

**PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR BERBASIS SQ3R UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KELAS IV SDN TEMPUREJO 2**

SKRIPSI



OLEH :

LARAS INDRIANI

932605519

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI
2023**

HALAMAN JUDUL

**PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR BERBASIS SQ3R UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KELAS IV SDN TEMPUREJO 2**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Institut Agama Islam Negeri Kediri
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program sarjana

Oleh

Laras Indriani

932605519

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI (IAIN KEDIRI)
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi Laras Indriani telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing untuk diujikan oleh dewan penguji

PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR BERBASIS SQ3R UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KELAS IV SDN TEMPUREJO 2

Oleh:

Laras Indriani

NIM.932605519

Telah Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2

Ahmad Syamsudin, M.Kom

NIP. 198809022015031004

Tutik Dinur Rofiah, S.Pd.I, M.Pd

NIP. 199206072020122027

NOTA DINAS

Kediri, 26 Juni 2023

Nomor :
Lampiran : 4 (Empat) berkas
Hal : Bimbingan Skripsi

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
Jl. Sunan Ampel 07 Ngronggo, Kediri

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Memenuhi permintaan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Kediri untuk membimbing penyusun skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Laras Indriani

NIM : 932605519

Judul : Pengembangan Media Cerita Bergambar Berbasis SQ3R Untuk
Meningkatkan Pemahaman Kelas IV SDN Tempurejo 2

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat sebagai kelengkapan ujian akhir Sarjana Strata Satu (S-1).

Bersama ini kami lampirkan berkas naskah skripsinya, dengan harapan dalam waktu yang telah ditentukan dapat diujikan dalam Sidang Munaqosah. Demikian agar maklum dan atas kesediaan Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2

Ahmad Syamsudin, M.Kom

NIP. 198809022015031004

Tutik Dinur Rofiah, S.Pd.I, M.Pd

NIP. 199206072020122027

NOTA PEMBIMBING

Kediri, 26 Juni 2023

Nomor :
Lampiran : 4 (Empat) berkas
Hal : Bimbingan Skripsi

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
Jl. Sunan Ampel 07 Ngronggo, Kediri

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Memenuhi permintaan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Kediri untuk membimbing penyusun skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Laras Indriani

NIM : 932605519

Judul : Pengembangan Media Cerita Bergambar Berbasis SQ3R Untuk
Meningkatkan Pemahaman Kelas IV SDN Tempurejo 2

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat sebagai kelengkapan ujian akhir Sarjana Strata Satu (S-1).

Bersama ini kami lampirkan berkas naskah skripsinya, dengan harapan dalam waktu yang telah ditentukan dapat diujikan dalam Sidang Munaqosah. Demikian agar maklum dan atas kesediaan Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2

Ahmad Syamsudin, M.Kom

NIP. 198809022015031004

Tutik Dinur Rofiah, S.Pd.I, M.Pd

NIP. 199206072020122027

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA CERITA BERGAMBAR BERBASIS SQ3R UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KELAS IV SDN TEMPUREJO 2

LARAS INDRIANI

NIM. 932605519

Telah diujikan di depan Sidang Munaqosah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri

pada

tanggal 3 Juli 2023

Tim Penguji,

1. Penguji Utama

Novi Rosita Rahmawati, M.Pd

(.....)

NIP. 199211092018012001

2. Penguji I

Ahmad Syamsudin, M.Kom

(.....)

NIP. 198809022015031004

3. Penguji II

Tutik Dinur Rofiah, S.Pd.I, M.Pd

(.....)

NIP. 199206072020122027

Kediri, 3 Juli 2023

Dekan Fakultas Tarbiyah

Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd.

NIP. 197004121994032006

HALAMAN MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya : “Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan.”

(QS.Al-Mujadalah: 11)

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Laras Indriani

NIM : 932605519

Fakultas/Prodi : Tarbiyah/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : Dusun Sumberbening, Desa Sumberagung, Kec. Wates, Kab. Kediri

Email : larasindriani94@gmail.com

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain kecuali disertai daftar rujukan. Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 15 Juni 2023

Peneliti

Laras Indriani

NIM. 932605519

ABSTRAK

Laras Indriani, Dosen pembimbing Ahmad Syamsudin, M.Kom. Dan Tutik Dinur Rofiah, S.Pd.I, M.Pd. Pengembangan Media Cerita Bergambar Berbasis SQ3R Untuk Meningkatkan Pemahaman Kelas IV SDN Tempurejo 2, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri, 2023.

