

Pengaruh Metode Pembelajaran Visual Storytelling Versus Metode Pembelajaran Sq3r Dan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Literasi Siswa Kelas 3 SDN Anggaswangi 1 dan SDN Anggaswangi 2 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2021/2022

Tasu'ah¹, Ibut Priono Leksono², Retno Danu R³

^{1,2,3} Universitas PGRI Adibuana

Email : tasu'ah16@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya memahami pembelajaran, salah satunya melalui literasi. Hal ini dikarenakan literasi merupakan kemampuan awal yang harus dimiliki oleh setiap individu untuk menjalani kehidupan di masa depan, termasuk literasi membaca dan menulis. Pembelajaran literasi akan mendapatkan hasil yang optimal jika diberikan sejak dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan metode storytelling dan SQ3R yang digunakan berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan Literasi siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode eksperimen. Adapun yang menjadi subyek penelitian adalah siswa kelas 3 SDN Anggaswangi 1 yang berjumlah 39 siswa dan siswa kelas 3 SDN Anggaswangi 2 yang berjumlah 50 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes hasil belajar dan angket motivasi belajar. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan penggunaan metode pembelajaran visual storytelling versus SQ3R dan perbedaan antara siswa yang memiliki motivasi rendah dan motivasi tinggi terhadap keterampilan literasi siswa kelas 3 SDN Anggaswangi 1 dan SDN Anggaswangi 2 Sidoarjo. Pengaruh interaksi juga terjadi antara metode pembelajaran visual storytelling versus SQ3R dan motivasi belajar terhadap keterampilan literasi siswa kelas 3.

Kata Kunci : *Storytelling, SQ3R, Literasi, Motivasi Belajar*

Abstract

This research motivated by the importance of understanding a learning, one of the method is from literacy. This is because literacy is an initial ability that must be possessed by every individual to live life in the future, included in literacy are reading and writing. Literacy learning will get optimal result when given early. This research aims to determine whether the use of storytelling and SQ3R methods used has an effect on increasing students' literacy abilities. This research uses a qualitative approach with experimental methods. The subjects of the research were the 3rd grade students of SDN Anggaswangi 1, totaling 39 students and the 3rd grade students of SDN Anggaswangi 2, totaling 50 students. The data collection technique used in this research is the learning outcomes test method and learning motivation questionnaire. It can be concluded that there is a difference between the use of visual storytelling versus SQ3R learning methods and the difference between students who have low motivation and high motivation on the literacy skills of grade 3 students at SDN Anggaswangi 1 and SDN Anggaswangi 2, Sidoarjo. The effect of interaction also occurs between the visual storytelling versus SQ3R learning method and learning motivation on the literacy abilities of grade 3 students

Keywords : *Storytelling, SQ3R, Literacy, Motivation to Study*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam pembangunan manusia Indonesia secara keseluruhan. Oleh karena itu, pendidikan sangat perlu dikembangkan dari berbagai ilmu, karena pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan kecerdasan suatu bangsa. Pendidikan juga merupakan bagian penting dari proses pembangunan nasional yang berkontribusi terhadap peningkatan pertumbuhan ekonomi suatu negara. Pendidikan juga merupakan investasi dalam pengembangan sumber daya manusia dimana peningkatan keterampilan dan kemampuan diyakini menjadi faktor pendukung dalam upaya manusia dalam mengarungi kehidupan.

Tujuan pendidikan berdasarkan Pancasila adalah untuk meningkatkan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, kecerdasan, keterampilan, meningkatkan akhlak, memperkuat kepribadian sehingga dapat membangun diri dan bertanggung jawab secara bersama-sama untuk pembangunan bangsa. Mutu pendidikan perlu diperhatikan untuk mencapai tujuan pendidikan, sedangkan mutu itu sendiri dapat dilihat dari keberhasilan yang dicapai seorang siswa selama kegiatan belajar mengajar.

Hal penting dalam proses pembelajaran adalah kegiatan menanamkan makna belajar bagi pembelajar agar hasil belajar bermanfaat untuk kehidupannya pada masa sekarang dan masa yang akan datang. Salah satu faktor yang menentukan adalah bagaimana proses belajar dan mengajar dapat berjalan sebagaimana yang diharapkan. Pembelajaran yang bermakna merupakan proses belajar mengajar yang diharapkan bagi siswa dimana siswa dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran serta menemukan langsung pengetahuan tersebut.

