

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK DALAM
MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA MELALUI MODEL SQ3R
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
SEKOLAH DASAR**

Riska Rahmawati^{1*}, Eri Purwanti²

¹⁻² Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Pringsewu

riskarahmawati488@gmail.com^{1*}, eripurwantimpd@gmail.com²

*Corresponding author**

ABSTRACT

This study aims to determine the implementation of comic-based learning media in improving students' reading literacy through the SQ3R model, which is based on the low level of students' reading interest in Indonesian language subjects caused by the lack of attractive learning media and appropriate teaching methods. This research employed a qualitative method with thirty-seven students as the research subjects. Data collection techniques included reading literacy tests using comics, observation, interviews, and documentation. The results of the study show that the implementation of comic-based learning media combined with the SQ3R method can significantly improve students reading literacy compared to conventional learning. This study concludes that comic based learning media through the SQ3R model is effective in improving students reading literacy in Indonesian language learning at elementary schools.

Keywords: *E-comic based learning media; reading literacy; SQ3R model*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis komik untuk meningkatkan literasi membaca siswa melalui model SQ3R yang di dasari dengan rendahnya minat baca siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di sebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik dan metode pembelajaran yang tepat. Metode yang di gunakan adalah kualitatif dengan tigapuluh tujuh siswa sebagai subjek. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui Tes literasi membaca melalui komik, Observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis komik yang di padukan dengan metode SQ3R dapat meningkatkan literasi membaca siswa secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis komik melalui model SQ3R efektif dalam meningkatkan literasi membaca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran e-Komik; Literasi Membaca; Model SQ3R

A. Pendahuluan

Pada abad ke-21 salah satu kemampuan yang paling dibutuhkan adalah kemampuan literasi. Dalam laporan World Economic Forum dikatakan bahwa tiga kemampuan utama yang dibutuhkan diantaranya literasi dasar (foundational literacies), kompetensi (competencies) berkaitan pemecahan masalah, dan kualitas karakter (character qualities), (Lubis, 2019). Keterampilan literasi tersebut berperan penting dalam landasan utama untuk mengembangkan kompetensi yang lebih tinggi. beberapa keterampilan ini tidak hanya terbatas pada kemampuan literasi membaca dan numerasi, tetapi juga mencakup literasi sains, literasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK), serta literasi budaya dan kewarganegaraan. Selain itu, kemampuan tersebut memiliki keterkaitan yang sama pada akhirnya dari beberapa kemampuan tersebut mengarah pada kemampuan memahami, menganalisis, dan memanfaatkan informasi secara efektif.

Rendahnya tingkat literasi siswa sekolah dasar di Indonesia adalah suatu hal tantangan serius yang harus di hadapi oleh dunia Pendidikan.

Berdasarkan data Programme for International Student Assessment (PISA) 2022, skor literasi membaca siswa Indonesia hanya mencapai 371, jauh di bawah rata-rata OECD yang mencapai 476 (OECD, 2023). Hal ini memperlihatkan bahwa masih banyaknya siswa mengalami kesulitan untuk memahami pembelajaran literasi membaca, yang merupakan keterampilan dasar dalam proses pembelajaran. Fenomena ini tidak hanya menjadi masalah di seluruh negara, tetapi juga menunjukkan bahwa pentingnya menggunakan metode pembelajaran yang lebih inventif, menarik, dan inovatif.