Kata Kunci : Media Cerita Bergambar, Metode SQ3R, Pemahaman Membaca

Media cerita bergambar merupakan sebuah media untuk meningkatkan imajinasi dan berpikir kritis pada siswa. Latar belakang penelitian ini yaitu kurangnya pemahaman pada materi IPS Subab Kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia pada kelas IV di SDN Tempurejo 2 Kota Kediri, karena pada proses pembelajaran media yang digunakan belum memadai pada mata pelajaran IPS. Tujuan dari media ini yaitu untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektivan pada media cerita bergambar sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman pada siswa kelas IV di SDN Tempurejo 2 Kota Kediri pada semester genap.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan metode pengembangan Borg and Gall dan menggunakan model RnD. Subjek penelitian yang ada pada penelitian ini yaitu, ahli materi, ahli media, 5 siswa untuk uji coba kelompok kecil, dan 25 siswa untuk uji coba kelompok besar melakukan *pretest* dan *posttest*.

Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, dokumentasi, wawancara, dan angket. Pada validasi ahli materi memperoleh hasil persentase 72,5% dan validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 75% dengan keduanya diartikan media cerita bergambar layak untuk digunakan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik inferensial (t-test). Berdasarkan hasil analisis data diperoleh rata – rata pada uji *pretest* 37,8% dan *posttest* 84%, sedangkan t_{hitung} diperoleh nilai signifikansi 2 arah (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak atau H_1 diterima. Dengan demikian media cerita bergambar berbasis SQ3R berpengaruh positif dalam meningkatkan pemahaman pada siswa Kelas IV SDN Tempurejo 2 Kota Kediri.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT. Atas segala berkat dan karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Cerita Bergambar Berbasis SQ3R Untuk Meningkatkan Pemahaman Kelas IV SDN Tempurejo 2”

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan selesai tepat waktu tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh sebab itu, perkenallah peneliti menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. H. Wahidul Anam, M.Ag. selaku rektor IAIN Kediri
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Munifah M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri
3. Ibu Dr. Fartika Ifriqia M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah ibtdaiyah (PGMI) IAIN Kediri.
4. Bapak Syamsudin, M.Kom. Selaku dosen pembimbing I, dan Ibu Tutik Dinur Rofiah, S.Pd.I, M.Pd. Selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi.
5. Ibu Indah Fitriya Saputri, S.Pd. SD dan Ibu Choirul Annisa, M.Pd. yang telah menjadi validator materi dan media.
6. Keluarga besar SDN Tempurejo 2 Kota Kediri yang telah memberikan kesempatan, waktu dan tempat untuk melakukan uji coba media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini.
7. Kedua orang tua saya yang selalu mendoakan sepenuh hati, yang selalu memberikan *support*, dan juga selalu menasehati dan menguatkan saya untuk menyelesaikan studi ini.
8. Diri saya sendiri, yang telah kuat dan berani menghadapi tantangan di setiap kehidupan sampai di titik ini.
9. Mas Andi Mohammad Fauwa Abadi, yang sudah menemani ketika susah dan senang juga selalu memberikan *support* meskipun dalam keadaan LDR pada saat menyelesaikan studi ini.
10. Teman – teman saya (Choirun Nisa’, Faizah Binti Nur’aini, Esa Amalia Anjani, Aisyah Yuliana Dewi) yang selalu menghibur, selalu memberikan dukungan kepada saya. Dan tidak lupa dengan teman sekelas dan seperjuangan saya yang selalu menyemangati dan memberikan semangat kepada saya.

11. Semua pihak yang tidak bisa di sebutkan satu – persatu yang selalu memberikan dukungan dan bantuan pada segala situasi dan proses studi sampai saat ini serta pada saat menyusun skripsi ini.

Dengan iringan do'a yang baik semoga menjadi amal yang baik serta yang telah dilakukan tersebut mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pribadi dan bagi para pembaca, serta dapat dijadikan rujukan untuk penelitian lebih lanjut.

Kediri, 15 Juni 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
NOTA DINAS	iv
NOTA PEMBIMBING	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	18
A. Latar Belakang Masalah	18
B. Rumusan Masalah	23
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	24
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	24
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	25
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	26
G. Penelitian Tedahulu	28
H. Definisi Operasional	33
BAB II KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.

- A. Media Pembelajaran**Error! Bookmark not defined.**
- B. Media Cerita Bergambar**Error! Bookmark not defined.**
- C. Metode SQ3R**Error! Bookmark not defined.**
- D. Mata Pelajaran IPS**Error! Bookmark not defined.**
- E. Materi Periodisasi Sejarah Indonesia**Error! Bookmark not defined.**
- F. Pemahaman Belajar**Error! Bookmark not defined.**

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**Error! Bookmark not defined.**

- A. Model Penelitian dan Pengembangan.....**Error! Bookmark not defined.**
- B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....**Error! Bookmark not defined.**
- C. Uji Coba Produk**Error! Bookmark not defined.**
 - 1. Desain Uji Coba.....**Error! Bookmark not defined.**
 - 2. Subjek Coba.....**Error! Bookmark not defined.**
 - 3. Jenis Data.....**Error! Bookmark not defined.**
 - 4. Instrumen Pengumpulan Data.....**Error! Bookmark not defined.**
 - 5. Teknik Analisis Data**Error! Bookmark not defined.**

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN..... **Error! Bookmark not defined.**

- A. Penyajian Data Uji Coba**Error! Bookmark not defined.**
- B. Analisis Data**Error! Bookmark not defined.**
- C. Revisi Produk**Error! Bookmark not defined.**

BAB V KAJIAN DAN SARAN**Error! Bookmark not defined.**

- A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi**Error! Bookmark not defined.**
- B. Saran Pemanfaatan, Diserminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut
Error! Bookmark not defined.

