. Meanwhile, the use of digital comics enhanced the learning experience by making it more engaging and effective. The integration of this model and media notably improved students' ability to determine main sentences. Thus, the PQ4R model, complemented by visual tools like digital comics, is recommended as an effective alternative for teaching Indonesian language in elementary schools.

**Keywords:** PQ4R Model, Digital Comics, Main Sentence, Learning Outcomes, Indonesian Language Learning

### ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan model pembelajaran PQ4R yang dikombinasikan dengan media komik digital terhadap hasil belajar siswa dalam menemukan kalimat utama. Penelitian dilakukan di kelas III SDN Tarokan 3. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain satu kelompok pretest-posttest. Tes berbentuk pilihan ganda digunakan sebagai instrumen untuk menilai kemampuan siswa sebelum dan sesudah perlakuan diberikan sesudah proses pembelajaran. Hasil uji-t ditemukan adanya peningkatan signifikan skor posttest setelah penerapan model PQ4R dibandingkan pembelajaran konvensional. Model PQ4R dengan enam tahapan (Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review) terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa, sementara media komik digital membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif. Kombinasi ini terbukti meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi kalimat utama secara signifikan. Oleh karena itu, model PQ4R didukung media visual seperti komik digital direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Model PQ4R, Komik Digital, Kalimat Utama, Hasil Belajar, Pembelajaran Bahasa Indonesia

## PENDAHULUAN

Pembelajaran yang efektif menuntut peran aktif siswa dan penggunaan model serta media yang tepat. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, pendekatan konvensional masih mendominasi, menyebabkan siswa kurang terlibat dan mengalami kesulitan memahami materi, khususnya dalam menemukan kalimat utama. Guna mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah model pembelajaran yang dapat mendorong partisipasi aktif siswa serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi. Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah model PQ4R (Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review), yang dirancang untuk membantu siswa memahami bacaan secara lebih terstruktur dan mendalam. Ketika strategi ini dikombinasikan dengan media komik digital, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan dengan dunia siswa sekolah dasar. Penelitian ini menitikberatkan pada implementasi model PQ4R yang didukung oleh media komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDN Tarokan 3, khususnya pada topik "Kewajiban dan Hakku di Sekolah". Penelitian ini bertujuan untuk menilai sejauh mana efektivitas kombinasi tersebut mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menemukan kalimat utama.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen satu kelompok pretest-posttest, yang bertujuan untuk menganalisis dampak penerapan model pembelajaran PQ4R yang dikombinasikan dengan media komik digital terhadap pencapaian hasil belajar siswa dalam mengidentifikasi kalimat utama. Studi ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 di SDN Tarokan 3, Kecamatan Tarokan, Kabupaten Kediri. Subjek penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas III yang berjumlah 27 orang dan dijadikan sebagai satu kelompok eksperimen. Proses pengumpulan data dilakukan melalui pemberian pretest guna mengetahui kemampuan awal siswa, diikuti dengan penerapan pembelajaran menggunakan model PQ4R yang didukung media komik digital, serta diakhiri dengan Posttest digunakan untuk menilai peningkatan hasil belajar siswa. Instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda yang telah melalui proses validasi oleh ahli dan pengujian reliabilitas dengan menggunakan rumus Cronbach's Alpha. Analisis data dilakukan melalui metode statistik deskriptif guna mengetahui nilai rata-rata dan sebaran skor, serta dilakukan uji-t (berpasangan dan independen) untuk menguji signifikansi perbedaan antara nilai pretest dan posttest. Sebelum melakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas sebagai prasyarat dalam analisis data statistik parametrik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji dampak penggunaan model pembelajaran PQ4R yang dikombinasikan dengan media komik digital terhadap pencapaian hasil belajar siswa dalam menentukan kalimat utama. Penelitian melibatkan 27 siswa kelas III SDN Tarokan 3 sebagai subjek. Berdasarkan hasil pengukuran awal (pretest) dan akhir (posttest), diketahui bahwa rata-rata skor posttest pada kelompok eksperimen yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model PQ4R dan media komik digital mencapai 23,704. Sementara

itu, kelompok kontrol yang menerima pembelajaran secara konvensional memiliki rata-rata nilai posttest sebesar 17,000.

Pengujian normalitas dengan metode Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa semua data memiliki sebaran normal, dengan nilai signifikansi pretest sebesar 0,205, posttest kelompok eksperimen sebesar 0,105, dan posttest kelompok kontrol sebesar 0,116—seluruhnya melebihi batas signifikansi 0,05. Sementara itu, hasil uji homogenitas menggunakan Levene's Test menghasilkan nilai signifikansi 0,493, yang juga lebih besar dari 0,05, menandakan bahwa data memiliki varians yang seragam.

Analisis uji-t berpasangan menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelompok eksperimen dengan selisih rata-rata sebesar 23,704. Sebaliknya, kelompok kontrol menunjukkan peningkatan yang lebih rendah, yaitu sebesar 6,704.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model PQ4R yang dipadukan dengan media komik digital terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa secara positif terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi kalimat utama dalam paragraf. Sebelum model ini diterapkan, hasil belajar siswa masih rendah karena proses pembelajaran yang menggunakan metode tradisional bersifat pasif dan kurang menarik.

Setelah implementasi model PQ4R yang memiliki tahapan pembelajaran aktif dan sistematis, serta dilengkapi dengan media komik digital yang bersifat visual dan menarik, siswa menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mudah dipahami, sehingga membantu siswa dalam menangkap inti bacaan dengan lebih efektif.

Temuan ini mempertegas bahwa pemilihan strategi dan media pembelajaran yang sesuai sangat berperan dalam pencapaian hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, model PQ4R yang diperkaya dengan komik digital layak direkomendasikan sebagai salah satu pendekatan pembelajaran alternatif dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

## DAFTAR RUJUKAN

- Amelia, A., & Heryanto. (2019). *Penerapan Strategi PQ4R dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 329–339.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Chaer, A. (2016). *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Damayanti, N. (2020). *Pengaruh Metode PQ4R terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman di Sekolah Dasar (Studi Literatur)*. *DE\_Journal (Dharmas Education Journal)*, 2(Desember), 186–192.
- Ferina, D. (2016). *Pengaruh Strategi Membaca terhadap Pemahaman Bacaan Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Kependidikan*, 7(1), 44–51.