Salah satu hal penting untuk mempermudah memahami suatu pelajaran adalah melalui literasi. Karena literasi adalah kemampuan membaca dan menulis. Pengembangan literasi penting untuk diperhatikan, karena literasi merupakan kemampuan awal yang harus dimiliki setiap individu untuk menjalani kehidupan di masa depan. Pembelajaran literasi akan mendapatkan hasil yang optimal jika diberikan sejak dini sehingga disebut literasi dini. Kemampuan literasi siswa erat kaitannya dengan tuntutan keterampilan membaca yang mengarah pada kemampuan memahami, meneliti dan menerapkan. Dewasa ini budaya literasi di sekolah dasar khususnya kelas rendah belum mengalami peningkatan yang signifikan, bahkan bisa dikatakan budaya literasi di tingkat SD belum menjadi trend, perlu adanya inovasi dalam pembelajaran agar ada motivasi untuk belajar. belajar literasi.

Mata pelajaran yang erat kaitannya dengan literasi adalah bahasa Indonesia, karena bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang cukup penting dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Pengajaran bahasa Indonesia menekankan pada penguasaan langsung siswa dalam mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Pengajaran mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis harus berpusat pada siswa. Pengajaran bertumpu pada atau berangkat dari kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis siswa secara pribadi, karena pengajaran bahasa seperti itu dapat menghindarkan siswa dari tekanan dan beban.

Keempat keterampilan berbahasa yaitu menyimak dan membaca (reseptif), serta berbicara dan menulis (produktif) disajikan secara terpadu. Namun, dimungkinkan untuk menekankan pada salah satu keterampilan dalam pembelajaran. Di tingkat sekolah dasar khususnya pada siswa kelas III SD/MI perlu dibiasakan untuk mengasah kemampuan mendongeng anak. Bagi siswa kelas bawah, keterampilan mendongeng harus dikembangkan sejak usia dini. Pada dasarnya mendongeng adalah upaya yang dilakukan oleh pendongeng dalam menyampaikan isi perasaan, pikiran atau cerita kepada anak dan secara lisan. (Menurut Echols "Dalam Aliyah, 2011")

Di SDN Angaswangi 1, siswa kelas III belum mampu menerapkan keterampilan bercerita. Banyak siswa yang masih mengalami kesulitan ketika diminta untuk bercerita secara lisan di depan kelas. Hal ini terlihat ketika proses pembelajaran di kelas 3 SDN Angaswangi 1 sedang berlangsung, keterampilan bercerita siswa kelas 3 masih kurang, siswa cenderung tidak memiliki keberanian untuk berbicara di depan kelas. Di kelas 3 hanya ada beberapa siswa yang memiliki kemampuan mendongeng yang baik dan berani bercerita di depan kelas. Dengan demikian hanya sedikit siswa yang mendapatkan hasil sangat memuaskan dengan nilai di atas KKM, sedangkan sebagian siswa lainnya tidak berani bercerita sama sekali di depan kelas sehingga nilainya sangat kurang/jauh di bawah KKM yang ditentukan yaitu 70 .

Berdasarkan uraian di atas, untuk mengatasi masalah pembelajaran tersebut peneliti menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran visual storytelling versus metode pembelajaran SQ3R dan motivasi belajar terhadap kemampuan literasi siswa kelas 3 SDN Angaswangi 1 dan SDN Angaswangi 2 Sidoarjo. Diharapkan dapat meningkatkan aktivitas siswa, keterampilan guru dan hasil belajar siswa dalam meningkatkan keterampilan bercerita.

METODE

Desain penelitian adalah segala rencana yang akan dilakukan oleh seorang peneliti dalam penelitian untuk memecahkan suatu masalah yang sedang diteliti. Desain penelitian yang digunakan adalah pembelajaran yang dilaksanakan selama 2 siklus pada subjek penelitian. Rancangan penelitian ini untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan metode pembelajaran visual storytelling versus metode pembelajaran SQ3R dan motivasi belajar terhadap kemampuan literasi siswa kelas 3 SDN Angaswangi 1 dan SDN Angaswangi 2 Sidoarjo tahun ajaran 2021/2022 . Dengan demikian penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi-experimental atau quasi-experimental (Arikunto, 2002: 78), desain tersebut dipilih dengan alasan penelitian ini berusaha mengungkap hubungan sebab akibat dengan melibatkan kelompok dan di mana dua subjek telah terbentuk. secara alami (teknik cluster) sehingga sejak awal kedua mata pelajaran tersebut mungkin memiliki karakteristik yang berbeda.

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu atau *quasy* (Arikunto, 2002: 78), rancangan tersebut dipilih dengan alasan penelitian ini berupaya untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan kelompok dan yang mana kedua subyek telah terbentuk secara wajar (teknik rumpun) sehingga sejak awal bisa saja kedua subyek telah memiliki karakteristik yang berbeda.