DAFTAR PUSTAKA**Error! Bookmark not defined.**

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

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Periode Sejarah Indonesia	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. 2 Kerajaan - Kerajaan Hindu di Indonesia	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. 3 Kerajaan - Kerajaan Budha di Indonesia.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. 4 Kerajaan – Kerajaan Islam di Indonesia.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. 5 Periode Kolonialismes dan Imperalis	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 1 Kisi - Kisi Angket Penilaian Validasi Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 2 Kisi - Kisi Angket Penilaian Validasi Ahli Materi.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 3 Kisi - Kisi Angket Validasi Respons Siswa ...	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 4 Kisi - Kisi Angket Wawancara.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 5 Kisi - Kisi Soal Evaluasi.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 6 Skala Likert	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 7 Kriteria Validasi Produk.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 8 Skala Likert	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 9 Kriteria Kepraktisan Produk.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 10 Kriteria Kefektivan Produk	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 1 KD dan Indikator Pencapaian Kompetensi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 2 Desain Ilustrasi Media Cerita Bergambar	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 5 Saran Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 6 Saran Ahli Media.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 7 Hasil Angket Respons Siswa Kelompok Kecil	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 8 Hasil angket Respon Siswa Kelompok Besar	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 9 Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 10 Hasil Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 11 Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 12 Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i>	Error! Bookmark not defined.

Tabel 4. 13 Hasil Uji Sampel Paired Statistik**Error! Bookmark not defined.**
Tabel 4. 14 Hasil Uji Paired Sampel t-test**Error! Bookmark not defined.**
Tabel 4. 15 Rekap Hasil Kevalidan Media.....**Error! Bookmark not defined.**
Tabel 4. 16 Perbaikan Desain Ilustrasi Media Cerita Bergambar . **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Skema Penelitian Borg&Gall**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 2 Skema Penelitian Borg&Gall Modifikasi...**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 1 Struktur Materi Sejarah Kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 2 Konsep Pengembangan Media Cerita Bergambar **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 3 Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 4 Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media..... **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1: Dokumentasi Absensi Kelas IV SDN Tempurejo 2 Kota Kediri **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 2: Soal *Pretest* dan *Posttest*.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 3: Lembar Validasi Ahli Materi**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 4: Lembar Validasi Ahli Media**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 5: Lembar Validasi Soal *Pretest* dan *Posttest***Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 6: Transkrip Wawancara Dengan Guru/Wali Kelas IV SDN Tempurejo**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 7: RPP**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 8: Hasil *Pretest* Siswa**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 9: Hasil *Posttest* Siswa**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 10: Hasil Angket Respons Siswa Kelompok Kecil..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 11: Hasil Angket Respons Siswa Kelompok Besar **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 12: Surat Izin Penelitian Dari IAIN Kediri**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 13: Surat Keterangan Penelitian dari SDN Tempurejo 2 Kota Kediri... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 14: Dokumentasi**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 15: Riwayat Hidup**Error! Bookmark not defined.**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perubahan era globalisasi, menuntut kita untuk selalu siap dalam perubahan apapun begitu juga dalam hal pendidikan. Perkembangan yang terus menerus akan mengalami perubahan, ketika itu pula sebagai siswa maupun guru harus siap menghadapi perubahan perkembangan pendidikan. Dalam pendidikan tentunya membutuhkan alat pendukung yang dinamakan dengan media. Media dalam sebuah pembelajaran merupakan komponen yang berpengaruh untuk mencapai tujuan belajar¹, baik alat yang berupa visual, audio visual maupun alat pendukung yang lainnya untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang telah disusun. Pembelajaran yang baik dan berkualitas sangat menentukan pemahaman untuk semua siswanya, karena pembelajaran yang baik pastilah sangat bergantung pada guru yang memahami situasi dan kondisi didalam kelas ketika pembelajaran.

