

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari rumusan masalah, hipotesis dan hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan terhadap penelitian yang berjudul “Pengaruh Strategi *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) Berbantuan Media Komik Digital Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Peserta Didik Kelas V Di Sekolah Dasar”. Berdasarkan pada data yang telah dikumpulkan dan pengujian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Bersumber pada pengolahan data, skor pada kemampuan membaca pemahaman peserta didik menggunakan strategi SQ3R berbantuan media komik digital sebelum (*pretest*) mencapai rata-rata 72,29 dengan skor terbesar 85 dan skor terkecil 60. Kemudian dalam hasil pengolahan data setelah melakukan penggunaan strategi SQ3R berbantuan media komik digital (*posttest*) diperoleh rata-rata 90 dengan skor terbesar 100 dan skor terkecil 80. Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca pemahaman pada peserta didik sesudah menerapkan strategi pembelajaran SQ3R berbantuan media komik digital.
2. Bersumber pada analisis nilai $F_{hitung} = 12.487$ dengan signifikansi sebesar $0.002 < 0.05$. Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat disimpulkan terdapat pengaruh strategi SQ3R berbantuan media komik digital terhadap membaca pemahaman di kelas VB. Pengaruh yang diberikan sebesar 36.2% dan sisanya ditentukan oleh variabel lain.

5.2 Implikasi

Bersumber pada hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi SQ3R (*Survey, Question, Read, Racite, Review*) berbantuan media komik digital adanya peningkatan kemampuan pemahaman membaca pada peserta didik kelas V di salah satu Sekolah Dasar di Kabupaten Purwakarta. Maka implikasi dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Jika terlaksana strategi SQ3R berbantuan media komik digital dilakukan pada peserta didik kelas V maka akan terjadinya peningkatan keterampilan membaca pemahaman.
2. Jika strategi SQ3R berbantuan media komik digital dilaksanakan ketika pembelajaran berlangsung, maka akan cukup efektif dan peserta didik akan lebih aktif. Pembelajaran yang dilaksanakan akan menjadi lebih bermakna.

5.3 Saran

Berlandaskan hasil dan kesimpulan, peneliti memberikan beberapa saran yang berkaitan dengan hasil peneliti di bawah ini:

1. Bagi guru: strategi SQ3R berbantuan media komik digital dapat digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Strategi ini dapat diterapkan di kelas tinggi seperti kelas V dan VI untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik.
2. Bagi peserta didik: strategi SQ3R berbantuan media komik digital bisa digunakan untuk memahami mata pelajaran lainnya.
3. Bagi peneliti: strategi SQ3R berbantuan media komik digital diharapkan dimasa yang akan datang dapat digunakan sebagai salah satu sumber data dan rujukan untuk penelitian dan dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai strategi dan media pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman.