

PENGARUH STRATEGI BELAJAR *PQ4R* BERBANTUAN MEDIA GRAFIS TERHADAP HASIL BELAJAR PKn PADA SISWA KELAS IV SD GUGUS SABA GIANYAR

Pt. Winda Paramita¹, Md. Putra², I Gd. Meter³

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: putu_windaparamita@yahoo.com¹, putra_made56@yahoo.com²,
gedemeter@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar PKn antara siswa yang belajar dengan strategi belajar *PQ4R* (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review*) berbantuan media grafis dengan siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD Gugus Saba, Gianyar tahun pelajaran 2012/2013. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan desain penelitian *Nonrandomized Control Group Pretest-Posttest Design*, yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas IV SD Gugus Saba, Gianyar tahun pelajaran 2012/2013 yang berjumlah 148 orang. Sampel diambil dengan teknik *random sampling*, yaitu diperoleh siswa kelas IV SD Negeri 2 Saba yang berjumlah 39 orang sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas IV SD Negeri 1 Saba yang berjumlah 38 orang sebagai kelompok kontrol. Data hasil belajar PKn dikumpulkan dengan instrumen tes berbentuk pilihan ganda biasa dan dianalisis menggunakan analisis statistik uji-t. Rata-rata nilai gain skor ternormalisasi Pkn siswa kelas IV yang dibelajarkan dengan strategi belajar *PQ4R* berbantuan media grafis lebih tinggi dari siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional ($0,49 > 0,33$). Hasil analisis menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PKn antara siswa yang belajar dengan strategi belajar *PQ4R* berbantuan media grafis dengan siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional ($t_{hit} = 3,4 \geq t_{tab} = 2,000$). Dilihat dari rata-rata nilai gain skor ternormalisasi diperoleh rata-rata kelompok eksperimen Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa strategi belajar *PQ4R* berbantuan media grafis berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Gugus Saba, Gianyar tahun pelajaran 2012/2013.

Kata kunci: *PQ4R*, media grafis, hasil belajar PKn

Abstract

This research aimed to know the significant differences PKn result study between students learned with *PQ4R* (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review*) learn strategy assisted graphic media with students learned with conventional learning in grade fourth SD Gugus Saba, Gianyar academic year 2012/2013. This research belongs to quasi-experimental research with *Nonrandomized Control Group Pretest-Posttest Design*. The populations were all fourth students of SD Gugus Saba, Gianyar academic year 2012/2013. Sample were taken with a random sampling technique, fourth grade students of SD Negeri 2 Saba with 39 students become experimental group, and fourth grade students of SD Negeri 2 Saba with 38 students become control group. The result of PKn study collected with multiple choice test instrument, and was analyzed by t-test. The average result obtained between students learned with *PQ4R* learn strategy assisted graphic media, with students learned with conventional learning ($0,49 > 0,33$). The results showed that there is a significant difference learning PKn result study between students learned with *PQ4R* learn strategy assisted graphic media with students learned with conventional learning ($t_{value} = 3,4 \geq t_{table} = 2,000$). Based on these result it can be concluded that the *PQ4R* (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review*) learn

strategy assisted graphic media effects the PKn results of fourth grade of SD Gugus Saba Gianyar, academic year 2012/2013.

Keyword: PQ4R, graphic media, PKn result study

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran di sekolah dapat berjalan dengan baik dan lancar apabila di dalamnya ada peran serta dari semua pihak sekolah, baik itu guru maupun siswa. Kegiatan pembelajaran berdasarkan pada dua hal, yaitu proses dan hasil. Proses pembelajaran berkaitan erat dengan tingkah laku siswa dan upaya siswa dalam mempelajari suatu materi pelajaran, sedangkan hasil pembelajaran berkaitan dengan perubahan tingkah laku yang diperoleh siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran yang dipengaruhi oleh proses pembelajaran. Jadi dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan lancar, apabila antara guru dan siswa dapat bekerjasama untuk menciptakan iklim pembelajaran yang menyenangkan. Guru dan siswa merupakan faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran, yaitu sesuai dengan pendapat Sanjaya (2010: 52) "faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran, adalah guru, siswa, sarana, alat dan media yang tersedia, serta faktor lingkungan". Kelima faktor tersebut sangat mempengaruhi proses pembelajaran siswa. Jika salah satu faktor tidak mendukung maka tidak akan menghasilkan proses pembelajaran yang optimal dan akan berdampak pada hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa menekankan pada tiga aspek, yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Ketiga aspek tersebut harus dinilai secara menyeluruh dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Salah satu mata pelajaran yang menekankan hasil belajarnya pada ketiga aspek di atas adalah mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