Rancangan penelitian ini adalah 2 x 2 faktorial. Desain penelitian memperhitungkan kemungkinan variabel pemoderasi mempengaruhi perlakuan (variabel bebas) terhadap hasil (variabel terikat). Populasi penelitian ini adalah siswa kelas 3 SDN Angaswangi 1 yang berjumlah 39 siswa dan siswa kelas 3 SDN Angaswangi 2 yang berjumlah 50 siswa sebanyak 89 siswa. Dalam penelitian ini SDN Angaswangi 1 dikelompokkan menjadi kelas eksperimen sebanyak 20 siswa dan kelas kontrol sebanyak 19 siswa. Kemudian di SDN Angaswangi 2 juga dikelompokkan menjadi kelas eksperimen sebanyak 25 siswa dan kelas kontrol sebanyak 25 siswa.

Rancangan Experimen Faktorial (2X2)

		M	
		VST	SQ3R
MB	MBT	KL	KL
	MBR	KL	KL

Keterangan :

- M : Metode
- VST : Visual Storytelling
- SQ3R : Survey Question Read Recite Review
- PB : Kemampuan Literasi.
- MB : Motivasi Belajar
- MBT : Motivasi Belajar tinggi
- MBR : Motivasi Belajar rendah

Dari rancangan variabel dapat dijelaskan:

1. Variabel bebas : Metode storytelling dan SQ3R
2. Variabel moderator : Motivasi belajar
3. Variabel terikat : Kemampuan Literasi.

Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik random sampling (Suharsimi Arikunto, 2010:112). Dengan melihat pendapat tersebut peneliti mengambil 4 (empat) kelas yaitu 2 kelas siswa kelas 3 SDN Angaswangi 1 dan 2 kelas SDN Angaswangi 2, sehingga sampel keseluruhan berjumlah 89 siswa.

Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan mengambil kegiatan mengukur tingkat motivasi belajar, memberikan treatment (pembelajaran mendongeng dan SQ3R serta diakhiri dengan post-test. Prosedur

penelitian yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian diawali dengan kajian teoritis, mendeskripsikan: pemahaman teori yang dikembangkan menjadi pembelajaran storytelling dan SQ3R dengan motivasi, prestasi belajar, kerangka berpikir dan hipotesis.
- b. Untuk mengetahui kemampuan awal mereka, dilakukan pretest, agar peneliti mengetahui kondisi awal subjek penelitian sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran mendongeng dan SQ3R.
- c. Menentukan jumlah sampel penelitian yang digunakan sebagai subjek penelitian.
- d. Memberikan post test untuk mengukur Kemampuan Literasi pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol.

Uji validitas dilakukan terhadap instrumen yang digunakan sebagai alat pengumpulan data, yaitu soal tes yang digunakan untuk mengukur perolehan belajar. Sehubungan dengan penelitian ini, validitas yang digunakan adalah jenis validitas empiris melalui uji coba. Untuk menguji validitas instrumen prestasi belajar mata pelajaran bahasa Indonesia yang telah diuji kemudian dianalisis menggunakan korelasi Biserial Point. Kriteria yang digunakan untuk menguji validitas adalah jika r hitung $>$ r tabel dengan taraf signifikansi = 5%, maka instrumen atau butir pertanyaan memiliki korelasi yang signifikan dengan skor total atau instrumen dinyatakan valid.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik tes hasil belajar dan teknik angket.

a. Metode Tes Hasil Belajar

Terkait dengan penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes objektif yang disusun oleh peneliti berdasarkan desain pembelajaran dan grid tes.

b. Kuesioner Motivasi Belajar

Kuesioner dalam penelitian ini berjumlah 20 item berupa kuesioner tertutup dengan menggunakan kuesioner skala likert dengan 5 pilihan. Indikator motivasi belajar terdiri dari 5 indikator motivasi belajar tinggi, yaitu: takut gagal, kemauan keras, persaingan positif, kerja keras dan ingin menjadi yang terbaik. Sedangkan motivasi belajar yang rendah terdiri dari kemauan yang rendah, acuh terhadap pelajaran, tidak ingin berprestasi, putus asa dan tidak ada usaha.

Sebelum dilakukan analisis data, dilakukan uji normalitas dan homogenitas. Data tersebut digunakan sebagai uji prasyarat hipotesis, setelah kedua pengujian tersebut dilakukan, langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis. Untuk menguji hipotesis 1, 2 dan 3 menggunakan Two-way Anova. Uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov Smirnov dan uji homogenitas menggunakan Uji Levene.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil kemampuan literasi yang diperoleh yang terdiri dari 89 siswa diperoleh data-data statistika deskriptif sebagai berikut:

Tabel 4.1: Data hasil kemampuan literasi

METOD	KATEGORI MOTIVASI	an	Me	Std.	N
E				Deviation	
STORY TELLING	RENDAH	44	60.	5.586	18
	TINGGI	00	72.	4.658	21
	Total	67	66.	7.710	39
SQ3R	RENDAH	06	61.	4.437	17
	TINGGI	06	78.	5.910	33
	Total	28	72.	9.769	50

Total	RENDAH	60.	4.996	35
		74		
	TINGGI	75.	6.179	54
		70		
Total		69.	9.309	89
		82		

Rata-rata kemampuan literasi siswa yang menggunakan metode pembelajaran visual storytelling dengan kategori motivasi rendah sebesar 60,44 dan kategori motivasi tinggi sebesar 72. Untuk rata-rata kemampuan literasi metode pembelajaran SQ3R dengan kategori motivasi rendah sebesar 61,06 dan kategori motivasi tinggi sebesar 78,06. Dengan demikian dapat dikatakan rata-rata pembelajaran SQ3R lebih tinggi dari story telling sebesar $72,28 > 66,67$.

