

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN PQ4R DENGAN MEDIA KOMIK  
TERHADAP AKTIVITAS SISWA PADA MATERI KINGDOM ANIMALIA  
DI SMA NEGERI 1 LHOKNGA ACEH BESAR**

**Neneng Afrida<sup>1)</sup>, Samsul Kamal<sup>2)</sup> dan Elita Agustina<sup>3)</sup>**

<sup>1,2,3)</sup>Program Studi Pendidikan Biologi FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Email: nenot0112@gmail.com

**ABSTRAK**

Strategi PQ4R merupakan salah satu bagian dari strategi elaborasi yang bertujuan untuk menumbuhkan minat baca siswa lebih aktif. Media komik umumnya sebagai sarana penghibur masyarakat, tetapi komik dapat dijadikan sebagai media pendidikan yang dapat membantu siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktifitas belajar siswa dengan penerapan strategi pembelajaran PQ4R dengan media komik pada materi kingdom animalia di SMA Negeri 1 Lhoknga Aceh Besar yang dilaksanakan pada tanggal 3 April 2017. Teknik pengumpulan data penelitian ini dengan menggunakan lembar observasi. Hasil analisis data aktifitas siswa dengan rata-rata persentase 73,5% termasuk dalam kategori baik.

**Kata Kunci:** Strategi Pembelajaran PQ4R, Media Komik, Aktivitas.

**PENDAHULUAN**

Perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan manusia. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan (Trianto, 2010). Keberhasilan pendidikan sangat dipengaruhi oleh faktor pendidik (Guru).

Pendidik (Guru) harus mempunyai kemampuan mengajar, yaitu kemampuan yang tidak hanya menyampaikan materi kepada siswa, tetapi bagaimana membuat siswa dapat bersemangat, aktif, dan tertarik dalam memahami materi pelajaran. Salah satu usaha yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dengan cara menerapkan pembelajaran yang menarik. Metode pembelajaran yang dipilih oleh guru untuk proses belajar mengajar menjadi salah satu faktor yang mendukung keberhasilan pembelajaran (Djamarah, 2010).

Pembelajaran biologi merupakan ilmu yang mempelajari tentang kehidupan. Dengan demikian, biologi adalah ilmu pengetahuan yang didedikasikan untuk mempelajari

organisme hidup, baik hewan maupun tumbuhan. Pentingnya pembelajaran biologi juga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran biologi menuntut siswa untuk membaca, meneliti dan mengkaji kehidupan alam semesta dengan buku maupun lingkungan.

Firman Allah SWT surah Al-'Alaq ayat 1-5, menyuruh untuk membaca wahyu-wahyu Ilahi dan bacalah juga alam dan masyarakatmu. Bacalah agar manusia membekali dirinya dengan kekuatan pengetahuan. Al-Qur'an tidak sekedar memerintahkan manusia untuk membaca, tapi "membaca adalah lambang dari segala apa yang dilakukan oleh manusia, baik dari sifatnya aktif maupun pasif. Allah menjanjikan bahwa pada saat seseorang membaca dengan Ikhlas, maka Allah akan menganugerahkan kepadanya ilmu pengetahuan. Ayat ini, diakhiri dengan ungkapan bahwa ada dua cara yang ditempuh Allah SWT untuk mengajarkan manusia. Pertama, melalui pena (tulisan) yang harus dibaca manusia dan yang kedua melalui pengajaran secara langsung tanpa alat (quraish Shihab, 2002).

SMA Negeri 1 Lhoknga Kabupaten Aceh Besar merupakan salah satu lembaga pendidikan yang memiliki andil untuk membentuk perwujudan kebudayaan manusia. Hasil observasi dan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran Biologi di SMAN 1 Lhoknga Kabupaten Aceh Besar diperoleh informasi bahwa terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran, seperti: 1) rendahnya minat baca siswa; 2) siswa cenderung pasif; serta 3) siswa jarang bertanya selama pembelajaran berlangsung.

Kendala yang dialami siswa dalam memahami materi kingdom animalia diantaranya siswa menganggap bahwa materi kingdom animalia merupakan materi yang sulit dipahami dikarenakan siswa sulit dalam menggolongkan masing-masing filum pada kingdom animalia dan mengetahui nama-nama ilmiah yang terdapat pada kingdom animalia. Nama-nama tersebut dianggap sukar dipahami bagi siswa (Wawancara Guru Biologi SMAN Lhoknga, 2016).

Strategi PQ4R merupakan salah satu bagian dari strategi elaborasi. Strategi ini digunakan untuk membantu siswa mengingat apa yang mereka baca, dan dapat membantu proses belajar mengajar di kelas yang dilaksanakan dengan kegiatan membaca buku. Membaca dapat berkomunikasi dengan orang lain melalui tulisan. Membaca dapat dipandang sebagai proses interaktif, maka keberhasilan membaca akan dipengaruhi oleh faktor pengetahuan (Trianto, 2010).

Komik sebagai media pembelajaran merupakan salah satu media yang dipandang efektif untuk membelajarkan dan mengembangkan kreativitas desain komunikasi visual. Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur

membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat (Heru, 2005).

Salah satu rancangan pembelajaran yang dapat meningkatkan serta mendorong siswa untuk membaca adalah strategi pembelajaran PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite dan Review*) yang dikombinasikan dengan menggunakan media pembelajaran komik.

## METODE PENELITIAN

### Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Lhoknga, Kabupaten Aceh Besar. Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 3 April 2017.