PKn merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang dibelajarkan di sekolah dasar. "Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar

memiliki karakteristik, yaitu merupakan pendidikan yang menekankan pada pemahaman dan pengalaman serta penerapan konsep, nilai, moral, norma Pancasila dan hak serta kewajiban warga negara untuk kepentingan kehidupan sehari-hari dan dasar pendidikan di sekolah menengah" (Wahab, dkk, 2007: 1.7). Selanjutnya Winataputra (2006: 1.34) menyatakan "pembelajaran PKn selayaknya dapat membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan intelektual yang memadai serta pengalaman praktis agar memiliki kompetensi dan efektivitas dalam berpartisipasi".

Pada kenyataan di sekolah dasar saat ini, hasil belajar PKn masih tergolong rendah. Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 2 Saba terlihat bahwa kemampuan siswa dalam menguasai tujuan dari mata pelajaran PKn masih tergolong rendah, siswa belum mampu memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru yang mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Diungkapkan pula dalam proses pembelajaran PKn di kelas IV SD Negeri 2 Saba terdapat beberapa kelemahan yang mempengaruhi hasil belajar siswa, antara lain (1) partisipasi siswa rendah dalam kegiatan pembelajaran; (2) siswa kurang tertarik dengan kegiatan pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh guru (kegiatan pembelajaran yang tidak bervariasi); (3) penggunaan media pembelajaran yang kurang; (4) sebagian besar siswa kurang termotivasi untuk belajar di kelas; dan (5) siswa kurang senang membaca materi pelajaran.

Dalam proses pembelajaran PKn di Sekolah Dasar Negeri 2 Saba, guru masih menerapkan pembelajaran konvensional dengan menekankan pada metode ceramah, yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*). Selain itu masih jarang menggunakan media pembelajaran di dalam kegiatan

pembelajaran di kelas. Sehingga saat pembelajaran berlangsung terlihat siswa kurang berpartisipasi aktif dan kurang termotivasi untuk belajar. Siswa juga merasa kurang tertarik dengan cara guru menyampaikan materi akibat dari kegiatan pembelajaran di kelas kurang bervariasi. Dapat dikatakan proses pembelajaran masih didominasi oleh guru dan tidak memberikan akses bagi siswa untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dan proses berpikirnya. Tentu saja hal ini bertolak belakang dengan yang diharapkan selama ini, yakni pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Hal ini lah yang menjadi penyebab hasil belajar siswa rendah.

Untuk dapat mengoptimalkan hasil belajar PKn siswa maka seorang guru diupayakan untuk dapat menerapkan suatu pembelajaran inovatif, yang dapat membuat siswa menjadi aktif dan kreatif. Menurut Suyatno (2009: 6) "pembelajaran inovatif yaitu pembelajaran yang dikemas oleh guru yang merupakan wujud gagasan atau teknik yang dipandang baru agar mampu memfasilitasi siswa untuk memperoleh kemajuan dalam proses dan hasil belajar". Dalam hal ini pembelajaran inovatif yang diterapkan oleh guru haruslah seiring dengan karakteristik siswa, karena penerapan pembelajaran inovatif ini dapat berpengaruh terhadap kemajuan hasil belajar siswa.

Pemilihan sebuah strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, tujuan serta kondisi pembelajaran yang mengarah kepada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan suatu bentuk penerapan pembelajaran inovatif. Pemilihan strategi pembelajaran oleh guru merupakan bagian terpenting dalam merencanakan atau mendesain pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Uno dan Nurdin Mohamad (2011: 6) "dibutuhkan kreativitas dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan strategi pembelajaran, yaitu yang disusun berdasarkan karakteristik siswa dan sesuai kondisi yang diharapkannya". Hal ini dilakukan agar terjadi interaksi yang baik antara guru dengan siswa, dan interaksi antara siswa

dengan siswa serta sumber belajar lainnya yang relevan. Sehingga selama proses pembelajaran siswa merasa senang dan antusias untuk belajar, siswa menjadi aktif serta siswa memperoleh hasil belajar yang maksimal sesuai dengan tujuan dari pada pembelajaran yang telah ditentukan di awal.

