

# **PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN PQ4R BERBANTUAN MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV DI SD GUGUS VI KECAMATAN SAWAN**

Ni Pt Oky Savitri<sup>1</sup>, I Nym Arcana<sup>2</sup>, A. A Gede Agung<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Jurusan PGSD, <sup>3</sup>Jurusan TP, FIP  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

E-mail: boot.oky@gmail.com<sup>1</sup>, Nyomanarcana856@yahoo.co.id<sup>2</sup>,  
<sup>3</sup>agung2056@yahoo.co.id<sup>3</sup>

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan hasil belajar IPS siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional (2) mendeskripsikan hasil belajar IPS pada siswa yang dibelajarkan dengan strategi pembelajaran *PQ4R* berbantuan media gambar (3) mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi pembelajaran *PQ4R* berbantuan media gambar dan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV. Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperimen*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV di SDN Gugus VI Kecamatan Sawan yang berjumlah 202 siswa. Sampel penelitian yaitu siswa Kelas IV SDN 4 dan SDN 8 Sangsit yang berjumlah 82 siswa. Data hasil belajar IPS dikumpulkan dengan metode tes berbentuk pilihan ganda. Data dianalisis dengan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial (*uji-t*). Berdasarkan hasil analisis deskriptif, skor hasil belajar IPS siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional berada pada kategori rendah. Sedangkan skor hasil belajar IPS siswa yang dibelajarkan dengan strategi *PQ4R* berbantuan media gambar berada pada kategori tinggi. Dengan adanya perbedaan dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *PQ4R* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV.

Kata kunci : Strategi *PQ4R*, Hasil Belajar IPS

## **Abstract**

This study aims to (1) describe the results of IPS studies students who learned with conventional learning models (2) describe the results of IPS to students who learned with the learning strategy *PQ4R* media by picture (3) find a significant difference learning outcomes IPS Among students who take lessons with *PQ4R* by picture and students learned with conventional learning models in grade IV. The kinds of this research was quasi experiment. The study population was all fourth grade students at SDN Cluster VI Sawan district totaling 202 students. The research sample was Class IV SDN 4 and SDN 8 Sangsit totaling 82 students. The result of IPS studied collected with the method of multiple-choice tests. Data were analyzed with descriptive statistics and inferential statistics (*t-test*). Based on the results of the descriptive analysis, the scores of students in IPS study with conventional learning models are in the low category. While the score of students learning with *PQ4R* strategy by picture media are in the high category. With the difference can be concluded that the implementation of *PQ4R* strategy affects about the result of students IPS study at class IV.

Keywords: *PQ4R* Strategy, *IPS result study*

## PENDAHULUAN

Dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia pemerintah melakukan berbagai upaya salah satunya melalui pendidikan. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat (1) (Hasbullah, 2005:307) menyebutkan bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Setiap kegiatan apapun bentuk dan jenisnya, sadar ataupun tidak sadar selalu diharapkan pada tujuan yang ingin dicapai, karena segala sesuatu atau usaha yang tidak mempunyai tujuan yang jelas maka tidak akan mempunyai arti apa-apa. Dengan demikian hal tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 Bab 2, pasal 3, tentang sistem pendidikan nasional sebagai berikut.

"Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kehidupan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab" (Depdiknas, 2003:5). Untuk mencapai tujuan tersebut hal yang perlu diperhatikan adalah proses berlangsungnya kegiatan pendidikan yaitu melalui proses pembelajaran.

Pembelajaran dalam hal ini dapat diartikan sebagai suatu upaya guru untuk memfasilitasi dan menjadi motivator bagi siswa. Dalam kegiatan pembelajaran "peran guru itu paling tidak berusaha mengatur suasana kelas yang kondusif bagi kegairahan dan kesenangan belajar anak didik (Djmarah dan Azwan zain, 2002:39), disisi lain guru juga berperan sebagai motivator yaitu hendaknya guru mampu menarik perhatian, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan meningkatkan minat belajar

siswa yang mengarah pada pembelajaran yang efektif dan efisien untuk meningkatkan hasil belajar.