Hasil Analisis Varian Dua Jalur

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	5227.859 ^a	3	1742.620	61.788	.000
Intercept	383497.097	1	383497.097	13597.688	.000
METODE	231.696	1	231.696	8.215	.005
KMOTIVASI	4240.856	1	4240.856	150.368	.000
METODE * KMOTIVASI	154.244	1	154.244	5.469	.022
Error	2397.264	85	28.203		
Total	441488.000	89			
Corrected Total	7625.124	88			

a. R Squared = .686 (Adjusted R Squared = .675)

Hasil analisis varians dua jalur tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

F_{hitung} hipotesis satu ditemukan 8,21 pada taraf signifikansi 5% serta sig. Probabilitas ditemukan 0,005 < 0,05 yang berarti bahwa siswa yang pembelajaran storytelling versus SQ3R berbeda secara signifikan.

F_{hitung} hipotesis dua ditemukan 150,36 pada taraf signifikansi 5% dan sig. Probabilitas ditemukan 0,000 < 0,05 yang berarti pembelajaran dengan motivasi tinggi dan motivasi rendah berbeda secara signifikan.

F_{hitung} hipotesis tiga ditemukan 5,46 pada taraf signifikansi 5% dan sig. Probabilitas 0,022 < 0,05 yang berarti ada interaksi antara metode pembelajaran visual storytelling versus SQ3R dan motivasi belajar terhadap kemampuan literasi.

Berdasarkan hasil analisis tersebut jelas sekali bahwa perbedaan kemampuan literasi siswa dipengaruhi oleh perbedaan perlakuan pembelajaran, penggunaan metode dalam pembelajaran dan juga faktor motivasi belajar masing-masing siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut: ada perbedaan antara penggunaan metode pembelajaran visual storytelling versus SQ3R terhadap kemampuan literasi siswa kelas 3 SDN Anggaswangi 1 dan SDN Anggaswangi 2 Sidoarjo, Tahun Pelajaran 2021/2022. Ada perbedaan

antara siswa yang mempunyai motivasi rendah dan motivasi tinggi terhadap kemampuan literasi siswa kelas 3 SDN Anggaswangi 1 dan SDN Anggaswangi 2 Sidoarjo, tahun Pelajaran 2021/2022. Ada pengaruh interaksi antara metode pembelajaran visual storytelling versus SQ3R dan motivasi belajar terhadap kemampuan literasi siswa kelas 3 SDN Anggaswangi 1 dan SDN Anggaswangi 2 Sidoarjo tahun Pelajaran 2021/2022. Pengaruh interaksi antara metode pembelajaran visual storytelling versus SQ3R dan motivasi belajar, ini berarti bahwa keunggulan SQ3R tergantung pada motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y, dkk. (2017). *Pembelajaran Literasi*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ahmad, Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Aliyah, S. (2011). *Kajian Teori Metode Storytelling Dengan Media Panggung Boneka Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak dan Berbicara Anak Usia Dini: Studi Eksperimen Quasi di TK Negeri Pembina Kabupaten Majalengka*. Retrieved Oktober 10, 2021, from Tesis Universitas Pendidikan Indonesia: <http://repository.upi.edu>
- Anwar, Suroyo. (2009). *Pemahaman Individu, Observasi, Checklist, Interview, Kuesioner dan Sosiometri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asra,Sumiati.(2013). *Metode Pembelajaran*, Bandung : Wacana Prima.
- Husada,S.P.*Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Dengan Menggunakan Metode Visual Storytelling Di Sekolah Dasar*. Universitas Negeri Padang, Sumatera Barat, Indonesia1,2,3 e-mail: Syahda@gmail.com1,taufina_taufik@yahoo.co.id2,zikria79@yahoo.com3 Pada 8 April 2021 pukul 16.47
- Joni. (2015). Hubungan Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Sejarah Siswa SMA Negeri 3 Lumajang. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)*. 9(2), 1198-1209.
- Muzzam. (2012). *Motivasi Belajar: Pengertian, Ciri-ciri, dan Upaya*. Retrieved Oktober 16, 2021, from <https://muzzam.wordpress.com/2012/05/18/motivasi-belajar-pengertian-ciri-ciri-dan-upaya/>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.