

## PENERAPAN METODE *SURVEY, QUESTION, READ, RECITE, REVIEW (SQ3R)* DENGAN PERMAINAN “POS PELANGI” UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMPULKAN ISI CERITA ANAK YANG DIBACA

Iis Atikah<sup>1</sup>, Prana Dwija Iswara<sup>2</sup>, Nurdinah Hanifah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang

Jl. Mayor Abdurachman No. 211 Sumedang

<sup>1</sup>E-mail: iis.atikah@student.upi.edu

<sup>2</sup>E-mail:iswara@upi.edu

<sup>3</sup>E-mail:nurdinah.hanifah@upi.edu

### ABSTRACT

This study aims to improve student's ability in concluding the contents of the story. Based on the result of research that has been done in class V A SDN Cirayun show that student still have difficulty in summing up the story content. These problems occur because the management of the class is not optimal, and the use of learning methods that are less varied. The overcome these problems, the researcher determines the action by applying the Survey, Question, Read, Recite, Review (SQ3R) method with the rainbow post game. In cycle I, the result of teacher performance planning reached 83,3%, 90,4% cycle II, and third cycle 97,6%. Meanwhile, student activity in cycle I reached 12%, 72% of cycle II, and 88% of cycle III. While the result of student learning which got the complete category continue to experience good improvement, initially in cycle I only 5 students (36%), cycle II 18 students (72%), and in cycle III increased to 23 students (92%). Thus, it can be concluded that the application of SQ3R method with rainbow post game can improve the ability of grade V A students of SDN Cirayun in concluding the story content of children who read.

**Keywords:**SQ3R Method, Rainbow Post Game, Ability to Conclude Story Content

### PENDAHULUAN

Mengingat pentingnya bahasa dalam kehidupan, tidak dapat dipungkiri bahwa bahasa merupakan salah satu komponen terpenting bagi kehidupan manusia. Seperti halnya dengan bahasa Indonesia, bahasa Indonesia sangat penting sekali diajarkan dalam pendidikan formal mulai dari jenjang pendidikan sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, pada umumnya menuntut siswa dalam menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan. Demikian arah pembelajaran bahasa Indonesia itu lebih

menekankan siswa dalam belajar lebih aktif lagi.

Pada dasarnya terdapat empat keterampilan berbahasa diantaranya, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan tersebut merupakan kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa. Salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa yaitu membaca. Menurut Tarigan (2008, hlm. 7) “Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan

oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis". Demikian tujuan mendasar dari membaca yaitu supaya seseorang dapat mendapatkan informasi dari bacaan yang dibacanya. Hal tersebut sesuai dengan yang dipaparkan Tarigan (2008, hlm. 9) bahwa "Tujuan utama membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, dan memahami makna bacaan". Oleh karena itu, membaca merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan, karena dengan membaca akan memberikan banyak informasi dan menambah wawasan pula terutama dalam memahami suatu bacaan yang dibacanya.

Pada umumnya, pembelajaran membaca di sekolah dasar dibagi menjadi dua bagian, yaitu membaca permulaan untuk kelas rendah (kelas 1, 2, dan 3) serta membaca kelanjutan untuk kelas tinggi (kelas 4 sampai 6). Membaca lanjutan di kelas tinggi diarahkan kepada bagaimana siswa memahami dan merespon bacaan. Oleh karena itu, membaca lanjutan dilakukan di kelas tinggi dandigunakan sebagai keterampilan dalam membaca pemahaman. Menurut Resmini & Djuanda (2007, hlm. 81) "Membaca pemahaman adalah salah satu bentuk dari kegiatan membaca dengan tujuan utamanya untuk memahami isi pesan yang terdapat dalam bacaan". Demikian keterampilan membaca pemahaman ini lebih menekankan kepada penguasaan pembaca untuk memahami isi bacaan yang dibacanya.