Literasi membaca mampu menyampaikan sesuatu untuk melakukan interaksi dengan cara yang berbeda sesuai dengan kebutuhan nya. Membaca diartikan sebagai proses mengubah simbol atau gambar menjadi suara, menggabungkannya menjadi kata-kata untuk memahami isi. (Oktober et al., 2025)

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang sangat dibutuhkan dengan mengutamakan aspek keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan membaca, keterampilan menulis, keterampilan berbicara,

keterampilan menyimak (Kadek Icahayati et al., 2024). Dalam pendidikan dasar, diharapkan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dapat membantu siswa memahami diri mereka sendiri, budaya dan budaya orang lain, mengungkapkan pikiran dan perasaan mereka, berpartisipasi dalam masyarakat di mana bahasa itu digunakan, dan meningkatkan kemampuan berfikir kritis. Untuk mencapai hal ini, pendidikan di sekolah harus difokuskan pada peningkatan keterampilan berpikir siswa, terutama keterampilan berpikir tingkat tinggi. Oleh karena itu guru harus mengajarkan siswa dalam literasi membaca untuk mempelajari sesuatu, mendapatkan pengetahuan, dan memahami pesan tertulis yang terkandung dalam bahan bacaan. (Zakiyah et al., 2022)

Kumpulan gambar yang disusun dalam urutan yang terangkai dalam bingkai dan mengungkapkan karakter yang dikemas dalam cerita untuk meningkatkan daya imajinasi pembaca dikenal sebagai komik. (Subroto et al., 2020)

Komik adalah jenis media yang memungkinkan komunikasi yang lebih jelas melalui kombinasi ekspresi kata

dan gambar. Komik menampilkan gambar yang disusun dan dirangkai secara sistematis dengan alur cerita dan pesan yang terkandung di dalamnya. (Afriana & Prastowo, 2022). Komik membantu siswa mempelajari materi dalam suatu pokok bahasan tertentu. Dimaksudkan untuk melengkapi konsep, terutama konsep abstrak, agar lebih mudah dicerna oleh pembaca. Gambar tidak terbatas pada ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek, atau peristiwa dapat dibawa ke kelas. (Dengan et al., 2022). "Penyebab rendahnya kebiasaan membaca adalah masih kurang atau belum tersedianya buku bacaan yang menarik minat peserta didik," ujar Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nadiem Anwar Makarim saat meluncurkan program Merdeka Belajar. (Putri & Rayhan Pradana, 2024) Maka dari itu untuk meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar dapat dikembangkan dengan media pembelajaran berbasis komik dengan gambar kartun yang dikaitkan materi pembelajaran dan dirancang dengan kehidupan sehari-hari untuk menarik perhatian siswa dalam membaca serta memahami isi dari bacaan tersebut siswa juga dapat

mengubah hal yang seharusnya sulit di pahami bagi peserta didik menjadi mudah di pahami karna adanya media pembelajaran berbasis komik tersebut.

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan membaca pemahaman, diperlukan perencanaan pembelajaran yang matang dan strategi yang efektif. Salah satu pendekatan yang dapat dipertimbangkan adalah penerapan strategi SQ3R. Strategi ini melibatkan beberapa tahap, yakni survei awal, pembuatan pertanyaan (Question), membaca secara mendalam (read), merangkum isi bacaan (recite), dan melakukan tinjauan ulang (review) (Asih et al., 2025). Dengan menggunakan model pembelajaran melalui model SQ3R dapat Alokasi waktu yang digunakan relative singkat, Siswa dapat memecahkan masalahnya sendiri tanpa bimbingan guru, Pembelajaran menjadi aktif dan terarah pada intisari masalah sehingga siswa lebih mudah mengingat materi yang telah dipelajari, Terjadi pengulangan membaca, dengan maksudnya adalah jika belum menemukan jawaban saat membaca, maka perlu pengulangan dalam membacanya, Siswa dapat

memecahkan masalahnya sendiri tanpa bimbingan guru. (Ayuningtyas et al., 2025).