Pembelajaran yaitu segala sesuatu yang digunakan sebagai sarana untuk menyalurkan pesan dan informasi materi belajar sehingga tercipta proses pembelajaran pada diri siswa dalam rangka

¹ Irma Nugraheni, Titik Harsiati, and Abd. Qohar, "Media Buku Cerita untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 4, no. 3 (March 30, 2019): 322, <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i3.12085>.

mencapai tujuan.² Dalam pembelajaran di sekolah terdapat berbagai banyak pelajaran sebagai materi untuk menambah wawasan siswa untuk mendukung berjalannya pembelajaran secara maksimal. Bahan ajar yang menjadi sumber utama ketika pembelajaran berlangsung. Dalam bahan ajar itu sendiri terdapat mata pelajaran yang menjadi acuan materi untuk guru dalam memberi penjelasan dan siswa yang menjadi penerima materi yang diajarkan. Salah satunya pembelajaran yang menambah wawasan siswa adalah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada kurikulum merdeka.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada kurikulum merdeka sekarang digabung dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Namun dalam setiap mata pelajaran tersebut dipecah menjadi dua semester. Semester pertama pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sedangkan semester dua pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Sosial) yang digabung menjadi satu bahan ajar disebut dengan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).³ Dalam bahan ajar IPAS ini diperlukan adanya metode yang mendukung tingkat pemahaman siswa pada anak SD/MI, diantaranya yaitu metode SQ3R.

² Siwi Pawestri Apriliani and Elvira Hoesein Radia, "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (August 6, 2020): 994–1003, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>.

³ Shofia Hattarina et al., "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Lembaga Pendidikan" 1 (2022): 182.

Metode *SQ3R* mengarahkan pembaca melakukan proses dengan 5 langkah kegiatan membaca. Tahapan-tahapan tersebut akan memudahkan pembaca dalam menemukan pokok bacaan dan menyimpulkan isi bacaan yang telah dibaca. Metode tersebut merupakan metode yang cukup efisien dan efektif untuk siswa sekolah dasar karena pada metode tersebut mencakup 5 aspek langkah – langkah membaca yang dirangkum menjadi satu metode. Langkah - langkah pembelajaran membaca dengan menggunakan metode *SQ3R*, yaitu: (1) *Survey*, maksudnya ketika membaca melakukan identifikasi teks bacaan; (2) *Question*, maksudnya menyusun pertanyaan yang sesuai dengan teks bacaan; (3) *Read*, maksudnya membaca teks bacaan dengan cermat dan menemukan jawaban dari pertanyaan yang telah disusun; (4) *Recite*, maksudnya memahami dan menghafal jawaban yang telah ditemukan, dan (5) *Review*, maksudnya meneliti ulang jawaban yang telah ditemukan dari langkah tiga dan empat.⁴ Pemilihan metode yang tepat tanpa adanya media pembelajaran tentunya tidak mudah dalam pelaksanaannya, dibutuhkan media untuk mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan.

Media adalah suatu alat yang merupakan sarana untuk menyampaikan suatu pesan (*resource*) kepada penerima (*receiver*).⁵

Media di sekolah merupakan suatu alat sebagai perantara dari guru

⁴ Ika Purnama Sari, St Y Slamet, and Peduk Rintayati, "Pengaruh Metode Pembelajaran Sq3r Terhadap Kemampuan Membaca Intensif," n.d., 7.

⁵ Faricha Uswatun Chasanah et al., "Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca melalui Media Buku Cerita di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (August 28, 2021): 3644–50, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1397>.

kepada siswanya untuk menunjang sebuah pembelajaran ketika pembelajaran berlangsung. Media juga merupakan sebuah alat pendukung yang tidak memiliki unsur suara dan hanya dapat dilihat, adanya media digunakan oleh guru untuk mempermudah ketika pembelajaran. Oleh sebab itu dalam penggunaan media sangat dibutuhkan untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan. Pemanfaatan media di sekolah juga sangat dibutuhkan sebagai penambahan sarana dalam pembelajaran.

Media sebagai sarana guru untuk mendukung sebuah pembelajaran agar pembelajaran itu sendiri dapat tercapai sesuai tujuan yang telah direncanakan. Media pembelajaran yang efektif dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan siswa.⁶ Kemampuan siswa merupakan suatu hal yang dimiliki oleh setiap siswa dengan adanya media yang digunakan dapat menunjang pembelajaran, terlebih media yang digunakan cukup efektif dan efisien untuk mendukung semangat belajar siswa. Dalam artian penggunaan media harus tepat dengan materi yang diajarkan. Apabila, tidak sesuai dengan sasaran yang diajarkan dapat mengakibatkan ketidaksampaian materi yang diajarkan. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung dalam menyampaikan materi kepada siswa adalah media cerita bergambar.

⁶ Hidayah Mulyaningsih S. & Enny Zubaidah, "Pengaruh Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Dan Pemahaman Belajar Siswa," *Jurnal Penelitian, Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 20, no. 3 (November, 2021): 449.