Salah satu upaya untuk mengetahui kemampuan siswa dalam keterampilan membaca pemahaman, yaitu dengan membuat rangkuman atau kesimpulan dari bacaan yang telah dibaca menggunakan bahasa dan pemahamannya sendiri, baik secara lisan maupun tulisan. Menurut Dalman (2013, hlm. 173) "Untuk membuat

simpulan akhir isi bacaan dengan cara mengambil ide pokok isi bacaan dan dihubungkan dengan pengalaman atau skemata yang dimiliki, kemudian dikembangkan dengan menggunakan bahasa sendiri agar menjadi simpulan yang baik". Berdasarkan pemaparan tersebut, maka alangkah baiknya apabila sebelum membuat kesimpulan mengenai suatu bacaan, pembaca mengambil terlebih dahulu ide pokok/pokok isi bacaan untuk dikembangkan menjadi sebuah kesimpulan berdasarkan pemahaman pembaca. Hal tersebut sesuai juga dengan pendapat Resmini & Djuanda (2007, hlm. 80) bahwa "Melalui pengajaran membaca pemahaman yang dirancang dan dilaksanakan dengan baik, siswa tidak saja memperoleh peningkatan dalam kemampuan bahasanya, melainkan juga bernalar, berkreativitas, dan penghayatan tentang nilai-nilai moral".

Dalam menyusun dan merancang pembelajaran, sebaiknya memperhatikan penggunaan metode yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan supaya pembelajaran yang dilaksanakan dapat tercapai dengan baik dan optimal. Akan tetapi, pada kenyataannya yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia masih belum mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hal tersebut terlihat ketika pembelajaran bahasa Indonesia yang dilaksanakan pada materi menyimpulkan isi cerita dengan menggunakan metode konvensional dan kurang bervariasi, sehingga kemampuan siswa dalam menulis kesimpulan isi cerita tersebut masih rendah. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan pun masih kurang menunjang proses pembelajaran, karena media yang digunakan masih belum bisa membangkitkan semangat dan motivasi belajar siswa. Pada data awal menunjukkan bahwa 80% siswa masih belum mampu

menyimpulkan isi cerita anak yang dibaca. Hasil tes belajar siswa dalam menyimpulkan isi cerita anak ini dikatakan belum mampu mencapai tujuan yang diharapkan, karena dari 25 siswa yang mampu mendapat kategori tuntas dengan mencapai KKM itu hanya 5 orang siswa dan 20 siswa lainnya mendapat kategori belum tuntas. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa masih belum bisa menyimpulkan isi cerita dan memahami isi bacaan yang dibacanya dengan baik. Oleh karena itu, kemampuan siswa dalam menyimpulkan isi cerita yang telah dibaca masih rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu ada perbaikan dalam pembelajaran supaya kegiatan siswa dalam pembelajaran lebih efektif dan hasil belajar siswa dalam menyimpulkan isi cerita lebih meningkat. Salah satu upaya yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, yaitu dengan menerapkan metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) dengan permainan pos pelangi. Metode SQ3R dipilih untuk mengatasi permasalahan yang muncul, dengan harapan selain dapat menyelesaikan permasalahan dalam membaca pemahaman, juga dapat memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran. metode SQ3R ini dilengkapi pula dengan permainan pos pelangi, dengan tujuan supaya suasana belajar menjadi menyenangkan.

Menurut Soeparno (dalam Djuanda, 2006, hlm. 94) bahwa 'Permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara yang menggembarakan'. Meskipun ada permainan yang menggembarakan, akan tetapi apabila tidak melatih keterampilan berbahasa siswa, maka permainan tersebut tidak dikatakan sebagai permainan bahasa. Permainan bahasa dalam pelaksanaannya memiliki kelebihan dan kekurangan. Soeparno (dalam Djuanda, 2006, hlm. 95)

mengungkapkan kelebihan dan kekurangan permainan bahasa sebagai berikut.