Kegiatan pembelajaran sangat erat kaitannya dengan kegiatan belajar karena di dalam proses pembelajaran selalu melibatkan siswa untuk memperoleh hasil belajar yang baik, maka dengan demikian guru dan siswa harus memahami apa yang dimaksud dengan belajar.

Pada hakikatnya belajar adalah suatu proses memperoleh pengetahuan untuk mencapai hasil belajar melalui kegiatan pembelajaran sehingga terjadi suatu perubahan di pihak pebelajar sebagai dampak pengajaran (Dimiyati dan Mudjiono, 2002). Aktivitas belajar yang dilakukan dalam proses pembelajaran merupakan salah satu hal terpenting untuk direncanakan karena "belajar menimbulkan perubahan mental pada diri siswa" (Dimiyati dan Mudjiono, 2002:84). Perubahan tersebut akan mempengaruhi pola pikir individu dalam berbuat dan bertindak yang berdampak pada hasil belajar.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2002:26) menyatakan, "siswa yang belajar berarti memperbaiki kemampuan-kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor". Berdasarkan pendapat tersebut maka hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Namun dalam penelitian ini, hasil belajar IPS yang dimaksud dibatasi hanya pada ranah kognitif saja. Untuk meningkatkan hasil belajar guru dapat membantu siswa dengan cara merancang kegiatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi inovasi pendidikan. Inovasi pendidikan merupakan suatu perubahan yang baru dan bersifat kualitatif, berbeda dari hal yang sebelumnya serta sengaja diusahakan untuk meningkatkan kemampuan dalam rangka mencapai tujuan tertentu dalam pendidikan (Hasbullah, 2005:189).

Dengan adanya inovasi pendidikan diharapkan memberikan dampak yang positif dalam dunia pendidikan. Dalam

kegiatan pembelajaran guru sebagai tenaga pendidik dapat melakukan inovasi pendidikan secara sederhana misalkan dengan cara merancang dan menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan melalui penerapan strategi pembelajaran inovatif.

Di Sekolah Dasar terdapat beberapa mata pelajaran yang dibelajarkan kepada siswa, salah satunya yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hal tersebut sesuai dengan undang-undang nomor 20 tahun 2003 Pasal 37:1f (dalam Hasbullah, 2005) yang menyatakan bahwa, "kurikulum dasar dan menengah wajib memuat tentang ilmu pengetahuan sosial". Menurut Trianto (2010:124) "ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya". Tujuan pembelajaran IPS di sekolah adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental yang positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari.

Temuan dilapangan yang berkaitan dengan proses pembelajaran IPS menunjukkan bahwa guru selaku tenaga pendidik cenderung membelajarkan siswa dengan cara tradisional yang biasa disebut dengan pola pengajaran konvensional dan belum memiliki keinginan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih bermakna. Disamping itu pembelajaran dengan pola pengajaran konvensional pada setiap materi dalam mata pelajaran IPS memberikan berbagai dampak negatif, misalkan: 1) Siswa kurang tertarik untuk membaca keseluruhan dari isi bacaan sehingga pemahaman mereka kurang, 2) tidak ada tantangan bagi siswa dalam belajar, (3) dalam proses pembelajaran tidak ada yang menarik perhatian siswa (4) kelas pasif, (5) interaksi satu arah, serta kurangnya perhatian guru terhadap potensi dan gagasan siswa sebagai sumber daya sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV di SDN 4 Sangsit menyatakan bahwa KKM yang ditetapkan untuk mata pelajaran IPS adalah 62,00 dan masih terdapat 13 orang siswa yang memiliki nilai dibawah KKM, sedangkan guru di SDN 8 Sangsit menyatakan bahwa KKM untuk mata pelajaran IPS adalah 63,00 dan masih terdapat 11 orang siswa yang memiliki nilai dibawah KKM. Maka dengan demikian hasil belajar IPS sangat kurang dari apa yang diharapkan. Proses pembelajaran konvensional, umumnya lebih menempatkan guru pada perannya sebagai pusat informasi dan ilmu pengetahuan, dan bahkan kadang menjadi satu-satunya sumber, sekaligus sebagai satu-satunya validator.

Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Hasbullah (2005:201) mengenai "masalah pendidikan yang perlu dipecahkan melalui inovasi pendidikan diantaranya yaitu kurang serasinya kegiatan belajar dengan tujuan dan belum efektif dan efisiennya sistem penyajian", karena penerapan model pembelajaran konvensional kurang memberikan pengalaman belajar kepada siswa untuk mengeksplorasi kemampuan dan mengungkapkan rasa ingin tahu siswa, serta kesempatan untuk memecahkan suatu masalah secara mandiri maupun berkelompok.

Dalam hal ini perlu suatu strategi untuk memecahkan masalah tersebut. Strategi pembelajaran merupakan pola-pola umum kegiatan guru-anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan (Djamarah dan Aswan, 2002). Berkaitan dengan hal tersebut strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu siswa meningkatkan hasil belajar IPS adalah strategi pembelajaran PQ4R. Strategi Pembelajaran *Preview Question Read Reflect Recite Review (PQ4R)* merupakan suatu strategi pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mengingat apa yang mereka baca, melatih siswa untuk bertanggung jawab atas materi yang mereka pelajari, dan memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi diri dan belajar lebih aktif. Slavin (dalam Tandililing,

2011:45) menyebutkan adapun langkah-langkah penerapan strategi *PQ4R* yaitu *Pertama*, tahap *preview* adalah aktivitas memeriksa atau meneliti atau mengidentifikasi seluruh teks. *Kedua* tahap *question* adalah aktivitas menyusun atau membuat pertanyaan yang relevan dengan teks. *Ketiga*, tahap *read* adalah aktivitas membaca teks secara aktif untuk mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun. *Keempat*, tahap *reflect* adalah aktivitas memikirkan contoh-contoh atau membuat bayangan materi ketika sedang membaca teks. *Kelima* tahap *recite* adalah kegiatan membuat intisari dan menghafal setiap jawaban yang telah ditemukan. *Keenam* tahap *Review* adalah kegiatan meninjau ulang seluruh jawaban atas pertanyaan pada langkah kedua dan ketiga. Membaca ulang adalah salah satu bentuk review, tetapi mencoba menjawab pertanyaan kunci tanpa mengacu atau melihat pada buku adalah cara yang terbaik. Jawaban yang salah akan mengarahkan siswa untuk membaca dan memahami secara lebih mendalam, misalkan sebelum menghadapi ulangan atau tes.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan strategi *PQ4R* akan membantu guru ke dalam proses mengajar yang lebih baik, karena mengajar yang baik cukup mengajari siswa bagaimana belajar, bagaimana mengingat, bagaimana berfikir, dan bagaimana mendorong diri sendiri, karena teori yang mendasari strategi belajar *PQ4R* diantaranya dikutip dari Arends (dalam Trianto, 2007:152) menyatakan "strategi belajar merujuk pada perilaku dan proses-proses pikiran yang digunakan siswa yang mempengaruhi apa yang dipelajarinya termasuk ingatan dan proses metakognitif".

Disamping menerapkan suatu strategi, media dalam proses pembelajaran pada kenyataannya sangat membantu dan memperlancar penyampaian informasi untuk mengkonkretkan beberapa konsep yang masih abstrak dipikiran siswa. Maka dalam penelitian ini penerapan strategi pembelajaran *PQ4R* dilengkapi dengan bantuan media gambar. "Media gambar merupakan media yang paling umum dipakai, dia merupakan bahasa umum yang

dapat dimengerti dan dinikmati dimanamana" (Sadiman, 2005:29). Sebuah gambar berbicara lebih banyak daripada seribu kata, sehingga dapat memperjelas suatu masalah karena sifatnya lebih konkrit. Media gambar memiliki beberapa kelebihan antara lain: (1) sifatnya konkret, (2) dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, (3) dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita (4) dapat memperjelas suatu masalah, (5) harganya murah dan gampang didapat (Sadiman, 2005).

