

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Hakikat Membaca

a. Pengertian Membaca

Membaca adalah suatu proses yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/ bahasa tulis (Tarigan, 2008). Sedangkan menurut Santoso (2009) aktivitas membaca terdiri dari dua bagian, yaitu membaca sebagai proses dan membaca sebagai produk. Membaca sebagai proses mengacu pada aktivitas fisik dan mental. Sedangkan membaca sebagai produk mengacu pada konsekuensi dari aktivitas yang dilakukan pada saat membaca.

Klein (dalam Rahim, 2005) mengungkapkan bahwa definisi membaca mencakup: (1) membaca merupakan suatu proses, (2) membaca adalah metodes, (3) membaca merupakan interaktif. Membaca merupakan suatu proses memasukan informasi dari bacaan. Pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca mempunyai peranan yang utama dalam membentuk makna. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, peneliti berpendapat membaca merupakan kegiatan yang dilakukan pembaca untuk memahami isi bacaan, sehingga pembaca memperoleh informasi atau pengetahuan dari media tulis.

b. Tujuan Membaca

Membaca yang baik adalah membaca yang memiliki tujuan karena dengan adanya tujuan dapat memudahkan pembaca untuk memahami bacaan. Tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, dan memahami makna bacaan. Sejalan dengan pendapat tersebut Santoso (2009) mengungkapkan tujuan dari setiap pembaca adalah memahami bacaan yang dibacanya.

Sedangkan menurut Blanton dkk (dalam Rahim 2008) tujuan membaca mencakup kesenangan, menyempurnakan membaca nyaring, memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topik, mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahui, memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis, mengkonfirmasi atau menolak prediksi, menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu bacaan dalam beberapa cara lain dan mempelajari struktur bacaan.

Selanjutnya menurut Prasetyono (2008) tujuan membaca adalah untuk memperoleh kesenangan tanpa proses pemikiran yang rumit, seperti membaca novel, surat kabar, majalah, dan komik. Selain itu membaca juga bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan dengan membaca buku pelajaran atau buku ilmiah. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut peneliti berpendapat, tujuan utama membaca adalah mencari kesenangan, mencari informasi, dan mencari pengetahuan dengan cara memahami isi bacaan.

c. Jenis-Jenis Membaca

Jenis membaca secara umum adalah membaca permulaan dan membaca lanjut. Membaca permulaan diberikan pada siswa sejak kelas 1 sampai kelas 2 sekolah dasar. Sedangkan membaca lanjut diberikan kepada siswa sejak kelas 3 sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

Jenis-jenis membaca lanjut adalah: (1) membaca kritis bertujuan untuk menemukan fakta-fakta dalam bacaan, (2) membaca cepat untuk menemukan gagasan pokok, (3) membaca telaah bahasa untuk menelaah bahasa, (4) membaca bebas untuk mengisi waktu luang (Sukirno, 2009).

Ditinjau dari segi terdengar atau tidaknya suara pembaca saat dia membaca, proses membaca dapat dibedakan menjadi dua yaitu membaca nyaring/ membaca bersuara dan membaca dalam hati. Membaca dalam hati dapat dibagi menjadi membaca ekstensif yaitu membaca secara luas. Termasuk dalam membaca ekstensif adalah membaca survei: membaca dengan cara meneliti bahan bacaan, membaca sekilas: membaca dengan cepat, membaca dangkal: membaca dangkal bertujuan untuk kesenangan seperti membaca cerpen, novel dan sebagainya. Membaca intensif adalah study seksama, telaah teliti dan penanganan terperinci yang dilaksanakan di dalam kelas terhadap suatu tugas yang pendek kira-kira dua sampai empat halaman setiap hari.

Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan jenis membaca di SD dibedakan menjadi dua yaitu membaca permulaan dan membaca lanjut. Membaca permulaan merupakan kegiatan membaca yang bertujuan untuk menyuarkan lambang-lambang tertulis sehingga memiliki makna. Sedangkan

membaca lanjut merupakan kegiatan membaca yang bertujuan untuk memahami isi dari bacaan dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

2. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan pola umum kegiatan belajar mengajar untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif demi tercapainya tujuan pembelajaran (Anni, 2009). Sejalan dengan pendapat tersebut Trianto (2007) menyatakan metode pembelajaran merupakan garis besar kegiatan guru dan siswa, dalam mewujudkan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan. Sedangkan menurut Suprijono (2009), metode adalah urutan kegiatan yang dipilih untuk memberikan fasilitas atau bantuan pada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut peneliti berpendapat, metode pembelajaran adalah suatu cara atau langkah yang dirancang guru dalam mengelola dan melaksanakan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

3. Metode *Preview Question Read Reflect Recite Review*

Metode *Previef Question Read Reflect Recit Review* merupakan salah satu bagian dari metode elaborasi yang membantu pemindahan informasi baru dari memori jangka pendek ke memori jangka panjang, dengan menambahkan perincian informasi baru sehingga lebih bermakna dan membantu siswa mengingat apa yang mereka baca (Trianto, 2012).

Menurut Suprijono (2011) salah satu metode yang dapat dikembangkan agar membaca efektif adalah metode PQ4R. Sejalan dengan pendapat tersebut Robinson (dalam Rifa'i dan Anni, 2009) menyatakan metode PQ4R bertujuan

untuk meningkatkan pemahaman dan daya ingat peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Berdasarkan paparan tersebut peneliti berpendapat metode *Preview Question Read Reflect Recite Review* dapat meningkatkan keaktifan siswa. Selain itu metode *Preview Question Read Reflect Recite Review* juga dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa. Dengan menerapkan metode *Preview Question Read Reflect Recite Review* kegiatan membaca siswa akan lebih bermakna karena sebelum membaca siswa terlebih dahulu membuat pertanyaan, sehingga tujuan membaca lebih terarah. Selanjutnya setelah membaca siswa menjawab pertanyaan dan membuat intisari dari bahan bacaan untuk mengingat kembali apa yang siswa baca. Dengan adanya kegiatan-kegiatan tersebut siswa akan lebih mudah untuk memahami isi bacaan.

Selain memudahkan siswa memahami isi bacaan langkah-langkah metode *Preview Question Read Reflect Recite Review* yang terdiri dari beberapa kegiatan seperti membuat pertanyaan, membaca, menanggapi, menjawab pertanyaan, membuat intisari, dan membaca kembali intisari yang telah dibuat dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran

a. Kelebihan metode *Preview Question Read Reflect Recite Review*

Sampai sejauh ini tidak ada satu pun metode yang dianggap paling baik, karena baik tidaknya model atau metode yang digunakan tergantung kepada tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Menurut Mulipah (2011), kelebihan metode *Preview Question Read Reflect Recite Review* yaitu: 1) mengaktifkan siswa, 2) sistematis, 3) praktis, 4) tidak menjenuhkan, 5) menimbulkan kedekatan

antara guru dan siswa, dan 6) bermakna yaitu siswa tidak hanya ha-fal dengan bacaan tapi mampu memahami isi bacaan

b. Kekurangan *Metode Preview Question Read Reflect Recite Review*

Selain memiliki kelebihan, metode PQ4R juga memiliki beberapa kelemahan yaitu:

- 1) Jika PQ4R digunakan sebagai metode pembelajaran pada setiap materi pelajaran, maka guru akan sulit mengontrol kegiatan dan keberhasilan siswa.
- 2) Dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang ditentukan.
- 3) Menuntut para guru untuk lebih menguasai materi lebih luas lagi dari standar yang telah ditetapkan (Bubun, 2011).

4. Media Visual Digital

a. Pengertian Media Visual Digital

Media visual digital adalah segala bentuk penyampaian informasi, pesan, atau materi yang menggunakan elemen gambar dan teknologi elektronik. Informasi ini diproses oleh komputer atau perangkat digital, lalu ditampilkan melalui layar untuk dilihat dan dipahami oleh pengguna . Yang termasuk ke dalam media visual digital adalah segala bentuk sarana komunikasi, informasi, atau karya seni yang disajikan dalam format elektronik dan mengandalkan indra penglihatan (Sanjaya, 2012).