*Kelebihan permainan bahasa ialah: (a) permainan bahasa sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, (b) aktivitas yang dilakukan siswa bukan saja fisik tetapi juga mental, (c) dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar, (d) dapat memupuk rasa solidaritas dan kerjasama, (e) dengan permainan materi lebih mengesankan sehingga sukar dilupakan. Sedangkan kekurangannya ialah: (a) bila jumlah siswa di SD terlalu banyak akan sulit untuk melibatkan seluruh siswa dalam permainan, (b) tidak semua materi dapat dilaksanakan melalui permainan, (c) permainan mengandung unsur spekulasi sehingga sulit untuk dijadikan ukuran yang terpercaya.*

Oleh karena itu, apabila seorang guru ingin menggunakan sebuah permainan dalam proses pembelajaran bahasa, maka permainan bahasa tersebut harus permainan yang menyenangkan dan mampu meningkatkan keterampilan berbahasa siswa. Hal tersebut dikarenakan tidak semua materi pelajaran dapat dilaksanakan dengan menggunakan permainan bahasa. Permainan bahasa ini diperlukan untuk memperoleh kegembiraan dan untuk melatih keterampilan berbahasa siswa. Dengan demikian dalam penelitian ini, untuk melengkapi metode pembelajaran SQ3R ini dilengkapi juga dengan permainan pos pelangi. Permainan pos pelangi merupakan modifikasi dari permainan stabilo kalimat. Menurut Resmini & Djuanda (2007, hlm. 259) "Permainan stabilo kalimat bertujuan supaya siswa dapat menentukan kalimat yang benar dan yang salah dalam suatu wacana yang dibacanya itu dengan menggunakan stabilo". Akan tetapi, dalam permainan pos pelangi bertujuan supaya

siswa dapat menentukan dan menemukan gagasan utama suatu wacana yang dibaca dengan menggunakan spidol warna warni sebelum siswa menyimpulkan isi cerita yang dibacanya.

Selain itu, berdasarkan pembelajaran bahasa Indonesia yang telah dilakukan dalam penelitian mengenai materi menyimpulkan isi cerita anak, siswa memang kurang mampu untuk menyimpulkan isi cerita yang dibacanya. Hal tersebut dikarenakan beberapa faktor, baik faktor kinerja guru, maupun aktivitas siswa sendiri. Dalam aktivitas pembelajarannya, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, sehingga siswa hanya dituntut untuk mendengarkan dan mencatat hasil penjelasan yang dipaparkan oleh guru saja, sehingga metode pembelajaran yang digunakan pun kurang bervariasi. Selain itu, media yang digunakan oleh guru juga kurang menunjang proses pembelajaran. Demikian selama proses pembelajaran, guru hanya terfokus pada metode pembelajaran yang digunakannya saja. Pendekatan yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, yaitu pendekatan yang berpusat pada guru. Oleh karena itu, pembelajaran pun lebih banyak didominasi oleh guru daripada siswa. Pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran, ada beberapa siswa yang ribut dan tidak memperhatikan penjelasan guru, sehingga dengan kegaduhan siswa tersebut mengganggu konsentrasi teman lainnya yang sedang belajar. Siswa merasa sedikit jenuh selama proses pembelajaran berlangsung, karena hanya duduk dan mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru saja. Sementara itu, siswa yang kurang paham dan tidak mengerti dengan materi yang disampaikan oleh guru, hanya diam saja tanpa mau bertanya kepada guru atau teman lainnya. Selain itu juga, siswa masih merasa kesulitan dalam mengerjakan soal evaluasi, terutama

dalam menentukan gagasan utama dan menyimpulkan isi cerita yang dibaca berdasarkan pemahamannya sendiri.

Permasalahan-permasalahan tersebut, menjadi latar belakang dalam pengambilan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini. Untuk lebih jelasnya, upaya yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut tertuang dalam sebuah penelitian yang berjudul "Penerapan Metode *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) dengan Permainan "Pos Pelangi" untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimpulkan Isi Cerita Anak yang Dibaca (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V A SDN Cirayun Kecamatan Jatininggal Kabupaten Sumedang)". Adapun permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

- a. Bagaimana perencanaan penerapan metode SQ3R dengan bantuan permainan pos pelangi dalam meningkatkan kemampuan menyimpulkan isi cerita anak yang dibaca di kelas V A SDN Cirayun, Kecamatan Jatininggal, Kabupaten Sumedang?
- b. Bagaimana pelaksanaan penerapan metode SQ3R dengan bantuan permainan pos pelangi dalam meningkatkan kemampuan menyimpulkan isi cerita anak yang dibaca di kelas V A SDN Cirayun, Kecamatan Jatininggal, Kabupaten Sumedang?
- c. Bagaimana aktivitas siswa saat penerapan metode SQ3R dengan permainan pos pelangi dalam meningkatkan kemampuan menyimpulkan isi cerita anak yang dibaca di kelas V A SDN Cirayun, Kecamatan Jatininggal, Kabupaten Sumedang?
- d. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam menyimpulkan isi cerita anak yang dibaca setelah menggunakan metode SQ3R dengan permainan pos pelangi di kelas V A SDN Cirayun, Kecamatan Jatininggal, Kabupaten Sumedang?