Dalam penelitian ini memiliki tiga tujuan. *Pertama* yaitu untuk mengetahui deskripsi hasil belajar mata pelajaran IPS pada siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional. *Kedua*, untuk mengetahui deskripsi hasil belajar mata pelajaran IPS pada siswa yang dibelajarkan dengan strategi pembelajaran *PQ4R* berbantuan media gambar. *Ketiga*, untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar mata pelajaran IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi pembelajaran *PQ4R* berbantuan media gambar dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional

Berdasarkan kajian empiris dan konseptual di atas, peneliti menduga terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa antara siswa yang mengikuti pembelajaran strategi pembelajaran *PQ4R* dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Namun, seberapa besar pengaruh strategi pembelajaran *PQ4R* terhadap hasil belajar IPS siswa Kelas IV belum dapat diungkapkan oleh karena itu, dipandang perlu untuk melakukan kajian tentang strategi pembelajaran *PQ4R* dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa, sehingga pada penelitian ini difokuskan dengan judul Pengaruh Strategi Pembelajaran *Preview Question Read Reflect Recite Review (PQ4R)* Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV Semester Genap Tahun Pelajaran 2012/2013 Di SD Gugus VI, Desa Sangsit Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi eksperiment*),

dengan rancangan *Non Equivalent Post-test Only Control Group Design* (Sugiono, 2012:116). Design ini digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPS antara kelompok kontrol dengan eksperimen. Kelas control merupakan kelas yang diberikan perlakuan dengan model pembelajaran konvensional sedangkan kelas eksperimen merupakan kelas yang diberikan perlakuan dengan strategi pembelajaran PQ4R berbantuan media gambar.

“Populasi adalah keseluruhan objek dalam suatu penelitian” (Agung, 2011:45). Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah siswa kelas IV semester genap di SD Gugus VI Desa Sangsit Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng yang berjumlah 202 siswa. Sedangkan “sampel adalah sebagian dari populasi yang diambil, yang dianggap mewakili seluruh populasi dan diambil dengan menggunakan teknik tertentu” (Agung, 2011). Pemilihan sampel pada penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan teknik *random sampling*. Sampel yang dirandom dalam penelitian ini adalah kelas. Maka sampel yang terpilih adalah siswa kelas IV di SD No.4 Sangsit dan siswa kelas IV di SD No 8 Sangsit. Sampel berjumlah 82 orang siswa yang diperoleh dengan melakukan uji kesetaraan pada masing-masing kelas terlebih dahulu. Uji kesetaraan dilakukan dengan menggunakan Uji-t untuk sampel independent (tidak berkorelasi) yaitu rumus *polled varians*.

Dalam penelitian ini hanya melibatkan satu variabel bebas (*independent variabel*) dan satu variabel terikat (*dependent variabel*). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran *Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review* (PQ4R) berbantuan media gambar. Sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar IPS.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes berbentuk pilihan ganda. Agung (2011:60) menyatakan bahwa “metode tes dalam kaitannya dengan penelitian ialah cara memperoleh data yang berbentuk suatu tugas yang dilakukan atau dikerjakan oleh seseorang atau sekelompok orang

yang dites (testee), dan dari tes tersebut dapat menghasilkan suatu data berupa skor” (data interval). Data hasil belajar IPS siswa diperoleh melalui tes tulis berbentuk tes pilihan ganda (tes objektif).

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar IPS siswa disebut dengan instrumen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini telah sesuai dengan jenis dan sifat data yang dicari. Kisi-kisi instrumen yang dibuat sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sebelum instrumen ini digunakan maka dilakukan uji coba instrumen. Tujuan dari pengujian instrumen adalah untuk menentukan validitas dan reliabilitas instrumen, tingkat kesukaran dan daya beda pada instrumen hasil belajar IPS. Instrumen yang diujikan terdiri dari 60 butir soal yang diberikan kepada 60 testee. Berdasarkan hasil uji validitas butir tes, diperoleh 47 butir tes yang valid dengan reliabilitas sebesar 0,93. Hal ini berarti, tes yang diuji termasuk ke dalam kriteria reliabilitas sangat tinggi. 13 soal yang tidak valid dinyatakan gugur (dibuang). Dalam menjaga validitas isi dan validitas konstruk dilakukan dengan *menjudgments* tes tersebut kepada dua orang yaitu satu orang dosen pembimbing dan satu orang guru pengampu mata pelajaran IPS. Sedangkan untuk validitas butir item dilakukan dengan pengujian statistik. Hasil uji validitas dianalisis dengan menggunakan rumus *product moment*, sedangkan hasil uji reliabilitas instrumen dianalisis dengan menggunakan rumus Kuder Richardson 20 (KR-20) (Arikunto, 2003)