Kajian sebelumnya menunjukkan bahwa sebagian penelitian hanya berfokus pada penggunaan media komik untuk meningkatkan kemampuan membaca, sementara penelitian lain lebih fokus pada penerapan model pembelajaran SQ3R. Selain itu, terdapat penelitian yang menggabungkan model SQ3R dengan media komik. Namun, penelitian tersebut belum secara khusus mempelajari penggunaan media pembelajaran berbasis komik yang terintegrasi dengan model SQ3R dalam pembelajaran Bahasa Indonesia oleh karna itu, penelitian ini sangat penting untuk mengisi celah tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam minat baca peserta didik setelah penerapan metode ini, dengan sampel penelitian menunjukkan ketertarikan lebih terhadap membaca. Pengguna media pembelajaran berbasis komik dalam meningkatkan literasi membaca melalui model SQ3R dinilai efektif sebagai dorongan awal untuk meningkatkan minat baca pada siswa di UPT SDN 1 Pardasuka timur

di kelas lima. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan hasil di peroleh dapat memberikan kontribusi bagi dunia Pendidikan, khusus nya dalam menemukan metode pembelajaran literasi yang lebih efektif dan menyenangkan. Penggunaan media komik dapat menjadi salah satu Solusi dalam mengatasi permasalahan rendah nya literasi peserta didik sekaligus memberikan wawasan baru bagi para pendidik dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif menyenangkan dan inovatif. Temuan dari penelitian ini juga dapat di gunakan sebagai acuan dalam mengembangkan kebijakan Pendidikan yang lebih baik di masa mendatang khusus nya dalam menghadapi tantangan literasi membaca saat ini

B. Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui secara mendalam efektivitas penggunaan media komik dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca dengan metode sq3r pada siswa sekolah dasar. Secara khusus, penelitian ini ingin mengidentifikasi bagaimana media pembelajaran berbasis komik ini dapat

berperan sebagai metode pembelajaran yang mampu menarik perhatian anak dalam membaca dan dapat membantu anak dalam keterampilan berfikir diantaranya adalah Berfikir kritis, Memecahkan masalah, Berkomunikasi, Inovasi Kreatif, Literasi Informasi. Selain itu, penelitian ini juga mengevaluasi peningkatan literasi membaca siswa sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran berbasis komik dengan metode sq3r. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan wawasan teoretis tetapi juga rekomendasi praktis bagi pendidik mengenai strategi dan model pembelajaran dalam penerapan literasi membaca.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode observasi untuk melihat pembelajaran dan kondisi berlangsung, tes (pretest dan posttest), angket untuk mengetahui respon siswa dalam penggunaan media komik, wawancara serta dokumentasi melalui model SQ3R yaitu survey, question, read, recite, review dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca pada anak sekolah dasar. Subjek penelitian terdiri dari tiga puluh siswa kelas lima dan guru pendamping untuk

berpartisipasi. Data dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap aktivitas anak dalam pembelajaran berlangsung, wawancara mendalam dengan siswa dan pendidik, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran menggunakan media komik. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui Langkah Langkah kuisoner skala likert, dan penarikan kesimpulan. Validitas data dijaga melalui sumber, teknik, dan waktu untuk memastikan kebenaran hasil penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penerapan literasi di sekolah memberikan pengaruh yang nyata terhadap perkembangan siswa. Melalui pengamatan keterampilan literasi yang baik dan relevan, siswa tidak hanya mampu dalam akademik pada berbagai mata pelajaran. Siswa juga dapat membaca serta memahami teks secara lebih optimal, mengungkapkan gagasan secara efektif dalam bentuk tulisan, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, literasi berperan dalam membentuk siswa menjadi individu yang berwawasan luas, kreatif, dan memiliki pemahaman

yang mendalam terhadap berbagai fenomena (Simbolon, 2023)