## **METODE PENELITIAN**

### **Desain Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian berbasis kelas yang bermula dari adanya suatu permasalahan, kemudian permasalahan tersebut diidentifikasi dan dianalisis, selanjutnya dilakukan suatu tindakan untuk memperbaiki permasalahan tersebut. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas sebagai salah satu upaya untuk melakukan perbaikan pembelajaran di dalam kelas, terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia mengenai materi menyimpulkan isi cerita. Adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu model Kemmis dan Mc Tagart. Model Kemmis dan Mc Tagart ini terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

### **Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Cirayun, Kecamatan Jatinunggal, Kabupaten Sumedang. Alasan peneliti memilih sekolah ini sebagai lokasi penelitian, yaitu karena ditemukannya permasalahan pada kelas V A sekolah tersebut, terutama pada keterampilan membaca dalam materi menyimpulkan isi cerita anak yang dibaca.

### **Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas V A SDN Cirayun dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang siswa. Siswa laki-laki terdiri dari 11 orang siswa, dan 14 orang siswa perempuan.

### **Instrumen Penelitian**

Teknik pengumpulan data merupakan salah satu cara yang digunakan oleh seorang peneliti dalam mengumpulkan sejumlah informasi yang dibutuhkan selama penelitian berlangsung. Teknik pengumpul

data dalam penelitian ini yaitu wawancara, *quesioner* (angket), observasi, catatan lapangan, dan tes hasil belajar siswa. Demikian pula, untuk instrumen penelitiannya pun disesuaikan juga dengan teknik pengumpulan data yang digunakan, yang terdiri dari pedoman wawancara, pedoman angket siswa, pedoman observasi perencanaan dan pelaksanaan kinerja guru, pedoman catatan lapangan, serta soal tes hasil belajar siswa.

### **Teknik Pengolahan dan Analisis Data**

Teknik pengolahan data dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini disesuaikan dengan instrumen yang telah ditetapkan, meliputi observasi, angket (*quesioner*), wawancara, catatan lapangan, dan tes hasil belajar siswa. Oleh karena itu, pengolahan data dalam penelitian ini terdiri dari pengolahan data proses dan hasil. Pengolahan data proses berkaitan dengan instrumen yang digunakan, yaitu pedoman wawancara, angket siswa, lembar observasi perencanaan dan pelaksanaan kinerja guru, serta lembar observasi aktivitas siswa. Data yang didapatkan dari pedoman wawancara dan angket siswa diolah dalam bentuk deskripsi. Kemudian, format observasi perencanaan dan pelaksanaan kinerja guru diperoleh melalui instrumen yang ditafsirkan melalui pencapaian indikator dari setiap aspek, sedangkan pada format observasi aktivitas siswa menggunakan skor pada setiap aspeknya secara individu. Sementara itu, untuk pengolahan data hasil yang berupa hasil belajar siswa selama proses pembelajaran, dan setelah itu hasil evaluasi tersebut diukur dengan menggunakan pedoman penskoran, dan dinilai dengan menggunakan pedoman penilaian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Upaya perbaikan yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari tiga siklus, yang mana setiap siklusnya terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan juga refleksi. Perbaikan yang dilakukan pada setiap siklus itu digunakan untuk memperbaiki kinerja guru, aktivitas siswa, dan juga hasil belajar siswa. Penilaian kinerja guru dilakukan terhadap perencanaan dan pelaksanaan dalam melaksanakan pembelajaran. Sementara itu, pada aktivitas siswa dilakukan penilaian terhadap tiga aspek yang terdiri dari aspek keaktifan, kerjasama, dan tanggung jawab. Sedangkan, untuk hasil belajar siswa dilakukan penilaian terhadap kemampuan kognitif siswa mengenai materi menyimpulkan isi cerita anak yang dibaca.