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik statistik deskriptif untuk mengetahui kualitas hasil belajar siswa yang diberikan *treatment* dengan model pembelajaran konvensional dan siswa yang diberikan *treatment* strategi PQ4R dimana data dianalisis dengan menghitung mean, median, modus. Sedangkan untuk menguji hipotesis penelitian dianalisis menggunakan teknik statistik inferensial (uji-t) dengan rumus *separated varians*.

Untuk melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t, maka data tersebut harus memenuhi beberapa syarat diantaranya adalah (1) sebaran data yang

dianalisis harus berdistribusi normal dan (2) varians antar kelompok harus homogen. Uji normalitas data dilakukan dengan uji *Chi-Square* ( $\chi^2$ ) pada taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan  $db = (k-2-1)$  (Koyan, 2012). Sedangkan uji homogenitas ini dilakukan untuk mencari tingkat kehomogenan yang diambil dikelompok-

sampel dari hasil *post-test*. uji F (Fisher) (Koyan, 2012).

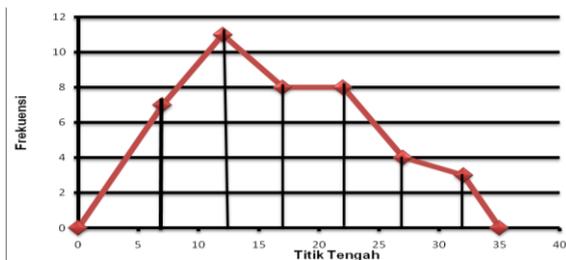
### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN Hasil

Adapun rekapitulasi hasil perhitungan skor Data Kelas Kontrol dan Eksperimen dapat dilihat pada pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Perhitungan Skor Kelas Kontrol dan Eksperimen

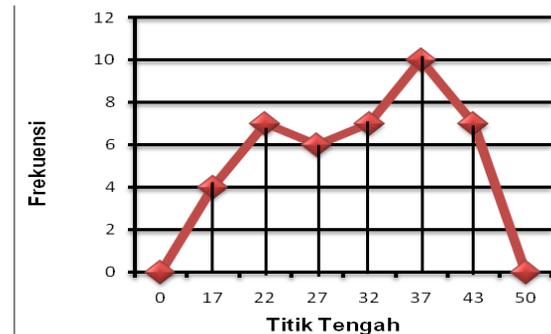
Variabel	Kelas Kontrol	Kelas Ekperimen
Mean	17,00	24,07
Median	15,64	32,42
Modus	11,64	37,00
Skor minimum	8	17
Skor maksimum	34	43
Standar Deviasi	7,17	7,89
Varians	51,41	62,30
Analisis Uji-t		8,42

Berdasarkan hasil perhitungan Mean (M), Median (Me) dan Modus (Mo) maka data hasil *post-test* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dapat disajikan ke dalam kurva poligon. Penyajian hasil data ke dalam kurva poligon bertujuan untuk menggambarkan secara singkat deskripsi hasil belajar IPS siswa. Berikut data hasil belajar IPS siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam bentuk grafik poligon.



Gambar 1 Poligon Data Hasil Belajar IPS Kelompok Kontrol

Berdasarkan hasil analisis data kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional diperoleh  $Mo < Me < M$  ( $11,64 < 15,64 < 17,00$ ) sehingga setelah disajikan kurva juling positif yang berarti sebagian besar skor hasil belajar IPS siswa cenderung tinggi.