Berdasarkan hasil studi literatur yang telah dilakukan diperoleh sejumlah penelitian lebih dahulu yang mengkaji topik yang sejalan dengan fokus penelitian ini. Teknik pra observasi adalah Langkah utama dalam melakukan penelitian dan pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk penerapan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pengkajian utama dilakukan dengan cara menyebarkan buku media komik dan buku pembelajaran Bahasa Indonesia lalu peneliti mengobservasi melalui angket skala likert pada guru dan peserta didik di sekolah dasar. Sehingga hasil yang diperoleh dapat menjadi pedoman untuk melaksanakan penelitian. Dari hasil angket yang telah dilakukan diketahui bahwa penerapan media pembelajaran berbasis komik pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia melalui model SQ3R sangat berpengaruh dalam literasi membaca dan proses pembelajaran berlangsung dengan memberikan dampak positif terhadap pembelajaran siswa yang dapat menumbuhkan minat baca siswa dan berfikir kritis

karna dengan adanya media komik yang menarik dan terdapat gambar berwarna peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang kuat dalam buku bacaan komik tersebut yang mendorong siswa untuk membaca dan memahami isi dari bacaan tersebut lalu menumbuhkan kemampuan menalar pada peserta didik. Selain bagi siswa penggunaan komik edukasi di tingkat sekolah Dasar dapat menjadikan sumber materi pembelajaran yang menarik bagi guru. (Eviota & Liangco, 2020)

Berdasarkan hal tersebut seharusnya dalam literasi membaca guru dapat mengembangkan media pembelajaran efektif dan menarik khusus nya pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Adanya media komik, diharapkan menjadi salah satu alternatif baru yang disukai oleh peserta didik dan memiliki potensi yang sangat besar guna untuk menimbulkan semangat siswa dalam literasi membaca dan memahami materi pembelajaran. Selanjutnya Angket skala Likert digunakan sebagai instrumen pendukung untuk memperkuat hasil penelitian, khususnya dalam mengukur sikap dan respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis komik.

Tahap kedua dilakukan penelitian yaitu wawancara pada guru kelas 5 berinisial F di UPT SDN 1 Pardasuka Timur

Pada hari selasa (16 februari 2026). Dalam wawancara berlangsung guru memberikan respon Hasil penelitian menunjukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis komik dalam meningkatkan literasi membaca dalam proses pembelajaran berhasil menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan dan tidak membosankan di bandingkan metode yang lain guru dapat membandingkan Ketika literasi membaca menggunakan buku pembelajaran Bahasa Indonesia dengan buku media komik bergambar anak tersebut sangat antusias ketika ditanya mengenai media yang di gunakan. Berikut Hasil dari wawancara tersebut.

Peneliti:

Bagaimana kondisi kemampuan siswa ketika literasi membaca sebelum menggunakan media komik?

Guru (F):

Sebelum menggunakan media komik, kemampuan literasi membaca siswa masih relatif rendah dan masih

banyak siswa yang blum memahami isi dari pembelajaran tersebut. Siswa cenderung kurang tertarik membaca dan mudah merasa jenuh dan bosan ketika menggunakan buku ajar biasa.

Peneliti:

Bagaimana respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis komik?

Guru (F):

Respon siswa sangat positif dan menarik perhatian siswa. Mereka terlihat lebih antusias, aktif, dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Siswa juga lebih mudah memahami isi bacaan melalui gambar dan cerita dalam komik tersebut.

Peneliti:

Apakah ada perbedaan antara penggunaan buku ajar dengan media komik dalam pembelajaran?

Guru (F):

Ya, terdapat perbedaan yang cukup jelas terlihat. Saat menggunakan buku ajar, siswa cenderung kurang fokus dan malas untuk membaca menyebabkan rendah nya literasi. Namun, ketika menggunakan media

komik, siswa menjadi lebih semangat dan terlibat dalam proses pembelajaran dan melatih mereka untuk memahami isi bacaan serta dapat berfikir secara mendalam.

Peneliti:

Menurut Ibu, apakah media komik efektif dalam meningkatkan literasi membaca siswa?

Guru (F):

Menurut saya, media komik sangat efektif. Selain menarik, media komik juga sangat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena adanya kombinasi antara gambar dan teks membuat anak sangat berpartisipasi aktif dalam kelas.

Peneliti:

Bagaimana suasana pembelajaran saat menggunakan media komik?