Salah satu strategi belajar yang dapat membuat siswa senang dan aktif untuk belajar di dalam kelas adalah strategi belajar *PQ4R*. Strategi belajar *PQ4R* merupakan salah satu strategi membaca yang dirasa mampu membantu siswa memahami dan mengingat materi yang mereka baca, sehingga mengakibatkan informasi baru yang diterima oleh siswa dari kegiatan membaca yang dilakukannya akan menjadi lebih bermakna. Menurut Suprijono (2011: 103) "pengalaman awal siswa bisa dibangun melalui aktivitas membaca efektif, yaitu dengan strategi belajar *PQ4R*". Adapun strategi belajar *PQ4R* memiliki langkah-langkah dalam kegiatan pembelajarannya. Menurut Trianto (2009: 151) "langkah-langkah yang harus dilakukan dalam strategi membaca *PQ4R* adalah (1) *preview*; (2) *question*; (3) *read*; (4) *reflect*; (5) *recite*; (6) *review*". Dalam kegiatan pembelajaran di kelas, penerapan strategi belajar *PQ4R* ini juga dengan berbantuan media pembelajaran.

Menurut Djamarah dan Aswan (2006: 121) "media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran". Guru harus menyadari bahwa tanpa bantuan media, maka materi pelajaran akan sukar untuk dipahami oleh siswa. Maka dari itu dalam kegiatan pembelajaran di kelas selain menggunakan strategi pembelajaran yang menyenangkan juga diperlukan penggunaan dari sebuah media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dirasa akan mampu membangkitkan minat, motivasi, dan merangsang siswa untuk belajar, selain itu juga membantu meningkatkan pemahaman siswa, serta penyajian informasi yang dilakukan oleh guru menjadi menarik. Media pembelajaran inilah yang nantinya dipergunakan untuk mengimbangi strategi yang dipilih sehingga tujuan yang sudah ditentukan sejak awal dapat tercapai

dengan baik. Media pembelajaran yang dipergunakan dalam penerapan strategi belajar *PQ4R* di dalam kelas adalah media grafis. Menurut Sanjaya (2008: 214) "media grafis dapat diartikan sebagai media yang mengandung pesan yang dituangkan dalam bentuk tulisan, huruf-huruf, gambar-gambar, dan simbol-simbol yang mengandung arti".

Penerapan strategi belajar *PQ4R* berbantuan media grafis di dalam kelas seorang guru selain akan memberikan bahan bacaan yang berisi materi pembelajaran disertai gambar-gambar yang dapat dilihat oleh siswa, untuk dapat menarik perhatian siswa serta mengaktifkan siswa, guru juga menggunakan media grafis di dalam kelas sebagai sumber belajar siswa. Adapun beberapa contoh media grafis yang dapat dimanfaatkan guru di dalam kelas seperti media gambar/ foto, sketsa, bagan, grafik, poster, kartun, papan dan peta serta globe.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka perlu dilaksanakan sebuah penelitian dengan mengembangkan dan meneliti sebuah strategi belajar yaitu *PQ4R* (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review*) dengan berbantuan media grafis yang dimaksudkan untuk membuktikan pengaruhnya terhadap hasil belajar PKn siswa. Adapun judul penelitian ini adalah "Pengaruh Strategi belajar *PQ4R* (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review*) Berbantuan Media Grafis terhadap Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas IV SD Gugus Saba, Gianyar Tahun Pelajaran 2012/2013".

Penelitian ini didukung oleh beberapa teori, yaitu hasil belajar PKn, strategi belajar *PQ4R* berbantuan media grafis, dan pembelajaran konvensional. Penjelasan lebih lanjut mengenai landasan teori tersebut dipaparkan sebagai berikut.

PKn merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang dilaksanakan di sekolah dasar. Setelah mengikuti pembelajaran PKn di kelas, guru akan melakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa. Menurut Hamalik (2003: 22) "hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan,

sikap dan keterampilan". Jadi, hasil belajar PKn adalah perubahan tingkah laku pada diri siswa sebagai suatu hasil yang diperoleh setelah menerima pengalaman belajar PKn di dalam kelas, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Strategi belajar *PQ4R* adalah strategi membaca yang dirasa mampu membantu siswa memahami dan mengingatkan materi yang mereka baca. Hal ini sesuai dengan pendapat Thomas dan Robinson (dalam Trianto, 2009: 151) "salah satu strategi yang paling banyak dikenal untuk membantu siswa dalam memahami dan mengingatkan materi yang mereka baca adalah strategi *PQ4R*". Strategi belajar *PQ4R* berbantuan media grafis adalah di dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran *PQ4R* di kelas, guru akan menyisipkan media grafis. Sadiman, dkk (2009: 40) menyatakan bahwa "media grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar, dan berisikan simbol-simbol verbal yang lain".

Selanjutnya menurut Pangaribuan (dalam Hasman, 2010) "pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan kebiasaan, di mana pembelajaran ini merupakan pembelajaran tradisional yang mempersiapkan siswa untuk belajar secara individu dan kompetitif untuk memahami pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang terstruktur yang berasal dari pengajar sebagai pusat pembelajaran". Dalam pembelajaran konvensional yang diterapkan di dalam kelas oleh guru ditandai dengan kegiatan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas dan latihan oleh guru.