Media cerita bergambar merupakan suatu media yang bentuknya visual yang digunakan dalam sebuah pembelajaran.⁷ Jadi, media ini hanya dapat dilihat dan tidak memiliki unsur suara dengan penggunaan media ini hanya melalui dengan bacaan dan gambar, siswa dituntut untuk menyusun ide atau gagasan yang dimilikinya dengan artian siswa diarahkan untuk melatih imajinasinya agar lebih aktif dan berkembang dalam melatih kreatifitasnya. Dipilihnya media cerita bergambar karena lebih mudah dalam meningkatkan pemahaman siswa. Media buku cerita bergambar merupakan salah satu media yang efektif karena dapat mempermudah materi yang sulit dipahami oleh siswa. Adanya gambar yang mendukung menjadi suatu kelebihan tersendiri yang dimiliki oleh media tersebut yang dilengkapi dengan teks bacaan yang menarik untuk dibaca.

Berdasarkan hasil *preliminary* yang telah dilakukan oleh peneliti guru menyatakan bahwa pembelajaran IPS pada kelas IV ini sulit untuk dimengerti oleh siswa terutama pada pembelajaran IPS. Pada pembelajaran IPS tersebut siswa merasa kesulitan memahami materi terutama tentang periodisasi sejarah Indonesia. Kemudian dari materi periodisasi sejarah Indonesia dengan banyak bacaan tersebut, siswa merasa kesulitan untuk memahami isi bacaan dengan baik dan benar. Sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, hasil pra penelitian juga menyatakan bahwa hasil belajar

⁷ nur Khamidah, "Penggunaan Media Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas V Sekolah Dasar," N.D., 6.

siswa pada nilai IPS ini dirasa belum mencapai seperti yang diharapkan.⁸

Berdasarkan analisis masalah di atas peneliti tertarik untuk mengambil judul “Pengembangan Media Cerita Bergambar Berbasis SQ3R Untuk Meningkatkan Pemahaman Kelas IV SDN Tempurejo 2 Kota Kediri”. Karena dalam pemilihan media dan metode tersebut telah disesuaikan dengan permasalahan yang dialami oleh siswa dengan kesulitan dalam memahami materi dengan bacaan yang banyak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana validitas pengembangan produk media cerita bergambar berbasis *SQ3R* untuk meningkatkan pemahaman kelas IV SDN Tempurejo 2?
2. Bagaimana efektifitas pengembangan produk media cerita bergambar berbasis *SQ3R* untuk meningkatkan pemahaman kelas IV SDN Tempurejo 2?
3. Bagaimana kepraktisan pengembangan produk media cerita bergambar berbasis *SQ3R* untuk meningkatkan pemahaman kelas IV SDN Tempurejo 2?

⁸Indah Fitriya Saputri, Minat Siswa Terhadap Pembelajaran IPS, 6 Oktober 2022, Pukul 07.30 WIB.

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui validitas pengembangan produk media cerita bergambar berbasis *SQ3R* untuk meningkatkan pemahaman kelas IV SDN Tempurejo 2.
2. Untuk mengetahui efektifitas pengembangan produk media cerita bergambar berbasis *SQ3R* untuk meningkatkan pemahaman kelas IV SDN Tempurejo 2.
3. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan produk media cerita bergambar berbasis *SQ3R* untuk meningkatkan pemahaman kelas IV SDN Tempurejo 2.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan berupa buku cerita bergambar, meliputi :

1. Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini berupa buku cerita bergambar didalamnya berisi teks cerita disertai dengan gambar tentang materi pembelajaran IPS bab Periodisasi sejarah Indonesia subab Kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia.
2. Ukuran media cerita bergambar ini berukuran 21 cm x 29 cm.
3. Penggunaan warna menyesuaikan dengan gambar dan materi yang akan disajikan dalam buku cerita bergambar untuk meningkatkan pemahaman siswa.
4. Gambar yang disajikan dalam buku cerita bergambar di *design* menggunakan aplikasi *Corel Draw* versi 14, apabila gambar yang

memiliki detail terlalu rumit dan sulit akan di *Download* dari internet.

5. Teks cerita bergambar menggunakan metode *SQ3R* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar.
6. Kertas yang digunakan pada sampul dan isi merupakan kertas *ivory 230*, pada bagian sampul dilaminasi. *Font* yang digunakan dalam media cerita bergambar ini adalah *Arial* dengan ukuran 14 pt.
7. Cerita akan disajikan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Pemahaman penelitian ini dapat digunakan sebagai sebagai bahan studi lanjutan yang relevan dan serta menjadi referensi baru mengenai buku cerita bergambar. Selain itu, penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan mengembangkan ilmu dalam hal bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian pengembangan media cerita bergambar berbasis *SQ3R* ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang bermanfaat untuk siswa dalam memahami materi periodisasi sejarah Indonesia pada mata pelajaran IPS.

b. Bagi Guru

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat membantu guru dalam bidang studi IPS tingkat Sekolah Dasar ketika melaksanakan pembelajaran menggunakan media cerita bergambar berbasis *SQ3R*. Hal ini berguna untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran IPS

c. Bagi Sekolah

Pemahaman dari penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dan juga dapat menyumbangkan pemikiran yang baik untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, peneliti mendapatkan pengalaman secara langsung dengan mengembangkan dan menerapkan media cerita bergambar berbasis *SQ3R*.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi pengembangan buku cerita bergambar ini meliputi :

1. Media cerita bergambar yang dikemas dalam bentuk buku merupakan media pendamping ketika pembelajaran berlangsung.
2. Validator memiliki pandangan yang sama mengenai kelayakan maupun kualitas buku cerita bergambar. Dalam penelitian ini ada dua validator yaitu, ahli materi dan ahli media.
3. Pengembangan media cerita bergambar dikemas dengan gambar yang menarik, menggunakan warna yang disesuaikan dengan

gambar dan bahasa yang mudah dipahami untuk meningkatkan pemahaman siswa.