Perkembangan teknologi modern membawa perubahan besar lewat hadirnya media visual digital sebagai alternatif solusi dalam dunia pendidikan. Media visual digital adalah sarana informasi berbasis elektronik yang mengandalkan indra

penglihatan, yang mampu mengemas materi abstrak menjadi lebih konkret dan menarik bagi anak-anak.

Melalui media ini, proses belajar membaca tidak lagi terasa kaku, melainkan menjadi lebih interaktif. Visualisasi yang kaya warna dapat membantu menjembatani pemikiran konkret siswa usia SD untuk mengenali huruf, kata, hingga kalimat dengan cara yang lebih menyenangkan.

Dalam praktik pembelajaran membaca di SD, terdapat berbagai jenis media visual digital yang dapat diterapkan oleh guru sesuai dengan kebutuhan siswa. Jenis pertama adalah media visual statis seperti infografis berwarna, kartu kata digital (*flashcard*), dan buku cerita bergambar elektronik (*e-book*). Jenis kedua adalah media visual dinamis atau bergerak, seperti video animasi pendek yang menyanyikan bunyi huruf dan pelafalan kata. Selain itu, ada pula media visual interaktif berupa *game* edukasi membaca atau aplikasi membaca digital yang membuat siswa bisa mengetuk layar untuk memunculkan suara, sehingga anak-anak terlibat aktif dalam proses belajarnya (Andi : 2023)

Penggunaan variasi jenis media visual digital ini diyakini mampu meningkatkan minat dan kemampuan membaca siswa SD secara signifikan jika diterapkan dengan strategi yang tepat. Pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik materi dan psikologi perkembangan anak akan membuat suasana belajar menjadi lebih hidup dan tidak membosankan. Oleh karena itu, penelitian tesis ini dilakukan untuk mengkaji secara mendalam bagaimana penggunaan

berbagai jenis media visual digital dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran membaca pada siswa Sekolah Dasar di era digital saat ini.

b. Jenis Media Visual Digital

1) Media Visual Digital Statis (Diam)

Media ini menampilkan gambar atau visual yang tetap dan tidak bergerak. Sangat cocok untuk menyampaikan informasi yang padat, ringkas, dan fokus pada detail teks atau grafis. Media visual digital statis memiliki banyak jenis. Foto dan gambar digital yaitu hasil jepretan kamera atau karya seni gambar dalam format digital (seperti JPG atau PNG) yang digunakan sebagai ilustrasi pendukung materi agar terlihat lebih nyata.

Infografis yaitu kombinasi antara data, grafik, dan teks singkat yang dikemas dalam satu gambar menarik agar informasi yang rumit bisa dipahami audiens dalam hitungan detik. E-Poster / pamflet digital yaitu selebaran digital yang berisi pengumuman, ajakan, atau iklan, yang biasanya disebarakan melalui grup percakapan atau media sosial. Flashcard digital yaitu kartu kata atau gambar digital yang digunakan sebagai alat bantu mengingat, contohnya kartu bergambar buah untuk anak-anak belajar membaca di layar gawai.

2) Media Visual Digital Dinamis (Bergerak)

Media ini melibatkan elemen visual yang berpindah, berubah, atau memiliki durasi waktu. Media ini sangat kuat dalam memicu emosi dan mempertahankan perhatian (fokus) audiens. Video digital yaitu rekaman visual nyata atau hasil

editan komputer yang memiliki alur waktu, suara, dan gerakan, seperti video dokumenter atau materi pembelajaran di YouTube.

Animasi (2D atau 3D) yaitu gambar rekaan komputer yang digerakkan untuk menjelaskan proses yang sulit dilihat secara langsung, contohnya animasi cara kerja jantung manusia atau animasi kartun untuk anak-anak. GIF (Graphics Interchange Format) yaitu gambar bergerak berdurasi sangat pendek (beberapa detik) yang berputar terus-menerus tanpa suara, biasanya digunakan untuk menunjukkan reaksi ekspresi yang ekspresif.