Berdasarkan pemaparan yang telah diuraikan sebelumnya, dalam penelitian ini dapat diajukan permasalahan yaitu sebagai berikut.

Pertama, bagaimanakah hasil belajar PKn siswa yang dibelajarkan dengan strategi belajar *PQ4R* berbantuan media grafis pada Kelas IV SD Gugus Saba, Gianyar tahun pelajaran 2012/2013?

Kedua, bagaimanakah hasil belajar PKn siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional pada Kelas IV

SD Gugus Saba, Gianyar tahun pelajaran 2012/2013?

Ketiga, apakah terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PKn antara siswa yang dibelajarkan dengan strategi belajar *PQ4R* berbantuan media grafis dengan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional pada siswa Kelas IV SD Gugus Saba, Gianyar tahun pelajaran 2012/2013?

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

Pertama, untuk mengetahui hasil belajar PKn siswa yang dibelajarkan dengan strategi belajar *PQ4R* berbantuan media grafis pada Kelas IV SD Gugus Saba, Gianyar tahun pelajaran 2012/2013.

Kedua, untuk mengetahui hasil belajar PKn siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional pada Kelas IV SD Gugus Saba, Gianyar tahun pelajaran 2012/2013.

Ketiga, untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar PKn antara siswa yang dibelajarkan dengan strategi belajar *PQ4R* berbantuan media grafis dengan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional pada siswa Kelas IV SD Gugus Saba, Gianyar tahun pelajaran 2012/2013.

METODE

Pada dasarnya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi belajar *PQ4R* berbantuan media grafis terhadap hasil belajar PKn pada siswa Kelas IV SD Gugus Saba, Gianyar tahun pelajaran 2012/2013. Penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian desain eksperimen dengan *Quasi Exsperimental Design* yaitu *Nonrandomized Control Group Pretest-Posttest Design*. (Darmadi, 2011: 184)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SD Gugus Saba, Gianyar yang berjumlah 144 orang. Dalam penelitian ini tidak memungkinkan dilakukannya pengubahan terhadap kelas yang sudah terbentuk di awal. Penelitian ini diawali dengan melaksanakan teknik *purposive sampling* yaitu untuk menentukan dua sekolah di Gugus Saba, Gianyar yang dijadikan sampel penelitian. Dari teknik

purposive sampling yaitu memilih sampel dengan dasar bertujuan di dapatkan dua sekolah yang akan dipergunakan sebagai sampel dalam penelitian ini, yaitu Kelas IV SD Negeri 1 Saba dan Kelas IV SD Negeri 2 Saba. Setelah ditentukan sampel yaitu dua kelompok atau sekolah, kemudian dilanjutkan dengan memberikan *pre test*. *Pre test* ini dilakukan untuk mengetahui kesetaraan dari kedua kelompok. Nilai yang diperoleh dari hasil *pre test* akan dianalisis dengan menggunakan rumus uji-t, hal ini untuk mengetahui apakah kedua kelompok tersebut sudah setara atau belum, sehingga selanjutnya dapat ditentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Dari hasil uji normalitas dan homogenitas diketahui bahwa Kelas IV SD Negeri 1 Saba dengan SD Negeri 2 Saba berdistribusi normal dan homogen. Setelah itu dilakukan uji kesetaraan sampel dengan menggunakan uji t, yaitu diperoleh $t_{hitung} = 0,19$ dan t_{tabel} (pada taraf signifikansi 5% dan $dk = 75$) = 2,000. Hal ini berarti, t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} ($t_{hitung} < t_{tabel}$) sehingga sampel dinyatakan setara.

Setelah dilakukan uji kesetaraan kelompok, dan terbukti kedua kelompok sampel setara, selanjutnya dilakukan teknik *random sampling* yaitu dengan acak kelas untuk menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dari teknik *random sampling* yang telah dilakukan diperoleh siswa kelas IV di SD Negeri 2 Saba yang berjumlah 39 orang siswa sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penerapan strategi belajar *PQ4R* berbantuan media grafis, dan siswa kelas IV di SD Negeri 1 Saba yang berjumlah 38 orang siswa sebagai kelas kontrol yang diberikan perlakuan pembelajaran konvensional.