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi. Observasi dilakukan pada kelas eksperimen, yaitu kelas X Ia 1 dengan jumlah siswa 20 orang. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi dengan mencentang ( ) pada kolom penilaian yang terdiri dari 4 kolom. Kriteria penilaian sebagai berikut:

4 (sangat baik)	= 75-100%
3 (baik)	= 50-75%
2 (cukup)	= 25-50%
1 (kurang)	= 0-25%

### Analisis Data

Untuk mengetahui aktifitas siswa terhadap pelajaran Biologi dengan penerapan strategi pembelajaran PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite dan Review*) dengan media komik diolah dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan:

P	= Persentase
F	= Penilaian yang dicentang
N	= Banyaknya aspek yang diamati
100	= Bilangan tetap (konstanta).

(Anas, 1979)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Strategi Pembelajaran PQ4R dengan media komik di SMA Negeri 1 Lhoknga

Kabupaten Aceh Besar dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Penerapan Strategi Pembelajaran PQ4R dengan Media Komik di SMAN 1 Lhoknga Kabupaten Aceh Besar.

No	Sintak PQ4R	Aspek/Aktifitas yang diamati	Persentase	Keterangan
1	<i>Preview</i>	Membaca buku paket yang telah disediakan mengenai Filum Platyhelminthes	72,7%	Baik
2	<i>Question</i>	Mengajukan pertanyaan	81,8%	Sangat Baik
		Menjawab pertanyaan	72,7%	Baik
		Mengemukakan pendapat	54,5%	Baik
		Menanggapi pertanyaan atau pendapat	72,7	Baik
3	<i>Read</i>	Membaca komik yang berjudul “4 Sekawan: Menenal Filum Platyhelminthes	90,9%	Sangat Baik
4	<i>Reflect</i>	Menghubungkan informasi didalam komik dengan kehidupan	72,7%	Baik
5	<i>Recite</i>	Mengerjakan LKPD yang disediakan	90,9%	Sangat Baik
		Mencatat informasi penting yang terdapat di dalam komik	63,6%	Baik
6	<i>Review</i>	Membacakan informasi penting (intisari) yang ditulis	54,5%	Baik
		Menyimpulkan bersama mengenai filum Platyhelminthes	81,8%	Sangat Baik
Jumlah			808,8%	
Rata-rata			73,5%	Baik

Berdasarkan hasil penelitian pada Tabel 1 diatas, yang diterapkan menggunakan strategi pembelajaran PQ4R dengan media komik di SMA Negeri 1 Lhoknga Kabupaten Aceh Besar aktifitas belajar siswa termasuk dalam kategori baik (73,5%).

Secara keseluruhan aktifitas belajar siswa termasuk kategori baik dengan persentase 73,5%. Sintak PQ4R terdiri dari 6 kegiatan utama, yaitu *Preview*, *Question*, *Read*, *Reflect*, *Recite* dan *Review*. Kegiatan membaca komik (*Read*) termasuk kategori sangat baik dengan persentase 90,9%, begitu pula dengan kegiatan mengerjakan LKPD. Mengerjakan LKPD secara kelompok serta berdiskusi dengan kawan kelompok menumbuhkan rasa percaya diri dan saling bekerjasama antar siswa.

Hal ini menunjukkan bahwa minat baca siswa meningkat dengan media komik. Siswa sangat antusias selama pembelajaran untuk membaca komik. Siswa bukan hanya melihat gambar namun juga membaca sekaligus mengingat bacaan.

Kegiatan *Question* (bertanya) pada aktifitas mengajukan pertanyaan termasuk kategori sangat tinggi dengan persentase 81,8%. Siswa antusias untuk bertanya mengenai materi yang di pelajari. Aspek dalam mencatat informasi peting yang terdapat dalam komik termasuk kategori baik dengan persentase 63,3%.

Sedangkan kegiatan dalam mengemukakan pendapat termasuk dalam kategori baik (54,5%). Aktifitas siswa membaca intisari (informasi penting) yang ditulis termasuk kategori baik dengan persentase 54,5%. Kedua aktifitas ini persentase agak rendah dibandingkan aktifitas lainnya, walaupun termasuk kategori baik. Sebab dalam mengemukakan pendapat siswa belum terbiasa, walaupun beberapa siswa sudah mulai memberanikan diri untuk mengemukakan pendapatnya. Dari data yang di dapatkan seluruh siswa terlibat dengan baik dan antusias selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan strategi pembelajaran PQ4R dan media komik.

## **KESIMPULAN**

Hasil penelitian aktifitas siswa menggunakan strategi pembelajaran PQ4R dengan media komik di SMA Negeri 1 Lhoknga Kabupaten Aceh Besar termasuk kategori baik, yaitu 73,5%. Dengan adanya media komik juga membantu siswa dalam memahami materi dan siswa antusias membaca komik, hal itu terlihat

dari persentase, yaitu 90,9%. Penerapan strategi pembelajaran PQ4R dengan media komik dapat meningkatkan minat baca siswa dan menumbuhkan jiwa percaya diri siswa untuk bertanya serta bekerjasama dalam kelompok diskusi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Djamarah. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.  
Shihab M. Quraish.2002. *Tafsir Al-Mishbah*, Jakarta: Lentera Hati.  
Sudjono Anas. 1979. *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Mutiara.

Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta: Kencana.  
Waluyanto Heru Dwi. 2015. “Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran”, *Jurnal Nirmana* ,Vol 7 No 1.