Guru (F):

Pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam berdiskusi dan mengemukakan pendapat nya satu sama lain.

Wawancara selanjutnya dilakukan

oleh siswa berinisial A kelas 5 UPT SDN 1 Pardasuka Timur pada hari Selasa (16 Februari 2026). Dalam wawancara, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap media pembelajaran berbasis komik. Siswa mengungkapkan bahwa melihat gambar membantunya semangat untuk membaca dan tidak membosankan dari pada yang sebelumnya sulit untuk di pahami dan cenderung merasa bosan karna kurang menarik. Saat diminta untuk memilih buku pembelajaran Bahasa Indonesia dan buku pembelajaran melalui media komik, siswa dengan jelas menunjukkan ketertarikan pada buku media komik gambar tersebut. Ketika ditanya apakah media komik dapat memberikan semangat anak untuk berliterasi, siswa memberikan respons positif, baik secara verbal maupun non-verbal, seperti mengangguk antusias dan tersenyum. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis komik memberikan dukungan yang positif bagi siswa dalam mengembangkan keterampilan literasi membaca. Lebih lanjut, siswa juga mengakui bahwa tanpa media pembelajaran berbasis komik, ia merasa teman sebangkunya yang jarang berbicara dan cenderung

diam. Ketika pembelajaran berlangsung menjadi bersemangat dan mulai aktif di dalam kelas. Ia merasa bahwa penggunaan media komik tidak hanya menyenangkan tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri seluruh siswa di dalam kelas untuk berbicara. Secara keseluruhan, wawancara ini menunjukkan bahwa media komik merupakan alat yang efektif dan disukai siswa dalam meningkatkan literasi membaca.

Bahasa Indonesia merupakan Pelajaran inti di sekolah dasar dan sangat memiliki potensi besar dalam literasi membaca. Bahasa Indonesia mendukung siswa terlibat aktif dalam proses memperoleh pengetahuan (Yani et al., 2025). Meningkatnya minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah dampak positif bagi pendidik dan Peningkatan minat siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia adalah dampak positif dari penerapan strategi literasi yang lebih aktif dan kontekstual. Berdasarkan hasil observasi kelas serta wawancara dengan guru, siswa memiliki perubahan dan menjadi pembelajaran yang sangat di tunggu karna adanya media komik tersebut disertai dengan media pembelajaran yang dikembangkan secara menarik.

Siswa yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan perubahan dengan menjadi lebih aktif dalam bertanya, menyampaikan pendapat, serta memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi terhadap materi. penelitian ini menyatakan bahwa minat belajar siswa meningkat secara signifikan apabila guru mampu mengaitkan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pengalaman sehari-hari dan menggunakan pendekatan yang bervariasi dan menyenangkan. (Saputra et al., 2025)

Selanjutnya adalah Komik dapat digunakan berulang kali oleh siswa untuk belajar secara mandiri, menghemat waktu dan usaha. Komik digunakan sebagai alat pembelajaran, tidak hanya mampu menarik minat siswa untuk membaca, tetapi juga membantu mereka memahami materi yang dijelaskan. Penggunaan media pembelajaran ceria bergambar atau komik bagi siswa SD bisa dijadikan pilihan (Dessiane & Hardjono, 2020). Oleh karena itu, hasil pembelajaran yang layak dan berkualitas tinggi sangat penting untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Komik "WALT DISNEY" yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti memiliki kualitas yang baik, seperti yang ditunjukkan

oleh validitasnya, respons positif siswa, menumbuhkan motivasi dan tingkat ketuntasan hasil belajar siswa (Pembelajaran et al., 2025). Validitas pengembangan media pembelajaran komik diuji melalui penilaian oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa komik sudah layak digunakan dengan beberapa revisi kecil (Al-Adawiah & Kaso, 2024).