4. Materi yang dikembangkan yaitu mata pelajaran IPS bab Periodisasi Sejarah Indonesia subbab Kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah sebagai fokus penelitian, yaitu :

1. Penelitian mengembangkan buku pendamping berupa media cerita bergambar untuk kelas IV Sekolah Dasar.
2. Kelayakan ditentukan dari validator, yaitu ahli media dan ahli materi. Ahli media merupakan salah satu dosen dalam institusi sedangkan ahli materi merupakan guru kelas pada sekolah tempat penelitian berlangsung.
3. Media cerita bergambar dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV Sekolah Dasar.
4. Media yang dikembangkan meliputi mata pelajaran IPS bab Periodisasi Sejarah Indonesia subbab Kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia

Metode yang digunakan dalam penyusunan media pembelajaran IPS materi periodisasi sejarah Indonesia menggunakan metode *SQ3R*. Dengan metode tersebut relevan dengan pembelajaran IPS materi periodisasi sejarah Indonesia berdasarkan masalah yang ada pada siswa kelas IV sekolah dasar.

G. Penelitian Terdahulu

Pengembangan media cerita bergambar berbasis SQ3R telah dilakukan beberapa peneliti terdahulu, diantaranya yaitu :

1. Penelitian Risma Tri Kurniawati dan Henny Dewi Koeswanti

Penelitian mengenai pengembangan media cerita bergambar didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Risma Tri Kurniawati dan Henny Dewi Koeswanti pada tahun 2020 dengan judul “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar”. Pemahaman penelitian menunjukkan bahwa pemahaman validasi desain memiliki persentase 96% yang merupakan kategori sangat valid dan layak, validasi bahan buku cerita memiliki persentase 91% yang merupakan kategori sangat valid dan layak dan ahli materi memiliki persentase 87,5% yang merupakan kategori sangat valid dan layak. Berdasarkan uji coba *pretest* dan *posttest* berdasarkan *sig (2-tailed)* sebesar kurang dari 0,05 yang artinya bahwa kemampuan membaca siswa memiliki peningkatan atau perubahan yang signifikan. Berdasarkan pemahaman wawancara tanggapan guru dan siswa lebih tertarik untuk membaca buku cerita, siswa lebih senang jika terdapat bermacam-macam gambar dan warna.⁹

2. Penelitian Nova Triana Tarigan

Penelitian terdahulu yang lain dilakukan oleh Nova Triana Tarigan pada tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Pemahaman penelitian menunjukkan bahwa pemahaman uji efektivitas terhadap produk mencapai

⁹ Risma Tri Kurniawati and Henny Dewi Koeswanti, “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar,” *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no. 1 (April 1, 2020): 29, <https://doi.org/10.30997/dt.v7i1.2634>.

26,317, hal tersebut dinyatakan efektif untuk digunakan. Berdasarkan uji pada kelas control menggunakan uji coba *pretest* dan *posttest* menunjukkan pemahaman 2,33 yang merupakan kategori cukup, artinya bahwa siswa memiliki respons yang positif terhadap terhadap minat baca. Berdasarkan uji pada kelas eksperimen uji coba *pretest* dan *posttest* menunjukkan pemahaman 2,81 yang merupakan kategori baik, artinya bahwa siswa memiliki minat baca yang lebih tinggi daripada kelas control.¹⁰

3. Penelitian Risma Wismaliya, Kama Abdul Hakam, Rahman, M. Solehuddin

Penelitian yang lain dilakukan oleh Risma Wismaliya, Kama Abdul Hakam, Rahman, M. Solehuddin pada tahun 2021 dengan judul “Penerapan Cerita Bergambar Berbasis Dilema Moral Pada Pembelajaran Jarak Jauh Dan Tatap Muka Dalam Mengembangkan Pertimbangan Moral Siswa Sekolah Dasar”. Pemahaman penelitian menunjukkan bahwa uji coba media pada kelas tatap muka dan pembelajaran jarak jauh menggunakan uji coba *pretest* dan *posttest*. Pada uji coba *pretest* kelas tatap muka dan pembelajaran jarak jauh menunjukkan pemahaman $0,703 > 0,05$ yang merupakan tidak terdapat perbedaan yang tergolong sama, artinya bahwa kemampuan antara kelas tatap muka dengan pembelajaran jarak jauh adalah seimbang tidak memiliki perbedaan. Pada uji coba *posttest* kelas tatap muka dan