### **Perencanaan Tindakan**

Sebelum proses pembelajaran di kelas dengan menerapkan metode SQ3R dan permainan pos pelangi, peneliti membuat perencanaan terlebih dahulu supaya kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dapat berjalan dengan baik. Kegiatan perencanaan pembelajaran tersebut dibuat dengan memperhatikan beberapa faktor-faktor Resmini, dkk. (2009, hlm. 14) bahwa "Faktor yang harus diperhatikan secara cermat itu, yaitu: tujuan pembelajaran, guru, materi ajar, metode pembelajaran, dan faktor lingkungan". Perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada siklus I dilaksanakan dengan langkah-langkah yang ada dalam metode SQ3R dan permainan pos pelangi. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan supaya pembelajaran dapat lebih menyenangkan bagi siswa. Adapun hasil kinerja guru pada tahap perencanaan siklus I, yaitu mencapai persentase 83,3% dengan kriteria sangat baik. Kemudian pada siklus II mencapai 90,4% dengan kriteria sangat baik, dan pada siklus III mengalami peningkatan kembali dengan cukup baik yaitu mencapai

persentase 97,6% dengan kriteria sangat baik. Demikian pada perencanaan kinerja guru ini, telah berhasil mencapai target yang ditentukan.

### **Pelaksanaan Tindakan**

Berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran yang dilakukan di kelas tergantung pada kesiapan guru dalam membuat perencanaan dan kecakapan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Untuk meningkatkan aktivitas siswa pada pembelajaran menyimpulkan isi cerita ini, guru menerapkan metode pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Permana, Y. Dkk (2016, hlm. 233) bahwa "Dalam pembelajaran hendaknya ada metode yang dapat mengatur kegiatan pembelajaran agar siswa ikut berpartisipasi aktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna". Berdasarkan pendapat tersebut, maka peneliti menerapkan metode SQ3R sebagai metode pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa dalam menyimpulkan isi cerita.

Menurut Dalman (2013, hlm. 189) "SQ3R adalah salah satu teknik membaca untuk memahami isi bacaan yang menggunakan langkah-langkah secara sistematis dalam pelaksanaannya". Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode SQ3R itu merupakan salah satu metode pembelajaran yang sangat efektif digunakan dalam memahami isi bacaan. Sementara itu, Iswara (2014, hlm. 75) mengemukakan bahwa ada lima langkah untuk membaca dengan menggunakan metode SQ3R, di antaranya yaitu sebagai berikut.

*Langkah pertama, yaitu survey adalah langkah untuk mengidentifikasi judul, judul bab, judul subbab, atau fitur lain dari buku seperti gambar, atau tabel. Langkah ke dua yaitu question adalah langkah untuk mengajukan pertanyaan tentang isi buku. Langkah ke tiga, yaitu*

*read adalah membaca buku berdasarkan langkah survey dan question. Langkah ke empat yaitu recite adalah mengidentifikasi poin-poin penting yang telah dibaca. Langkah ke lima yaitu review adalah meninjau kembali seluruh bacaan setelah read dan recite, untuk melengkapi atau menyempurnakan pemahaman terhadap bacaan.*

Berdasarkan pendapat di atas, maka seorang pembaca itu harus mengikuti setiap langkah yang ditetapkan dalam metode SQ3R. Hal ini dilakukan dengan tujuan supaya siswa terampil dan aktif dalam pembelajaran, khususnya dalam keterampilan membaca pada materi menyimpulkan isi cerita. Menurut Uno & Nurdin (2011, hlm. 116) bahwa karakteristik metode pembelajaran SQ3R adalah sebagai berikut.