Model pembelajaran SQ3R sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam membantu siswa untuk mengingat bahan bacaan pada informasi yang di dapat. (Rahman et al., 2025). Strategi belajar SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, Review) merupakan penimbul pertanyaan dan tanya jawab yang dapat mendorong pembaca teks melakukan pengolahan materi secara mendalam dan luas (Kurniawan & Rahman, 2024). Maka dari itu peneliti menggunakan model SQ3R karena dapat membantu pemahaman metakognitif dalam tahapan survey awal, pada tahap question siswa diberikan beberapa pertanyaan berdasarkan 5W+1H mengenai komik yang diberikan oleh guru guna untuk memberikan suasana keaktifan dalam belajar, sedangkan dalam tahapan

selanjutnya yaitu read siswa di berikan untuk membaca Kembali guna untuk mencari jawaban pertanyaan yang di berikan guru, selanjutnya dalam tahapan recite siswa dapat lebih memahami dan meyakinkan jawaban dari pertanyaan tersebut guna untuk berfikir kritis dalam pembelajaran lalu dalam tahapan rview siswa dan guru meninjau ulang dari pembelajaran tersebut dari awal hingga akhir. Model SQ3R ini adalah suatu metode yang sangat baik serta memiliki tujuan untuk memberikan suatu dorongan kepada siswa dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah (Astuti et al., 2025). Mengajukan pertanyaan berdasarkan topik dari sebuah bab atau percakapan adalah strategi lain untuk mengembangkan gambaran umum yang komprehensif tentang subjek yang sedang dipelajari yang merupakan bagian dari paradigma pembelajaran SQ3R, kemudian membaca untuk mencari atau mencari solusi atas pertanyaan-pertanyaan tersebut. (Sefrian Rullis Mangen & Herry Sanoto, 2025) Metode SQ3R memunculkan adanya pengaruh yang signifikan pada Tingkat kemampuan membaca pemahaman siswa pada tingkat

kelas V di SDN 1 Pardasuka Timur. (Al-Adawiah & Kaso, 2024). Berdasarkan rangkaian di atas SQ3R adalah salah satu metode membaca yang sistematis dan mudah untuk dilakukan dalam kegiatan membaca untuk lebih mudah dan lebih cepat dalam menemukan pokok bacaan serta menggali informasi lebih mendalam dalam teks bacaan secara efektif dan efisien. (Habibah charlotte et al., 2020)

Penelitian yang di lakukan oleh (fitri novianti et al., 2025) yang berjudul analisis penggunaan e comic sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap kemampuan membaca pemahaman di sekolah dasar. Penelitian nya di latar belakang oleh masalah bahwa siswa kurang nya dalam literasi membaca tetapi dalam penggunaan komik ada nya banyak perubahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Interaksi dengan media komik juga meningkatkan keterampilan sosial anak-anak tersebut. Meskipun terdapat variasi dalam tingkat kepercayaan diri masing-masing anak, observasi menunjukkan bahwa mereka lebih aktif dalam menggunakan komik dalam pembelajaran dengan teman sebaya

setelah terlibat dalam kegiatan yang menggunakan model pembelajaran SQ3R. Anak-anak menjadi lebih percaya diri dalam mengungkapkan keinginan dan kebutuhan mereka, menunjukkan kemajuan dalam kemampuan komunikasi sosial mereka. Keterampilan sosial ini sangat penting, karena kemampuan untuk berfikir kritis. Hasil dari berbagai penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan media komik bergambar sangat memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa dan menunjukkan hasil yang sangat signifikan. Temuan ini mengidentifikasi bahwa media komik melalui model SQ3R tidak hanya efektif dalam mengatasi kesulitan siswa dalam memahami bacaan tetapi juga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan menarik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik dengan model SQ3R, seperti gambar yang menarik dalam sebuah kertas terbukti efektif dalam meningkatkan