3).Media Visual Digital Interaktif

Media ini tidak hanya dilihat, tetapi juga memberikan respons ketika audiens menyentuh, mengklik, atau menggerakkan kursor layar. Media ini menuntut keterlibatan aktif dari penggunaannya. Game edukasi/aplikasi belajar yaitu program digital yang meminta pengguna menyelesaikan tantangan, misalnya anak harus mengetuk balon huruf yang benar di layar untuk menyusun sebuah kata.

Situs Web Interaktif yaitu halaman internet yang visualnya bisa berubah sesuai dengan pilihan menu yang diklik oleh pengunjungnya. Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR) yaitu teknologi visual yang membawa pengguna masuk ke dunia digital 3D (VR), atau memunculkan benda digital 3D ke dunia nyata lewat kamera gawai (AR), seperti melihat visual dinosaurus yang seolah-olah muncul di atas meja belajar.

4)Media Visual Digital Berbasis Teks-Gambar (Elektronik)

Media ini merupakan adaptasi dari media cetak konvensional ke dalam bentuk digital, yang menggabungkan kekuatan membaca teks dengan keindahan ilustrasi visual di layar. E-Book (Buku Digital) yaitu buku teks yang telah diformatkan agar bisa dibaca di gawai, biasanya dilengkapi dengan gambar berwarna yang tidak terbatas oleh halaman cetak. E-Magazine/E-Comic yaitu majalah atau komik digital yang tata letak visualnya sangat dinamis dan penuh warna, sering kali bisa digeser (*slide*) secara interaktif.

c.Kelebihan Media Visual Digital

Media visual digital adalah media pembelajaran yang menyajikan informasi dalam bentuk gambar, animasi, infografis, video, atau presentasi berbasis teknologi digital. Penggunaan media ini memiliki berbagai kelebihan baik bagi peserta didik maupun bagi pendidik.

Tampilan yang menarik dengan kombinasi gambar, warna, animasi, dan video mampu menarik perhatian peserta didik sehingga mereka lebih antusias mengikuti pembelajaran. Informasi yang disajikan secara visual membantu peserta didik memahami konsep yang abstrak atau sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata. Gambar dan animasi membuat materi lebih mudah dipahami.

Peserta didik cenderung lebih mudah mengingat informasi yang disampaikan melalui media visual dibandingkan dengan penjelasan lisan saja karena otak lebih cepat memproses informasi visual. Media visual digital dapat memenuhi

kebutuhan peserta didik dengan gaya belajar visual, auditori (melalui video atau audio), maupun kinestetik jika dipadukan dengan aktivitas interaktif.

Media digital memungkinkan adanya kuis interaktif, simulasi, maupun permainan edukatif yang membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Materi dapat disimpan dalam berbagai format digital dan diakses kapan saja serta di mana saja melalui komputer, laptop, tablet, atau telepon pintar yang terhubung dengan internet.

Guru dapat menjelaskan materi yang kompleks dalam waktu yang lebih singkat menggunakan video, animasi, atau infografis sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Media visual digital dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, misalnya memperbesar ukuran huruf, menambahkan subtitle, menggunakan gambar yang jelas, atau menyediakan audio pendukung sehingga lebih ramah bagi peserta didik dengan kebutuhan khusus.

Guru dapat membuat media pembelajaran yang inovatif, sedangkan peserta didik dapat menghasilkan proyek digital seperti presentasi, poster, video, atau infografis sebagai bentuk hasil belajar. Penggunaan media visual digital membantu mengembangkan keterampilan literasi digital, berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas yang dibutuhkan di era teknologi.

d.Kekurangan Media Visual Digital

Media visual digital memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran, tetapi juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan agar penggunaannya

tetap efektif. Media visual digital memerlukan perangkat seperti komputer, laptop, tablet, atau telepon pintar serta jaringan internet dan listrik. Jika terjadi gangguan teknis, proses pembelajaran dapat terhambat.