*Siswa berperan aktif dalam pembelajaran. Guru sebagai fasilitator dan mediator yang aktif. Pembelajaran dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil dan guru sebagai pembimbing. Siswa dihadapkan pada suatu fenomena dan kemudian diminta untuk mensurvei hal-hal pokok yang terdapat dalam fenomena yang dihadapi. Siswa menyelidiki makna yang terkandung dalam suatu fenomena atau disurvei terlebih dahulu.*

Proses pembelajaran membaca dalam menyimpulkan isi cerita dengan penerapan metode SQ3R dan permainan pos pelangi ini terus diperbaiki dalam setiap siklusnya. Pada pelaksanaan siklus I, pelaksanaan kinerja guru belum bisa mencapai target yang ditentukan karena masih ada beberapa kekurangan. Temuan-temuan yang terjadi pada siklus I menjadi bahan masukan dalam melakukan siklus selanjutnya. Pada tindakan siklus II, guru berusaha memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus I. Pada pelaksanaan siklus II, dalam tahap *question* guru kurang membimbing siswa dan mempertegas siswa dalam

membuat pertanyaan, sehingga sebagian siswa ada yang hanya membuat pertanyaan itu asal-asalan saja dan malah mengganggu temannya yang sedang mengerjakan. Oleh karena itu, maka siswa yang membuat keributan pun diberika sebuah bintang merah oleh guru.

Setelah pelaksanaan tindakan siklus II, permasalahan yang ditemukan di siklus II pun diperbaiki di siklus III. Pada pelaksanaan pembelajarannya, guru tidak hanya memberikan bintang merah saja kepada siswa yang bandel, melainkan juga dengan menempelkna bintang merah ke papan ketertiban siswa. Hal ini dilakukan supaya siswa bisa lebih disiplin lagi dalam mengikuti pembelajaran. Adapun tingkat perkembangan kinerja guru dalam melaksanakan proses pembelajaran ini, yaitu pada siklus I mencapai persentase 81,2% dengan kriteria sangat baik, siklus II menjadi 89,5% dengan kriteria sangat baik, dan pada siklus III menjadi 95,8% dengan kriteria sangat baik. Demikian pelaksanaan kinerja guru pun mengalami peningkatan dari setiap siklusnya, karena adanya tindakan perbaikan yang dilakukan.

### **Aktivitas Siswa**

Selain dari kinerja guru, aktivitas siswa juga diperhatikan dan dijadikan fokus penelitian. Aktivitas siswa dinilai dari tiga aspek, yaitu aspek keaktifan, kerjasama, dan tanggung jawab. Dalam proses pembelajaran, siswa dituntut aktif untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, baik pembelajaran dengan melakukan aktivitas individu maupun aktivitas kelompok. Untuk menciptakan pembelajaran yang baik tersebut, maka guru diharapkan mampu memberikan stimulus yang baik pula terhadap siswa. Hal tersebut sesuai dengan yang dipaparkan Skinner (dalam Djuanda, 2006, hlm. 9) bahwa 'Manusia adalah organisme yang dapat memberikan respon (*operant*) baik oleh

karena adanya stimulus atau rangsangan yang nampak atau tidak'.

Pada saat pembelajaran, guru harus mempersiapkan strategi atau metode pembelajaran yang mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Oleh karena itu, maka peneliti menggunakan metode SQ3R dengan permainan pos pelangi dalam menyimpulkan isi cerita ini. Aktivitas siswa pada pelaksanaan siklus I mencapai persentase 12%, siswa menunjukkan sikap baik sekali dalam aspek keaktifan, kerjasama, maupun dalam aspek tanggung jawab. Hal tersebut menunjukkan bahwa pada siklus selanjutnya, guru harus melakukan perbaikan pada proses pembelajaran. Namun, setelah guru melakukan perbaikan pada proses pembelajaran di siklus II, aktivitas siswa mencapai 72% dengan kriteria baik sekali, dan pada siklus III menjadi 88% dengan kriteria baik sekali, artinya aktivitas siswa pun sudah melebihi target yang diharapkan yaitu 85%.

### **Hasil Belajar Siswa**

Berdasarkan hasil penelitian terhadap keterampilan membaca siswa dalam materi menyimpulkan isi cerita anak di kelas V A SDN Cirayun, awalnya masih banyak yang belum bisa menyimpulkan isi cerita. Setelah dilakukan proses pembelajaran dengan tiga siklus, maka diperoleh beberapa temuan-temuan pada hasil belajar siswa. Siswa sudah mulai bisa dalam menentukan gagasan utama atau ide pokok cerita, serta mampu menyimpulkan isi cerita yang dibacanya. Namun, walaupun demikian guru tetap membimbing siswa dalam melakukan tahapan sesuai dengan tahapan yang ada dalam metode SQ3R. Pada tahap *survey*, guru berusaha membimbing siswa dalam mengamati teks cerita yang diberikan oleh guru yaitu mengenai judul cerita, tokoh yang ada dalam cerita, serta perbedaan antara kalimat yang digaris bawahi dengan

kalimat yang tidak digaris bawahi. Dalam hal ini, siswa telah mampu mengikuti pembelajaran dengan baik.