kemampuan literasi membaca pada anak. Tigapuluh anak yang menjadi subjek penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan literasi membaca dan berfikir kritis siswa. Tiga puluh anak yang menjadi subjek penelitian mampu memahami literasi dengan lebih baik, sementara penggunaan gambar berwarna dalam komik membantu mereka untuk antusias membaca dan menumbuhkan semangat siswa dalam belajar. Media pembelajaran berbasis komik juga memperlihatkan perkembangan dalam kemampuan anak untuk memahami buku bacaan tersebut, terpenting dalam literasi membaca. Selain itu, peran aktif orang tua dan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran berbasis komik di rumah dan di sekolah berkontribusi besar terhadap keberhasilan proses belajar anak. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis komik melalui model SQ3R sangat efektif dalam mendukung perkembangan belajar anak pada literasi membaca.

SARAN

Berdasarkan temuan penelitian ini, beberapa saran dapat diberikan.

Pertama, pendidik di sekolah disarankan untuk secara aktif mengintegrasikan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah dalam rutinitas pembelajaran sehari-hari. Pendidik sebaiknya mendapatkan pelatihan lebih lanjut mengenai cara penggunaan media pembelajaran yang efektif dan menarik perhatian siswa agar menimbulkan rasa semangat dalam literasi membaca. Selain itu, orang tua perlu dilibatkan secara aktif dalam melanjutkan stimulasi yang telah dimulai di sekolah, dengan menerapkan penggunaan media komik dalam kegiatan pembelajaran di rumah. Pendidik seharusnya memberikan bimbingan secara bertahap dalam penerapan langkah Langkah model pembelejaran SQ3R agar siswa mudah memahami isi bacaan. Penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar dan desain yang lebih kompleks diharapkan dapat memberikan wawasan lebih lanjut tentang media pembelajaran berbasis komik melalui model SQ3R dalam literasi membaca khusus nya pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriana, S., & Prastowo, A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic dalam Menumbuhkan Motivasi dan Antusiasme Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 22(1), 41. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v22i1.11089>
- Al-Adawiah, M. Q., & Kaso, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Materi Cerita Rakyat Terintegrasi Budaya Lokal. *Jurnal Konsepsi*, 13(3), 145–152. <https://p3i.my.id/index.php/konsepsi>
- Asih, S. A., Ahdan Ikhwanudin, Utami, R. D., & Febriyanto, B. (2025). Penerapan Metode SQ3R sebagai Solusi dalam Keterampilan Membaca Pemahaman pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Qalam: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 13(2), 40–46. <https://doi.org/10.33506/jq.v13i2.4042>
- Astuti, Y., Astuti Madrasah Aliyah Negeri, Y., Siti Masrungan Madrasah Aliyah Negeri, R., Khusnul khotimah Madrasah Aliyah Negeri, R., Siti Fatkhurohmah Madrasah Aliyah Negeri, R., Syabani S Madrasah Aliyah Negeri, K. M., & Hasim Asngari Madrasah Aliyah Negeri, K. (2025). Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajaran SQ3R pada Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Ilmiah Penelitian*