Tidak semua sekolah memiliki fasilitas yang lengkap, seperti proyektor, layar, komputer, atau akses internet yang stabil. Hal ini dapat membatasi penggunaan media visual digital. Guru dan peserta didik harus memiliki keterampilan dalam mengoperasikan perangkat dan aplikasi digital. Kurangnya literasi digital dapat mengurangi efektivitas pembelajaran. Penggunaan perangkat digital dapat mengalihkan perhatian peserta didik karena adanya notifikasi, permainan, atau media sosial yang dapat mengganggu fokus belajar.

Guru memerlukan waktu, tenaga, dan kreativitas untuk merancang media visual digital yang menarik, berkualitas, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media digital membutuhkan biaya untuk membeli perangkat, memperbarui perangkat lunak, serta melakukan perawatan dan perbaikan jika terjadi kerusakan. Penggunaan layar dalam waktu yang lama dapat menyebabkan mata lelah, sakit kepala, atau menurunnya konsentrasi, terutama jika tidak diselingi waktu istirahat.

Beberapa materi pembelajaran lebih efektif disampaikan melalui praktik langsung, eksperimen, atau diskusi sehingga media visual digital hanya berperan sebagai pelengkap. Tidak semua peserta didik memiliki perangkat atau akses internet yang memadai di rumah, sehingga dapat menimbulkan kesenjangan dalam proses belajar. Penggunaan media digital yang berlebihan dapat membuat guru

dan peserta didik terlalu bergantung pada teknologi sehingga mengurangi interaksi langsung, diskusi tatap muka, dan pengembangan keterampilan sosial.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada umumnya. Bahwa tiap media mempunyai kelebihan dan kelemahannya sendiri.

B. Pembelajaran dengan PQ4R berbantu media visual digital

Pembelajaran membaca menggunakan metode PQ4R (Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review) yang berbantuan media visual digital terbukti mampu meningkatkan pemahaman bacaan dan keterlibatan aktif siswa. Pada tahap awal, media visual digital seperti infografis interaktif, video pendek, atau ilustrasi multimedia berfungsi sebagai pemantik dalam langkah Preview dan Question. Siswa dapat dengan mudah menangkap gambaran besar teks dan merumuskan pertanyaan kritis sebelum menyelami bacaan secara mendalam. Dukungan visual ini tidak hanya menarik perhatian secara instan, tetapi juga membantu menjembatani pengetahuan awal siswa dengan topik baru yang akan mereka pelajari.

Selanjutnya, integrasi teknologi ini mempermudah siswa dalam mengeksekusi tahapan Read, Reflect, Recite, dan Review. Ketika membaca (Read), keberadaan diagram digital atau peta konsep yang dinamis membantu siswa mengurai struktur teks yang rumit, sehingga proses merefleksikan informasi (Reflect) menjadi lebih kontekstual. Pada tahap Recite dan Review, siswa dapat memanfaatkan fitur-fitur digital seperti kuis interaktif atau papan

refleksi virtual untuk mengutarakan kembali dan meninjau pemahaman mereka. Alhasil, kombinasi metode PQ4R dan media visual digital ini mengubah aktivitas membaca dari sekadar kegiatan pasif mengeja teks menjadi sebuah pengalaman belajar yang interaktif, bermakna, dan menyenangkan.

Metode PQ4R adalah strategi belajar yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman membaca (reading comprehension) dan retensi memori jangka panjang. Ketika metode ini dikombinasikan dengan Media Visual Digital (Gambar dan Video Animasi 3D), pembelajaran membaca yang awalnya abstrak dan monoton berubah menjadi interaktif dan konkret. Media 3D membantu siswa memvisualisasikan teks, membangun latar belakang pengetahuan (prior knowledge), dan mempertahankan fokus.