¹⁰ Nova Triana Tarigan, “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar,” no. 02 (2018): 12.

pembelajaran jarak jauh menunjukkan pemahaman $0,000 < 0,05$ yang merupakan terdapat perbedaan antara kelas tatap muka dan pembelajaran jauh, artinya penggunaan media cerita bergambar pada dua kelas tersebut mengalami peningkatan. Pada uji efektivitas media menunjukkan pemahaman pada kelas tatap muka cerita 1 (82%) tergolong efektif dan cerita 2 (56,25%) tergolong cukup efektif, artinya menunjukkan penggunaan media tersebut efektif dilaksanakan pada kelas tatap muka. Sedangkan pada pembelajaran jarak jauh menunjukkan pemahaman cerita 1 (12,50%) tergolong rendah dan cerita 2 (22,92%) tergolong rendah, artinya menunjukkan penggunaan media tersebut tidak efektif dilaksanakan pada pembelajaran jarak jauh.¹¹

4. Penelitian Melina Yuli kartika, Vit Ardhyantama, Urip Tisngati

Penelitian yang dilakukan oleh Melina Yuli kartika, Vit Ardhyantama, Urip Tisngati yang mengembangkan media cerita bergambar yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang mitigasi bencana. Media pembelajaran yang dikembangkan ditujukan untuk siswa sekolah dasar. Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE dengan uji normalitas dan uji T-test. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada uji normalitas data dinyatakan normal sebesar 0,448 sedangkan uji T-test menyatakan sebesar 0,004. Dapat

¹¹ Risa Wismaliya et al., "Penerapan Cerita Bergambar Berbasis Dilema Moral pada Pembelajaran Jarak Jauh dan Tatap Muka dalam Mengembangkan Pertimbangan Moral Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 2 (March 9, 2021): 850–60, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.836>.

disimpulkan bahwa media cerita bergambar yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran materi mitigasi bencana untuk meningkatkan pemahaman pada siswa sekolah dasar.¹²

5. Penelitian Rizky Lestari

Penelitian yang lain dilakukan oleh Rizky Lestari pada tahun 2019 dengan judul “Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Dengan Metode SQ3R Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar: *Improvement Of Comprehension Reading Skills With Sq3r Method For Elementary Student*”. Pemahaman penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I pencapaian rata – rata kelas sebesar 66,10 menjadi 74,76 dengan artian tinggi dan pada siklus II meningkat menjadi 79,24 dengan artian tinggi. Tingkatan pencapaian ketuntasan siswa pada pra siklus sebesar 20% meningkat menjadi 57% pada siklus I dengan artian tinggi, dan mencapai sebesar 91% dengan artian sangat tinggi pada siklus II.¹³

6. Penelitian David Oktafikrani

Penelitian yang lain dilakukan oleh David Oktafikrani pada tahun 2022 dengan judul “Penerapan SQ3R Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas

¹² Melina Yuli Kartika, Vit Ardhyantama, and Urip Tisngati, “Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Tentang Mitigasi Bencana” 13, no. 1 (January 25, 2023): 82–83.

¹³ Rizky Lestari, “Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Dengan Metode Sq3r Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar *Improvement Of Comprehension Reading Skills With Sq3r Method For Elementary Student,*”, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 18, 4, no. 2 (2019): 1.749-1.750.

III di Sekolah Dasar”. Pada penelitian ini menunjukkan bahwa yang pertama penerapan SQ3R dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III yaitu dengan memudahkan pemahaman siswa dengan membaca bacaan, perbendaharaan kosa kata bahasa Indonesia pada siswa dapat bertambah, lebih terampil merangkai kata pada kalimat, mampu mengerjakan evaluasi dengan tepat, melakukan tanya jawab dengan guru dan mampu menceritakan kembali isi materi, dan yang kedua terjadi peningkatan kemampuan membaca pada pemahaman siswa kelas III yang ditunjukkan pada siklus II meningkat sebesar 56% dengan mendapatkan kriteria sangat baik, 40% siswa mendapat kriteria baik, dan 4% siswa mendapatkan kriteria cukup.¹⁴

7. Penelitian Mawaria

Penelitian yang lain dilakukan oleh Mawaria pada tahun 2018 dengan judul “Implementasi Metode SQ3R dalam Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa SDN 135 Rejang Lebong”. Pemahaman penelitian menunjukkan bahwa Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terdiri dari 2 siklus. Tahapan pada setiap siklus dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan atau observasi, dan refleksi. Dengan subjek penelitian siswa. Pada siklus I diperoleh rata-rata 73,19 dan persentase ketuntasan belajar klasikal 69,56% dengan kriteria

¹⁴ David Oktafikrani, “Penerapan SQ3R Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, no. 6 (2022): 3.319-3.320.