Pada tahap *question*, guru menginstruksikan siswa untuk membuat pertanyaan yang berhubungan dengan teks cerita yang diberikan oleh guru. Selanjutnya, pada tahap *read* siswa diinstruksikan dan dibimbing oleh guru untuk membaca secara keseluruhan teks cerita yang diberikan. Oleh karena itu, maka dalam tahapan ini siswa dituntut untuk membaca dan memahami isi ceritanya, serta menentukan pula gagasan utama dari setiap paragraf. Sementara itu, pada tahap *recite* guru membimbing siswa dalam menjawab pertanyaan yang telah dibuatnya, dan pada tahap *review* siswa diinstruksikan untuk menyimpulkan isi cerita yang telah dibacanya.

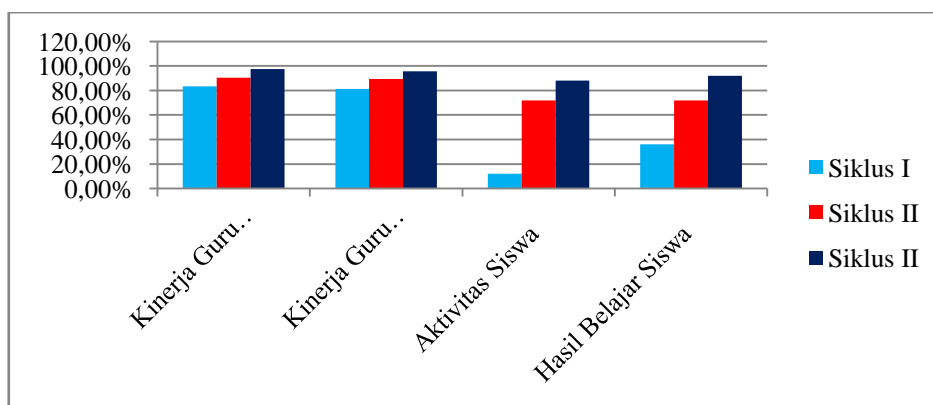
Suatu pembelajaran yang dilakukan secara maksimal oleh guru dan direspon dengan baik oleh siswa, akan mampu membawa peningkatan yang baik pula terhadap hasil belajar siswa. Adapun alat untuk mengukur hasil belajar siswa dalam membaca pemahaman ini, yaitu dengan memberikan soal evaluasi membaca kepada siswa. Menurut Iswara (2014, hlm. 20) "Evaluasi membaca dapat dilakukan dengan meminta pembaca menuliskan sejumlah hal yang berkaitan dengan bacaan".

Pada siklus I hasil belajar siswa mencapai persentase 36% atau 9 orang siswa yang mampu mencapai KKM. Sementara itu, pada siklus II mencapai persentase 72% atau 18 orang siswa, dan pada siklus III meningkat kembali dengan mencapai persentase 92% atau 23 orang siswa mencapai nilai KKM dan mendapatkan kategori tuntas. Pada siklus III ini menunjukkan bahwa target pencapaian ketuntasan belajar siswa telah tercapai dengan sangat baik, sehingga penelitian ini berhenti pada siklus III. Di bawah ini,



merupakan rekapitulasi perbandingan antara kinerja guru dalam tahap perencanaan dan pelaksanaan dalam proses pembelajaran, aktivitas siswa, serta hasil

belajar siswa dalam materi menyimpulkan isi cerita anak yang dibaca di kelas V A SDN Cirayun, Kecamatan Jatininggal, Kabupaten Sumedang.