Agar kombinasi metode PQ4R dan media visual digital ini berjalan efektif, berikut adalah kriteria yang harus dipenuhi dalam rancangan pembelajaran:

- a) Kesesuaian Media dengan Teks (Content Alignment): Gambar dan video animasi 3D yang digunakan wajib relevan dengan isi, alur, atau topik bacaan. Media berfungsi memperjelas teks, bukan mengalihkan fokus siswa.
- b) Aksesibilitas & Kualitas Teknis: Video animasi 3D harus memiliki resolusi yang jelas, audio yang jernih, dan dapat diakses dengan mudah oleh siswa melalui perangkat digital (laptop, tablet, atau proyektor).
- c) Interaktivitas Kendali: Guru atau siswa harus bisa menjeda (pause), memutar ulang (rewind), atau memutar sudut pandang (jika

menggunakan model 3D interaktif) untuk menyesuaikan dengan kecepatan membaca.

- d) Kriteria Teks Bacaan: Teks yang dipilih memiliki tingkat kesulitan yang sesuai dengan fase perkembangan siswa, namun memiliki ruang yang cukup untuk dieksplorasi secara visual (misalnya: teks naratif, prosedur, atau eksplanasi ilmiah).

Langkah-Langkah Pembelajaran (Sintaks PQ4R + Media Visual Digital)

Berikut adalah integrasi media visual digital ke dalam 6 tahapan utama PQ4R:

1. Preview (Survei Awal)

- a) Aktivitas: Siswa melakukan pemindaian cepat terhadap teks (judul, sub-judul, gambar ilustrasi).
- b) Integrasi Media 3D: Guru menayangkan cuplikan video animasi 3D singkat (teaser) atau gambar 3D statis yang merangkum tema besar bacaan.
- c) Tujuan: Memancing rasa ingin tahu siswa dan memberikan gambaran visual global sebelum mereka membaca teks secara utuh.

2. Question (Menyusun Pertanyaan)

- a) Aktivitas: Siswa menyusun pertanyaan mandiri berdasarkan apa yang mereka lihat di tahap Preview (misalnya dengan rumus 5W+1H).
- b) Integrasi Media 3D: Siswa mengamati detail pada gambar/video animasi 3D yang belum mereka pahami, lalu mengubahnya menjadi pertanyaan. Contoh: "Mengapa karakter berbaju merah di animasi tadi melakukan hal itu dalam cerita?"

3. Read (Membaca Aktif)

- a) Aktivitas: Siswa membaca teks secara keseluruhan dengan tujuan mencari jawaban atas pertanyaan yang telah mereka buat.
- b) Integrasi Media 3D: Saat menemui paragraf yang rumit atau abstrak, siswa dapat melihat kembali infografis gambar digital atau animasi 3D yang diputar lambat untuk membantu menjembatani pemahaman kata-kata sulit dalam teks.

4. Reflect (Merefleksikan)

- a) Aktivitas: Siswa mencoba memahami teks lebih dalam dengan menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah mereka miliki sebelumnya.
- b) Integrasi Media 3D: Guru menyajikan visualisasi 3D yang membandingkan konsep dalam teks dengan kehidupan nyata. Siswa menganalisis hubungan antara teks bacaan, representasi visual animasi, dan pengalaman pribadi mereka.

5. Recite (Mengungkapkan Kembali)

- a) Aktivitas: Siswa Menyebutkan atau menuliskan kembali inti sari dan jawaban dari pertanyaan mereka menggunakan bahasa sendiri (tanpa melihat teks).
- b) Integrasi Media 3D: Siswa mempresentasikan hasil pemahaman mereka di depan kelas sambil menunjuk bagian tertentu pada gambar digital atau menghentikan (freeze frame) video animasi 3D sebagai alat bantu penjelas (alat peraga digital).

6. Review (Meninjau Ulang)

- a) Aktivitas: Siswa bersama guru membaca kembali rangkuman, memeriksa kembali catatan, dan memastikan seluruh isi teks sudah dipahami dengan benar.
- b) Integrasi Media 3D: Guru memutar keseluruhan video animasi 3D sebagai konfirmasi akhir dan evaluasi visual untuk memperkuat ingatan (retensi) siswa terhadap materi yang baru saja dibaca.