Gambar 2 Poligon Data Hasil Belajar IPS Kelompok Eksperimen

Berdasarkan hasil analisis data kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi pembelajaran PQ4R berbantuan media gambar diperoleh  $Mo > Me > M$  ( $37,00 > 32,42 > 31,02$ ). sehingga setelah disajikan kurva juling negatif yang berarti sebagian besar skor hasil belajar IPS siswa cenderung tinggi.

Sebelum melakukan analisis data untuk menguji hipotesis maka dilakukan uji prasayat terlebih dahulu yang pertama yaitu melakukan uji normalitas data, kedua uji homogenitas varians. Hasil uji normalitas sebaran data diuji dengan rumus *Chi-Square* ( $\chi^2$ ) dengan taraf signifikansi 5% dan  $dk=3$  pada kelas eksperimen diperoleh  $\chi^2$  hit yaitu 6,77, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh  $\chi^2$  hit yaitu 5,08 dan  $\chi^2$

tabel=7,815. Hal tersebut berarti  $\chi^2_{hit} < \chi^2_{tabel}$  maka semua sebaran data berdistribusi normal

Uji homogenitas secara bersama-sama menggunakan rumus F (Fisher) diperoleh  $F_{hit} = 1,21$  dan  $F_{tabel} = 1,69$  pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan untuk pembilang  $n_1-1$  dan derajat kebebasan untuk penyebut  $n_2-1$  terlihat bahwa  $F_{hit} < F_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji prayarat maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis penelitian dilakukan dengan teknik uji-t dengan rumus *separated varians* karena anggota sampel  $n_1=n_2$  dan varians homogen. Hasil analisis data dengan menggunakan uji-t pada taraf signifikansi 5% diketahui  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $8,42 > 2,00$ ) ini berarti hasil penelitian signifikan. Maka dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi *PQ4R* berbantuan media gambar dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional.

## Pembahasan

Perbedaan yang signifikan antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi *PQ4R* berbantuan media gambar dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional disebabkan karena perbedaan perlakuan langkah-langkah pembelajaran dalam proses penyampaian materi. Pembelajaran dengan dengan strategi pembelajaran *Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review (PQ4R)* berbantuan media gambar yang menekankan aktivitas siswa dan guru melalui langkah-langkah : 1) Membaca sekilas, 2) penyusunan pertanyaan, 3) membaca intensif, 4) memecah masalah, 5) menguraikan, 6) membacakan uraian intisari.

Pada tahap *review*, siswa belajar untuk menemukan ide pokok materi yang akan dipelajari kegiatan ini berfungsi untuk merangsang rasa ingin tahu siswa mengenai materi yang akan dipelajari. Pada tahap *question*, siswa dapat

merumuskan semua rasa ingin tahunya melalui pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang dibaca, dalam tahap ini siswa akan belajar untuk menyusun sebuah pertanyaan dan mengutarakan sesuatu yang belum dimengerti kegiatan ini dapat melatih siswa untuk berani berpendapat dan tidak takut salah. Pada tahap *read*, siswa akan membaca materi secara intensif dan menyeluruh. Kegiatan ini dapat membantu siswa untuk menemukan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun. Hal ini bertujuan agar siswa mampu mengingat lebih lama materi yang dipelajari karena siswa telah mampu menemukan jawabannya sendiri. Pada tahap *reflect*, setelah siswa membaca siswa dapat merenungkan, kemudian mencoba memecahkan masalah yang telah disusun dengan pengetahuan yang dimiliki setelah membaca. Pada tahap *recite*, siswa membuat sebuah catatan melalui kegiatan menulis, kegiatan menulis dalam hal ini akan membantu pengkodean dalam memori siswa, mengingat strategi *PQ4R* merupakan bagian dari strategi elaborasi. Nur (dalam Trianto, 2007:146) yang menyatakan bahwa, "Strategi elaborasi adalah proses penambahan perincian sehingga informasi baru akan menjadi lebih bermakna, oleh karena itu membuat pengkodean lebih mudah dan lebih memberikan kepastian", maka dengan demikian melalui kegiatan pencatatan siswa akan lebih mudah mengingat apa yang dipelajari. Pada tahap *review*, siswa memperbaiki kesalahan, sehingga pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari menjadi lebih mantap.