**Gambar 1.**  
**Diagram Rekapitulasi Perbandingan**

Berdasarkan paparan data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *survey, question, read, recite, review* (SQ3R) dengan permainan pos pelangi mampu meningkatkan kinerja guru dalam perencanaan dan pelaksanaan, aktivitas siswa, dan juga hasil belajar siswa pada materi menyimpulkan isi cerita anak yang dibaca.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas V A SDN Cirayun Kecamatan Jatininggal Kabupaten Sumedang pada pembelajaran bahasa Indonesia mengenai materi menyimpulkan isi cerita dengan metode SQ3R dan permainan pos pelangi itu dapat disimpulkan sebagai berikut.

Pada tahap perencanaan diperoleh persentase kenaikan dari setiap siklusnya. Pada siklus I persentase perencanaan kinerja guru mencapai 83,3% dengan kriteria sangat baik. Kemudian siklus II mencapai 90,4% dengan kriteria sangat baik, dan pada siklus III mencapai 97,6% dengan kriteria sangat

baik. Sementara itu, pada pelaksanaan kinerja guru juga mengalami peningkatan dari setiap siklusnya. Pada siklus I pelaksanaan kinerja guru mencapai 81,2% dengan kriteria sangat baik, siklus II mencapai 89,5% dengan kriteria sangat baik, dan pada siklus III mencapai persentase 95,8% dengan kriteria sangat baik.

Selain dari perencanaan dan pelaksanaan kinerja guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang cukup baik. Aktivitas siswa pada siklus I mencapai persentase 12% siswa menunjukkan sikap baik sekali. Pada siklus II mencapai 72% dengan kriteria baik sekali, dan pada siklus III mengalami peningkatan menjadi 88%. Demikian, siswa telah berhasil menunjukkan sikap aktif, kerjasama, dan tanggung jawabnya yang baik sekali dalam proses pembelajaran.

Adapun peningkatan hasil belajar yang dicapai oleh siswa setiap siklusnya juga mengalami peningkatan yang cukup baik. Pada siklus I hasil belajar siswa mencapai persentase 36% atau hanya 9 orang siswa

yang mampu mencapai KKM. Selanjutnya, pada siklus II meningkat menjadi 72% atau 18 siswa, dan pada siklus III meningkat lagi dengan mencapai persentase 92% atau 23 siswa mampu mencapai KKM dan mendapat kategori tuntas. Demikian, pada siklus III ini menunjukkan bahwa target hasil belajar siswa dalam menyimpulkan isi cerita ini mencapai target yang ditentukan, bahkan melebihi target yang ditentukan.

Berdasarkan paparan tersebut, dapat dilihat dari hasil kinerja guru pada tahap perencanaan dan pelaksanaan, aktivitas siswa, serta hasil belajar siswa mengalami peningkatan setiap siklusnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *survey, question, read, recite, review* (SQ3R) dengan permainan pos pelangi ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam menyimpulkan isi cerita anak yang dibaca di kelas V A SDN Cirayun Kecamatan Jatununggal Kabupaten Sumedang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Dalman. (2013). *Keterampilan Membaca*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Djuanda, D. (2006). *Pembelajaran Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Djuanda, D. (2008). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Bandung: PUSTAKA LATIFAH.
- Iswara, P. D. (2014). *Teknik Membaca Buku Membuka-buka Buku*. Sumedang: UPI SUMEDANG PRESS.
- Iswara, P. D. (2014). *Teknik Membaca Buku Membuka-buka Buku*. *Journal: E-Journal.upi.edu Mimbar sekolah dasar*, 1(1) hlm. 20. [Online]. Tersedia: <http://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/article/view/859> [05 Juni 2017]
- Permana, Y., Sulistyowarni, D., dan Irmayanti, M. (2016). *Pengaruh Metode SQ3R Terhadap Kemampuan Membaca Cepat Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. *Journal: E-Journal.upi.edu Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2) hlm.233. [Online]. Tersedia: <http://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/article/view/4385> [26 Mei 2017]
- Resmini, N., dan Djuanda, D. (2007). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. Bandung: UPI PRESS.
- Resmini, N., Hartati, T., dan Cahyani, I. (2009). *Pembinaan dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandung: UPI PRESS.
- Tarigan, H. G. (2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Uno, H. B dan Mohamad, N. (2011). *Belajar dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Lingkungan Kreatif Efektif Menarik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.