Kelebihan integrasi ini :

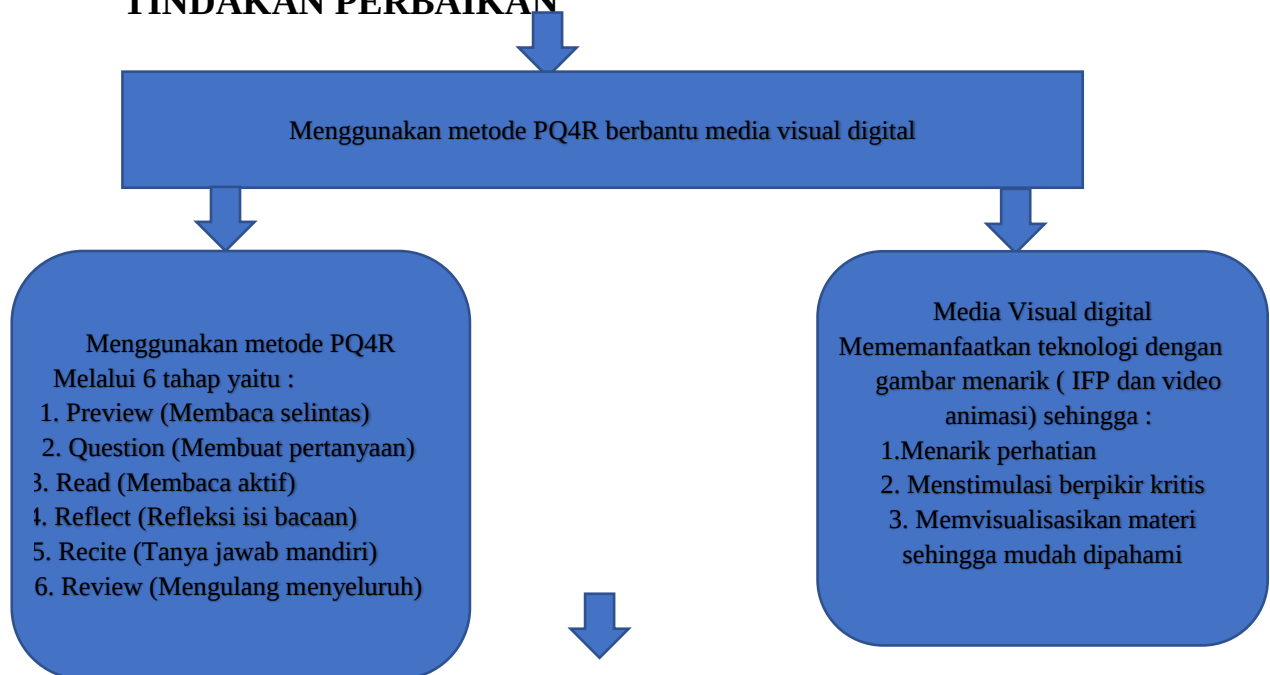
- 1. Mengatasi Keterbatasan Imajinasi: Siswa yang kesulitan membayangkan deskripsi teks (terutama teks sains atau cerita fantasi) terbantu oleh detail dari animasi 3D.
- 2. Meningkatkan Keterlibatan (Engagement): Media digital terbukti lebih menarik perhatian generasi alfa dan Z dibandingkan teks hitam-putih konvensional.
- 3. Pembelajaran Bermakna: Kombinasi auditory (dari video), visual (dari gambar 3D), dan verbal (dari membaca teks) memenuhi berbagai gaya belajar siswa secara sekaligus.

C. Kerangka Berpikir

KONDISI AWAL



TINDAKAN PERBAIKAN



HASIL AKHIR

Tercapainya peningkatan kualitas pembelajaran membaca secara komprehensif, ditandai dengan keberhasilan pencapaian indikator kinerja yang telah ditetapkan

Gambar 2.1 Kerangka berpikir

Pembelajaran membaca di kelas IV SD Negeri Sugihwaras 1 Kecamatan Ngoro Kabupaten Jombang masih belum optimal. Kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia belum menggunakan metode pembelajaran yang inovatif. Guru kurang membimbing siswa untuk menentukan gambaran umum/tema, membuat pertanyaan dan menyusun kesimpulan.