Dalam melaksanakan suatu penelitian, perlu ditentukan variabel penelitian. Variabel yang dipergunakan dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas, yaitu strategi belajar *PQ4R* berbantuan media grafis yang dikenakan pada kelompok eksperimen sedangkan pembelajaran konvensional dikenakan pada kelompok kontrol, dan variabel terikatnya, yaitu hasil belajar PKn siswa.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data tentang hasil belajar PKn siswa Kelas IV SD Gugus Saba, Gianyar. Instrumen yang dipergunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar PKn siswa adalah instrumen penilaian tes. Bentuk soal yang dipergunakan adalah tes hasil belajar bentuk objektif (*objective test*). Secara lebih rinci lagi yaitu dengan menggunakan perangkat tes objektif pilihan ganda biasa atau disebut dengan *multiple choice test* yang disusun berdasarkan kisi-kisi. Berdasarkan hasil uji instrumen yang telah dilakukan, yaitu uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda diperoleh 40 butir soal yang dipergunakan sebagai soal *pre test* dan *post test*.

Data yang diperoleh dari hasil *pre test* dan *post test* kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif, dengan mencari mean, modus dan median dari data sampel. Sebelum diuji hipotesis dilakukan uji prasyarat

analisis data, yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas varians. Setelah uji prasyarat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini, yaitu menggunakan analisis uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL

Setelah memperoleh nilai *pre test* dan nilai *post test* PKn Kelas IV di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka dilanjutkan dengan menormalisasikan nilai *pre test* dan *post test* masing-masing kelompok. Menormalisasikan nilai *pre test* dan *post test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dilakukan dengan menggunakan penghitungan gain skor ternormalisasi. Adapun rangkuman dari penghitungan gain skor ternormalisasi nilai PKn siswa kelas IV pada kelompok eksperimen dan Kelompok Kontrol disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tabel Rangkuman Hasil Penghitungan Gain Skor Ternormalisasi (*Normalized Gain Score*) Nilai PKn Siswa

Statistik	Data	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Nilai rata-rata (\bar{x})		0,49	0,33
Standar Deviasi (s)		0,22	0,197
Varians (s^2)		0,0465	0,0389
Nilai Terbesar		1,00	0,67
Nilai Terkecil		0,09	0,14

Setelah didapatkan nilai gain skor ternormalisasi di kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan dilanjutkan dengan melakukan uji prasyarat. Uji prasyarat yang dilakukan meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

Berdasarkan hasil penghitungan uji normalitas kelompok kontrol diperoleh $\chi^2_{hitung} = 6,00$, sedangkan untuk taraf signifikansi 5 % ($\alpha = 0,05$) dan derajat kebebasan (dk) = 5 diperoleh $\chi^2_{tabel} = \chi^2_{(0,05;5)} = 11,070$. $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka dari itu H_0 diterima (gagal ditolak). Ini berarti sebaran data nilai gain skor ternormalisasi PKn siswa Kelas IV SD Negeri 2 Saba

sebagai kelompok eksperimen berdistribusi normal.

Sedangkan hasil penghitungan uji normalitas kelompok kontrol diperoleh $\chi^2_{hitung} = 3,51$, sedangkan untuk taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) dan derajat kebebasan (dk) = 5 diperoleh $\chi^2_{tabel} = \chi^2_{(0,05;5)} = 11,070$. $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka dari itu H_0 diterima (gagal ditolak). Ini berarti sebaran data nilai gain skor ternormalisasi PKn Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Saba sebagai kelompok kontrol berdistribusi Normal.

Setelah dilakukan uji normalitas kelompok eksperimen dan kelompok

kontrol, selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas varians dilakukan dengan menggunakan uji F, yaitu *Anava Havley*, dengan kriteria data homogen jika $F_{hitung} < F_{tabel}$. Dari hasil penghitungan diperoleh F_{hitung} sebesar 1,195, sedangkan F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan pembilang $39 - 1 = 38$ dan derajat kebebasan penyebut $38 - 1 = 37$ adalah F_{tabel} sebesar 1,71. Ini berarti nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka varians data gain skor ternormalisasi nilai PKn siswa Kelas IV

kelompok eksperimen dan kontrol adalah homogen.