tinggi. Pemahaman belajar pada siklus II diperoleh rata-rata 81,69 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal 91,30% dengan artian sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa memenuhi kriteria ketuntasan, yaitu 85% siswa memperoleh nilai $\geq 7,0$ dan proses pembelajaran dikatakan tuntas secara individu apabila siswa memperoleh nilai ≥ 7 .¹⁵

Dari beberapa penelitian terdahulu yang telah dipaparkan di atas mengenai pengembangan media cerita bergambar diperoleh bahwa metode yang mendukung menurut peneliti adalah metode SQ3R. Pada pengembangan ini, peneliti menggunakan metode SQ3R untuk pengembangan produknya, namun materi yang dimuat dalam media serta sampel yang digunakan memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Materi yang dimuat adalah materi IPS subab kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia yang ditujukan untuk siswa kelas IV SD/MI. Perbedaan yang lain dari penelitian ini selain materi adalah tempat dan waktu dilaksanakan untuk penelitian.

H. Definisi Operasional

Untuk meminimalisir kesalahan dalam memahami atau menafsirkan istilah - istilah yang terdapat dalam penelitian ini, maka diperlukan penegasan istilah sebagai berikut:

1. Mata Pelajaran IPS Materi Sejarah

¹⁵ Mawaria, "Implementasi Metode SQ3R Dalam Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa SDN 135 Rejang Lebong", *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2, no. 2 (2018): 189–92.

Pembelajaran IPS membahas terkait dengan kondisi sosial pada lingkungan masyarakat dan beragam problematika yang terjadi disekitarnya. Dengan itu, pelajaran IPS terintegrasi dengan bidang ilmu pengetahuan umum. Berdasarkan masyarakat yang ada tidak lepas dari masa lampau dengan kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, masa lampau disini yang dimaksud oleh peneliti adalah periodisasi sejarah Indonesia subab kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia agar dapat dipelajari yang dirangkum secara sistematis dalam pembelajaran IPS materi sejarah untuk kelas IV sekolah dasar.

2. Metode SQ3R

Metode SQ3R merupakan proses membaca yang terdiri dari lima langkah, yaitu *Survey*, *Question*, *Read*, *Recite (Recall)*, dan *Review*.¹⁶ Metode tersebut merupakan metode dasar yang digunakan untuk memahami isi maupun pesan yang disampaikan pada teks bacaan. Metode tersebut diterapkan untuk memahami buku cerita bergambar dengan bahan ajar utama yang dilaksanakan ketika pembelajaran berlangsung didalam kelas.

Metode yang dimaksud berdasarkan penelitian yang telah dilakukan siswa kesulitan dalam memahami isi materi

¹⁶ H Rochanda Wiradinata, H Jaja, and Apippudin, "Keefektivan Metode Sq3r Berbasis Teks Bernilai Budaya Dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman" 4, no. 1 (January 2015): 726–27.

pelajaran. Meskipun guru sudah menjelaskan dengan keseluruhan namun, siswa tetap belum mengerti dengan isi pembelajaran. oleh sebab itu peneliti memilih metode tersebut untuk mengupayakan pemahaman dan pemahaman belajar siswa meningkat.

3. Media Cerita Bergambar

Media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang digunakan untuk merangsang untuk belajar.¹⁷ Media cerita bergambar salah satu media yang dapat diterapkan sebagai buku pendamping dalam proses belajar mengajar. Siswa lebih tertarik dengan pembelajaran IPS karena didukung dengan warna dan gambar terlihat menarik perhatian siswa untuk dipelajari.

Media yang dimaksud pada penelitian ini adalah media yang disusun dengan sistematis dan berbentuk buku yang disajikan dengan gambar dan warna yang menarik untuk belajar serta dapat meningkatkan pemahaman pada siswa.

4. Pemahaman Belajar

Pemahaman atau *comprehension* dapat diartikan dengan menguasai sesuatu dengan pikiran. Oleh karena itu belajar berarti harus mengerti secara mental, makna dan filosofisnya, Maksud dari implikasi tersebut serta penerapannya, sehingga

¹⁷ Arief S.Sadirman, Dkk, Media Pendidikan, (Jakarta: CV Rajawali, 1984), 6.

menyebabkan siswa mampu memahami suatu situasi. Hal ini sangat penting bagi siswa ketika masa belajar.¹⁸

Pemahaman belajar yang dimaksud pada penelitian ini adalah pemahaman dalam mempelajari materi yang disampaikan guru kepada siswa sebagai tolok ukur penilaian dan untuk mengetahui peningkatan pemahaman tersebut dapat diketahui dengan *pretest* dan *posttest* setelah penerapan media cerita bergambar.

¹⁸ Suharti K. Mohamad, "Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Melalui Metode Simulasi Di Kelas VI SDN No.89 Sipatana" *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8, no. 1 (January 2022): 484, <https://doi.org/10.37905>.