- Mahasiswa, 3(5), 488–496.
<https://doi.org/10.61722/jipm.v3i5.1469>
- Ayuningtyas, P. H., Labib, M., Siswanto, J., Huda, M. Q., Inayah, F. N., & Ummah, A. (2025). Penerapan Model SQ3R untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(5), 606–612.
- Dengan, A., Siswa, K., Smpn, D. I., Iqbal, M., Agus, D., Agnes, K., Br, A., & Tia, F. (2022). *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama) Vol . 9 No . 1 Januari 2022 HUBUNGAN PERSEPSI SISWA DALAM PENGGUNAAN WEB-BASED*. 9(1), 51–60.
- Dessiane, S. T., & Hardjono, N. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Cerita Bergambar Atau Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 42–46.
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.537>
- Eviota, J. S., & Liangco, M. M. (2020). Peran Media Pembelajaran Komik Edukasi dalam Pembelajaran IPA: A Narrative Literature Review. *Jurnal Pendidikan*, 14.
- Habibah charlotte, M. A., IKIP Siliwangi, M., & IKIP Siliwangi, D. (2020). Pembelajaran Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Narasi Pada Siswa Kelas V SD Dengan Menggunakan Metode SQ3R. *Journal of Elementary Education*, 3(6). *Journal of Elementary Education*, 3(6), 327–334.
- Kadek Icahayati, Kadek Yudiana, & Gusti Ayu Putu Sukma Trisna. (2024). Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 310–317.
<https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.78017>
- Kurniawan, S., & Rahman, M. A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Pembelajaran Kooperatif Teknik Sq3R Pada Siswa Kelas V Sdn Glagaharum. *Jurnal Aplikasi Pendidikan dan Sosial Budaya : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*, 1(1), 30.
<https://doi.org/10.58466/adidaya>
- Lubis, M. (2019). Peran Guru Pada Era Pendidikan 4.0 Metha Lubis. *EDUKA: Jurnal Pendidikan, Hukum, dan Bisnis*, 4(2), 69–71.
- Oktober, B., Shodik, D., Hadiyatullah, N., Barokati, N., & Wangi, S. (2025). *Jurnal Linguistik Sastra Terapan Penerapan Pembelajaran Membaca Berbasis Literasi dengan Komik Digital Menggunakan Aplikasi Canva Pendahuluan Saat ini masih banyak peserta didik di Indonesia yang menghadapi kesulitan dalam*. 2(3), 32–43.
- Pembelajaran, P., Di, P., Viiiib, K., & Negeri, S. M. P. (2025). 1 , 2 , 3 123. 5(2), 344–350.
- Putri, V. E., & Rayhan Pradana, S. (2024). Komik Sebagai Media Pembelajaran Kreatif untuk Meningkatkan Literasi Siswa SD.

- JESE Journal of Elementary School Education*, 1(2), 95–104.
- Rahman, S. F., Syafroni, R. N., & Meliasanti, F. (2025). Pengaruh Metode pembelajaran SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, Review) terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Materi Teks Cerita Pendek Kelas XI SMA Budi Mulia Telukjambe. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 389–401. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.964>
- Saputra, E. E., Kasmawati, K., & Parisu, C. Z. L. (2025). Penguatan Literasi Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar melalui Strategi Pembelajaran yang Mendorong Berpikir Kritis dan Kreatif. *Jurnal Abdi Masyarakat dan Pemberdayaan Inovatif*, 1(1), 80–93. <https://jurnal.yayasanmeisyarainsanmadani.com/index.php/JAMPI/article/view/224>
- Sefrian Rullis Mangen, & Herry Sanoto. (2025). Meningkatkan Keterampilan Menulis Naratif: Respon Siswa terhadap Model Pembelajaran SQ3R Berbasis Manajemen Kelas. *Journal of Education Action Research*, 9(1), 24–33. <https://doi.org/10.23887/jear.v9i1.91687>
- Simbolon, J. (2023). Transformasi Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Penerapan Literasi di Sekolah. *JBSI: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(01), 162–171. <https://doi.org/10.47709/jbsi.v3i01.2941>
- Subroto, E. N., Qohar, A., & Dwiyan, D. (2020). Efektivitas Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(2), 135. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i2.13156>
- Yani, A., Studi, P., Bahasa, P., & Bangkalan, S. P. (2025). Optimalisasi pembelajaran bahasa Indonesia untuk pengembangan kemampuan literasi dan berpikir kritis siswa sekolah dasar ahmad yani program studi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia, STKIP PGRI Bangkalan. *Pendidikan*, 11(7), 493–501. <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP>
- Zakiyah, Z., Arisandi, M., Oktora, S. D., Hidayat, A., Karlimah, K., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Buku Teks Bahasa Indonesia Berbasis Media Komik Digital Bermuatan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8431–8440. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3869>