Guru dalam hal ini hanya menjadi fasilitator dan mengarahkan siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, sesekali guru dapat memberikan penjelasan melalui gambar untuk mengkonkretkan pikiran abstrak siswa. Dengan melewati semua tahap tersebut telah terbukti bahwa siswa menjadi lebih aktif, memiliki motivasi, berani mengungkapkan pendapat, berani tampil didepan kelas, dan mampu berdiskusi dengan kondusif sehingga suasana kelas menjadi lebih interaktif. Hal tersebut sesuai dengan kelebihan dari strategi *PQ4R* yaitu

strategi ini memungkinkan siswa belajar lebih aktif, karena memberikan kesempatan mengembangkan diri, diharapkan mampu memecahkan masalah sendiri dengan menemukan dan bekerja sendiri (Millah Sihabul, 2011). Proses pembelajaran dengan strategi *PQ4R* sangat membantu siswa mengatur cara berpikir untuk mengingat inti sari dari materi yang dipelajari, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan Arends (dalam Trianto, 2007:152) "strategi belajar merujuk pada perilaku dan proses-proses pikiran yang digunakan siswa yang mempengaruhi apa yang dipelajarinya termasuk ingatan dan proses metakognitif". Dalam kegiatan pembelajaran selama penelitian media gambar yang digunakan sangat efektif untuk mengkonkretkan semua konsep abstrak dari materi yang dipelajari dan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Disamping itu media gambar juga dapat membantu siswa merekam semua materi yang dipelajari sehingga lebih mudah untuk mengingat atau menghafalkan kembali karena media gambar dalam hal ini dapat dikatakan sebagai kode untuk menghubungkan materi pelajaran dengan dunia nyata. Maka dengan demikian strategi pembelajaran *PQ4R* terbukti mampu memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dan meningkatkan interaksi di dalam kelas.

Meskipun secara umum pembelajara IPS dengan menggunakan strategi pembelajaran *PQ4R* berbantuan media gambar dapat dilaksanakan dengan baik, namun dalam pelaksanaannya ternyata ditemukan beberapa kendala yaitu pertama, ketika pembagian kelompok pada awal pertemuan siswa cenderung ribut dan guru sedikit kewalahan dikarenakan jumlah siswa cukup banyak dan tidak terbiasa belajar secara berkelompok. Keributan dipicu oleh berapa hal misalkan seorang siswa hanya ingin berkelompok dengan teman dekatnya dan tidak mau berbaur dengan teman lain. Masalah tersebut dapat dipecah dengan cara memberikan pengarahan, motivasi dan bimbingan kepada siswa mengenai bagaimana cara berdiskusi dan bagi yang ketahuan membuat keributakan maka nilainya akan

dikurangi. Kedua sulitnya memantau siswa yang benar-benar memiliki kontribusi dalam berdiskusi, dan masalah tersebut dapat dipecahkan dengan cara memberikan tanggung jawab bahwa ketika selesai berdiskusi setiap siswa akan ditunjuk secara acak untuk mempresentasikan hasil diskusinya dan jika mampu mempresntasikan dengan baik maka akan diberikan tambahan nilai. Hambatan tersebut cukup menjadi kendala dalam penelitian, namun terlepas dari hal tersebut hasil belajar IPS siswa yang dibelajarkan dengan strategi pembelajaran *PQ4R* berbantuan media gambar secara umum lebih baik dibandingkan dengan siswa yang dibelajarkan dengan model konvensional.