Selain itu media yang digunakan kurang menarik perhatian siswa, bahan bacaan hanya bersumber dari buku-buku dari sekolah sehingga siswa kurang termotivasi untuk membaca, akibatnya sebagian besar siswa kurang aktif membaca, ketika guru memberikan pertanyaan berkaitan dengan bacaan hanya beberapa siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar, sebagian besar siswa masih kebingungan dalam menyusun intisari dari bacaan.

Permasalahan tersebut diperkuat dengan data dokumen hasil belajar siswa kelas IV yang menunjukkan hanya 33,33% siswa yang mencapai KKM yaitu 65. Nilai rata-rata kelas 57,2, nilai terendah 25 dan nilai tertinggi 75.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti merencanakan tindakan untuk perbaikan pembelajaran dengan menggunakan metode *Preview Question Read Reflect Recite Review* berbantuan media visual digital. Penerapan metode *Preview Question Read Reflect Recite Review* berbantuan media visual digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan meningkatkan kemampuan membaca siswa.

D. Hipotesis Tindakan

Pembelajaran membaca melalui metode *Preview Question Read Reflect Recite Review* berbantuan media visual digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran meliputi, keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Sugihwaras 1 Kecamatan Ngoro Kabupaten Jombang.

E. Kebaruan Penelitian (*State aof the Art*)

Penelitian ini didukung oleh penelitian-penelitian sebelumnya mengenai penerapan metode PQ4R dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Berikut ini adalah beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian metode PQ4R, yaitu: Batserin (2011), dengan judul “Peningkatan Pemahaman Isi Bacaan Melalui Metode PQ4R (*Preview Question Read Reflect Recite Review*) Pada Siswa Kelas Va SDN Lesanpuro 3 Kecamatan Kedungkandang Malang”. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar secara klasikal dengan nilai 58,10% pada pra tindakan dengan standar ketuntasan klasikal 80% dari ketuntasan ideal 100%, pada tindakan siklus 1 bertambah menjadi 67,97% dan kemudian menjadi 84,59% pada siklus II. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode PQ4R dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi bacaan, serta memberikan nuansa belajar yang menyenangkan.

Penelitian dari Mulipah (2011), “Peningkatan kemampuan siswa memahami isi bacaan dengan metode PQ4R (*Preview Question Read Reflect Recite Review*) di kelas III SDN Ngijo 01 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. Hasil penelitian pada siklus I pertemuan I 47,8%, pada siklus I pertemuan II 60,9%, siklus II pertemuan III 69,7%, siklus II pertemuan IV

82,6%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, metode PQ4R dapat meningkatkan kemampuan siswa memahami isi bacaan pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Penelitian dari Wahyu Muharochma (2024) “ Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Melalui Metode PQ4R (*Preview Question Read Reflect Recite Review*) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD Muhamadiyah 4 Surakarta. Hasil penelitian yang didapat pada tahap Pra Siklus hanya terdapat 13,6 % peserta didik kategori baik dalam kemampuan pemahaman membaca. Pada siklus 1 terjadi peningkatan menjadi 59 % , lebih lanjut pada siklus II peningkatan menjadi 86, 3 %.

Penelitian dari Triana Wulandari (2025) “Pengaruh Model Pembelajaran PQ4R (*Preview Question Read Reflect Recite Review*) didukung Media Komik Digital Terhadap Hasil Belajar Materi Kalimat Utama Siswa Kelas III SD Tarokan 3. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa dari 45 % pada rata-rata siklus I menjadi 80% pada siklus II. Keterampilan guru meningkat dari 68,75% pada rata-rata siklus I menjadi 89,58% pada siklus II. Sedangkan untuk hasil evaluasi keterampilan membaca siswa meningkat dari 67,44% pada rata-rata siklus I menjadi 93,02% pada siklus II. Berdasarkan kajian empiris tersebut metode *Preview Question Read Reflect Recite Review* dengan bantuan media visual digital dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa sesuai KKM yang telah ditetapkan.