Untuk mengetahui pengaruh strategi belajar *PQ4R* berbantuan media grafis terhadap hasil belajar PKn pada siswa Kelas IV SD Gugus Saba, dilakukan pengujian terhadap hipotesis nol (H_0). Uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan uji-t sampel independent (tidak berkorelasi) dengan rumus *polled varians* (Sugiyono, 2011: 273). Rangkuman hasil penghitungan uji-t dapat ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rangkuman Hasil Uji-t

Sampel	N	dk	\bar{x}	s^2	t_{hitung}	t_{tabel}
Eksperimen	39	75	0,49	0,0465	3,4	2,000
Kontrol	38		0,33	0,0389		

Berdasarkan tabel rangkuman uji-t di atas diketahui t_{hitung} sebesar 3,4, sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5 % dan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 39 + 38 - 2 = 75$, adalah 2,000. Sehingga diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, berdasarkan kriteria pengujian maka H_0 **ditolak** dan H_a **diterima**. Jadi terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PKn siswa Kelas IV SD Gugus Saba, Gianyar tahun pelajaran 2012/2013 antara siswa yang belajar dengan strategi belajar *PQ4R* berbantuan media grafis dengan siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penghitungan rata-rata nilai gain skor ternormalisasi PKn siswa kelas IV kelompok eksperimen adalah 0,49 lebih tinggi dari rata-rata nilai gain skor ternormalisasi PKn siswa kelas IV kelompok kontrol sebesar 0,33. Hal ini mengandung arti bahwa siswa yang dibelajarkan dengan strategi belajar *PQ4R* berbantuan media grafis hasil belajarnya lebih baik dari pada siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan analisis data menggunakan uji-t, diperoleh t_{hitung} sebesar 3,4, sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 39 + 38 - 2 = 75$,

adalah 2,000. Oleh karena itu nilai $|t_{hitung}| > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PKn antara siswa yang dibelajarkan dengan strategi belajar *PQ4R* berbantuan media grafis dengan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional pada siswa Kelas IV SD Gugus Saba, Gianyar tahun pelajaran 2012/2013.

Strategi belajar *PQ4R* merupakan salah satu strategi membaca yang dirasa mampu membantu siswa memahami dan mengingatkan materi yang mereka baca, sehingga mengakibatkan informasi baru yang diterima oleh siswa dari kegiatan membaca yang dilakukannya akan menjadi lebih bermakna. Strategi belajar Strategi belajar *PQ4R* merupakan suatu strategi pembelajaran yang mengharapkan siswa aktif di dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Diadaptasi dari pendapat Ali (2009) yang mengemukakan tentang keunggulan dan kelemahan dari strategi belajar *PQ4R* serta keunggulan dan kelemahan yang dimiliki oleh media grafis menurut Suharjo (2006: 111), dapat dikemukakan keunggulan dari penerapan strategi belajar *PQ4R* berbantuan media grafis yaitu strategi ini dapat diterapkan pada semua jenjang pendidikan untuk pengajaran

pengetahuan yang bersifat deklaratif berupa konsep-konsep, definisi, kaidah-kaidah, dan pengetahuan penerapan dalam kehidupan sehari-hari dalam cakupan materi yang luas. Strategi belajar *PQ4R* berbantuan media grafis ini juga dapat membantu siswa yang memiliki daya ingatan lemah untuk menghafal materi pelajaran serta meningkatkan keterampilan bertanya siswa, sehingga mampu membuat siswa lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu media grafis yang dipergunakan dalam penerapan strategi belajar *PQ4R* berbantuan media grafis ini dapat dipergunakan berkali-kali serta mudah penempatannya sehingga lebih ekonomis.

Dalam penerapan strategi belajar *PQ4R* di kelas, juga dimanfaatkan media grafis seperti, media gambar/ foto, media papan tulis, media poster, media kartun dan media peta. Strategi belajar *PQ4R* berbantuan media grafis memiliki langkah-langkah yang sama dengan langkah-langkah yang dikemukakan oleh Trianto (2009:151), yaitu (a) *preview*; (b) *question*; (c) *read*; (d) *reflect*; (e) *recite*; (f) *review*.

Sesuai dengan langkah-langkah strategi belajar *PQ4R* berbantuan media grafis yang pertama adalah langkah *Preview*, yaitu guru membagikan bahan bacaan kepada siswa dan menugaskan siswa untuk membaca poin-poin penting yang ada dalam bahan bacaan tersebut. Langkah kedua adalah siswa secara berkelompok ditugaskan untuk mengajukan pertanyaan mengenai materi berdasarkan poin-poin yang sudah dibaca sebelumnya dengan menggunakan kata apa, siapa dan bagaimana. Langkah ini disebut dengan langkah *Question*. Langkah ketiga adalah *Read*, yaitu untuk menemukan jawaban-jawaban atas pertanyaan yang telah dibuatnya di tahap kedua, siswa secara individu ditugaskan untuk membaca secara keseluruhan bahan bacaan yang telah dibagikan sebelumnya untuk dapat memahami materi pada pembelajaran hari ini. Langkah keempat adalah langkah *Reflect*, yaitu guru bersama-sama dengan siswa mendiskusikan materi yang ada pada bahan bacaan disertai dengan

pemanfaatan media grafis dalam kegiatan pembelajarannya. Langkah selanjutnya adalah langkah kelima, yaitu *Recite*. Dalam langkah ini siswa ditugaskan untuk mengingat kembali bahan bacaan yang dibaca sebelumnya dengan cara membuat intisari sesuai dengan materi. Langkah terakhir adalah *Review*, yaitu guru menugaskan satu perwakilan kelompok untuk menyampaikan hasil intisari ke depan kelas dan kelompok yang lain mendengarkan.