Berbeda halnya dengan model konvensional yang diterapkan oleh guru di kelas kontrol. Dalam penelitian ini siswa cenderung pasif dikarenakan proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Siswa kurang memiliki ruang untuk menyampaikan hal yang dimengerti dan kurang dimengerti. Interaksi antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, dan siswa terlibat untuk menyampaikan hasil diskusi dalam proses pembelajaran sangat jarang ditemui sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa dan keterampilan berbicara siswa yang disebabkan oleh kurangnya pengalaman belajar yang bermakna.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil dari beberapa penelitian tentang penerapan strategi pembelajaran *PQ4R* terhadap hasil belajar siswa, (Aryantini, 2011) mengadakan penelitian yang berjudul "Penerapan Strategi Pembelajaran *Preview Question Read Reflect Recite Review (PQ4R)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SD No.1 Kampung Baru Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2011/2012" membuktikan bahwa strategi pembelajaran *PQ4R* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan juga dapat membantu siswa untuk mengingat materi yang telah mereka pelajari. Oleh karena itu, hasil penelitian ini berhasil memperkuat penelitian-penelitian tentang penerapan strategi *PQ4R* sebelumnya.

## PENUTUP

Berdasarkan analisis dan pembahasan seperti yang telah diuraikan kesimpulan yang dapat diambil sebagai berikut.

*Pertama*, deskripsi data hasil mata pelajaran IPS pada siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV semester genap tahun pelajaran 2012/2013 di SD Gugus VI, Desa Sangsit Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng cenderung rendah.

*Kedua*, deskripsi data hasil belajar mata pelajaran IPS pada siswa yang dibelajarkan dengan strategi pembelajaran *PQ4R* berbantuan media gambar pada siswa kelas IV semester genap tahun pelajaran 2012/2013 di SD Gugus VI, Desa Sangsit Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng cenderung tinggi.

*Ketiga*, Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar mata pelajaran IPS antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi pembelajaran *PQ4R* berbantuan media gambar dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV semester genap tahun pelajaran 2012/2013 di SD Gugus VI, Desa Sangsit Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng. Sehingga terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran strategi pembelajaran *PQ4R* berbantuan media gambar terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS pada siswa kelas IV semester genap tahun pelajaran 2012/2013 di SD Gugus VI, Desa Sangsit Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil analisis data menggunakan uji-t dimana  $t_{hitung} > t_{tab}$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil strategi pembelajaran *PQ4R* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS.

Saran dari hasil penelitian ini guna meningkatkan kualitas pembelajaran IPS adalah sebagai berikut. *Pertama* kepada Kepala siswa, dengan dipergunakannya strategi pembelajaran *PQ4R* diharapkan dapat mewujudkan kemandiriannya dan meningkatkan keterampilan membaca serta hasil belajarnya. *Kedua* kepada guru, dalam proses pembelajaran diharapkan

menggunakan strategi Pembelajaran *PQ4R* sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Ketiga* Kepala Sekolah, diharapkan kepala sekolah menganjurkan kepada guru-guru untuk menerapkan strategi pembelajaran *PQ4R* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga menghasilkan output siswa yang lebih baik, khususnya dalam mata pelajaran IPS serta mata pelajaran lain pada umumnya. *Keempat* Kepada peneliti lain, peneliti yang berminat untuk mengadakan penelitian lebih lanjut tentang strategi *Preview Question Read Reflect Recite Review (PQ4R)* dalam mata pelajaran IPS maupun mata pelajaran lain yang sesuai agar memperhatikan kendala-kendala yang dialami dalam penelitian ini sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan dan penyempurnaan penelitian yang akan dilaksanakan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agung. 2011. Metodologi Penelitian Pendidikan; Suatu Pengantar. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Arikunto, Suharsimi. 2003. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Pt. Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2003. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah dan Aswan Zain. 2002. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hasbullah. 2005. Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Koyan, I Wayan. 2012. Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Millah, Sihabul. 2011. "Strategi Pembelajaran PQ4R (Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review)". Tersedia pada <http://mancililin.sch.id/content/strategi-pembelajaran-pq4r-preview-question-read-reflect-recite-review> (diakses tanggal 25 November 2012)

Sadiman, dkk. 2005. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tandililing, Edy. 2012. "Peningkatan Pemahaman Dan Komunikasi Matematis Serta Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas Melalui Strategi Pq4r Dan Bacaan Refutation Text". Tersedia pada [http://repository.upi.edu/disertasiview.php?no\\_disertasi=380](http://repository.upi.edu/disertasiview.php?no_disertasi=380) (diakses pada tanggal 19 Maret 2013)

Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

-----, 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.