Uno dan Nurdin Mohamad (2011: 113) menyatakan strategi belajar *PQ4R* mempunyai karakteristik sebagai berikut.

- (1) Mengacu pada perilaku dan proses berpikir, termasuk proses memori dan metakognitif, yang secara langsung terlibat dalam menyelesaikan tugas belajar.
- (2) Mengajarkan siswa untuk belajar atas kemauan sendiri, sehingga membentuk siswa sebagai pembelajaran mandiri melalui kegiatan mendiagnosis suatu pembelajaran tertentu, memilih strategi belajar untuk menyelesaikan belajar yang dihadapi, memonitor keefektifan strategi yang digunakan sehingga siswa termotivasi untuk terlibat dalam situasi belajar sampai masalah terselesaikan.

Dalam hal ini dapat dilihat bahwa penerapan strategi belajar *PQ4R* berbantuan media grafis, kegiatan didominasi oleh siswa, yaitu siswa aktif mencari tau tentang materi yang dibahas melalui membaca bahan bacaan yang dibagikan. Selain itu juga siswa ditugaskan secara berkelompok untuk mengajukan pertanyaan dan membuat intisari sesuai dengan materi. Tentu saja siswa yang belajar dengan menggunakan strategi belajar *PQ4R* berbantuan media grafis menunjukkan hasil yang lebih baik. Dapat dikatakan strategi belajar *PQ4R* berbantuan media grafis merupakan strategi yang mampu membangkitkan partisipasi aktif serta motivasi siswa untuk belajar di dalam kelas. Apalagi di dalamnya dimanfaatkan media grafis, yang membuat siswa lebih antusias lagi dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah dasar selama kegiatan

pembelajaran di kelas menggunakan strategi belajar *PQ4R* berbantuan media grafis, siswa terlihat aktif membaca, mengajukan pertanyaan, dan menanggapi suatu pendapat. Di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung, siswa lebih bisa membangun pengetahuannya sendiri, sedangkan guru lebih banyak berfungsi sebagai fasilitator dari pada menyampaikan materi.

Berbeda dengan pembelajaran PKn yang menerapkan pembelajaran konvensional, selama kegiatan pembelajaran berlangsung siswa terlihat kurang aktif. Guru hanya menerapkan metode ceramah dengan menyampaikan informasi, sehingga siswa hanya mendengarkan secara seksama serta mencatat materi yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa terlihat jenuh, kurang motivasi dalam belajar dan bergantung pada guru. Guru memegang peranan penting dalam kegiatan pembelajaran di kelas, siswa jarang diberikan kesempatan untuk membentuk pengetahuannya sendiri, melainkan hanya dilakukan kegiatan pemberian latihan-latihan soal yang ada pada buku LKS (Lembar Kerja Siswa). Perbedaan cara pembelajaran antara pembelajaran dengan menerapkan strategi belajar *PQ4R* berbantuan media grafis dengan pembelajaran konvensional tentunya memberikan dampak yang berbeda pula pada hasil belajar siswa. Hal ini didukung pula oleh hasil temuan dari Aryantini (2012) yang mengemukakan bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran *PQ4R* terhadap hasil belajar IPA pada siswa Kelas IV SD di Kelurahan Banyuning tahun pelajaran 2011/2012.

Hal ini mendukung hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PKn antara siswa yang belajar dengan strategi belajar *PQ4R* berbantuan media grafis dengan siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional pada siswa Kelas IV SD Gugus Saba, Gianyar tahun pelajaran 2012/2013.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan sebagai berikut.

Pertama, dilihat dari kategori hasil belajar PKn siswa Kelas IV SD Negeri 2 Saba yang dibelajarkan dengan strategi belajar *PQ4R* berbantuan media grafis adalah sebanyak 12 orang siswa atau sebesar 30,77% termasuk kategori sangat baik, sebanyak 21 orang siswa atau 53,85% termasuk kategori baik, dan sebanyak 6 orang siswa atau 15,38% termasuk kategori cukup.

Kedua, dilihat dari kategori hasil belajar PKn siswa Kelas IV SD Negeri 1 Saba yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional adalah sebanyak 9 orang siswa atau sebesar 23,68 % termasuk kategori sangat baik, sebanyak 12 orang siswa atau 31,58% termasuk kategori baik, sebanyak 10 orang siswa atau 26,32% termasuk kategori cukup, dan sebanyak 7 orang siswa atau 18,42% termasuk kategori kurang.

Ketiga, dilihat dari rata-rata (\bar{x}), diketahui rata-rata (\bar{x}) kelas eksperimen > rata-rata (\bar{x}) kelas kontrol (0,49 > 0,33). Berdasarkan hasil penghitungan tersebut, dapat dilihat bahwa hasil belajar PKn siswa yang mengikuti strategi belajar *PQ4R* berbantuan media grafis lebih baik dari pada hasil belajar PKn siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Sedangkan dilihat dari hasil analisis uji-t diperoleh $t_{hitung} = 3,4$ dan t_{tabel} (pada $dk = 75$ dan taraf signifikansi 5%) = 2,000. Hal ini berarti, t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, yaitu terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PKn antara siswa yang dibelajarkan dengan strategi belajar *PQ4R* berbantuan media grafis dengan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional pada siswa Kelas IV SD Gugus Saba, Gianyar tahun pelajaran 2012/2013. Jadi terdapat pengaruh strategi belajar *PQ4R* berbantuan media grafis terhadap hasil belajar PKn pada siswa Kelas IV SD Gugus Saba, Gianyar tahun pelajaran 2012/2013.

Saran yang dapat disampaikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut.

Bagi siswa, hendaknya lebih banyak membaca materi pembelajaran yang ada di buku paket dan sumber lainnya, lebih aktif dan termotivasi dalam kelas, serta lebih kreatif di dalam kegiatan pembelajaran berlangsung.

Bagi guru, disarankan menggunakan strategi belajar *PQ4R* berbantuan media grafis dalam kegiatan pembelajaran PKn, karena strategi belajar *PQ4R* berbantuan media grafis memberikan hasil yang lebih baik dari pada pembelajaran konvensional

Bagi sekolah, disarankan kepada sekolah yaitu dalam hal ini kepala sekolah yang mengalami permasalahan rendahnya hasil belajar PKn, untuk mengambil suatu kebijakan dengan mengimplementasikan strategi belajar *PQ4R* berbantuan media grafis, sehingga hasil belajar PKn siswa menjadi lebih baik.

Bagi peneliti lain, disarankan peneliti lain yang berminat untuk mengadakan penelitian lebih lanjut tentang strategi belajar *PQ4R* berbantuan media grafis maupun bidang ilmu lainnya, agar memperhatikan kekurangan-kekurangan yang dialami dalam penelitian ini sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan dan penyempurnaan penelitian yang akan dilaksanakan

DAFTAR RUJUKAN

- Ali, Mohamad. 2009. "Model Pembelajaran *PQ4R*, Model Pembelajaran Strategi Belajar Elaborasi Metode *PQ4R*". Tersedia pada <http://muhammadalitomacoa.blogspot.com/2009/04/model-pembelajaran-pq4r.html> (diakses tanggal 20 Desember 2012)
- Aryantini, Kadek Dwi. 2012. "Pengaruh Metode Pembelajaran *PQ4R* terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas IV SD di Kelurahan Banyuning Tahun Pelajaran 2011/2012". Skripsi (Tidak Diterbitkan). Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Undiksha Singaraja.
- Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Djamarah, Saiful Bahri, dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2003. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hasman. 2010. *pengaruh Model Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SMA Negeri 1 Unaaha Tahun Pelajaran 2005/2006*. Tersedia pada <http://www.pengaruh-model-pembelajaran-dan-motivasi.html> (diakses tanggal 4 Februari 2013).
- Sadiman, Arief S,dkk. 2009. *Media Pendidikan: Pertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharjo. 2006. *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar Teori dan Praktek*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Surabaya: Pustaka Pelajar.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Masmedia Buana Pustaka.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Surabaya: Kencana.
- Uno, Hamzah B, dan Nurdin Mohamad. 2011. *Belajar dengan Pendekatan Paikem: Pembelajaran, Aktif, Inovatif,*

Lingkungan, Kreatif, Menarik. Jakarta:
Bumi Aksara.

Wahab, Aziz, dkk. 2007. *Materi Pokok
Pendidikan Pancasila dan
Kewarganegaraan (PPKn).* Jakarta:
Universitas Terbuka.

Winataputra, Udin S, dkk. 2006. *Materi
Pokok dan Pembelajaran PKn SD.*
Jakarta: Universitas Terbuka.

