

**JURNAL PENELITIAN SEJARAH**

**PENGARUH STRATEGI BELAJAR PQ4R TERHADAP HASIL BELAJAR  
KOGNITIF SEJARAH SISWA**

**Penulis**

**Esty Wulandini  
Drs. Iskandar Syah, M.H.  
Drs. Syaiful M, M.Si**

**Penyunting**

**Drs. Maskun, M. H.**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2016**

**PENGARUH STRATEGI BELAJAR PQ4R TERHADAP HASIL BELAJAR  
KOGNITIF SEJARAH SISWA**

**Penulis**

**Esty Wulandini**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2016**

## **PENGARUH STRATEGI BELAJAR PQ4R TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SEJARAH SISWA**

**Esty Wulandini, Syaiful M, Iskandar Syah.**

FKIP Unila Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung 35145

Telepon (0721) 704 947 faximile (0721) 704 624

*e-mail: estywulandini43@gmail.com*

Hp. 085764089800

This study aimed to find out the existence of significant effect and significance level of PQ4R (Preview, Question, Read, Reflect, Recite and Review) learning strategy effect toward the increasing of students' cognitive learning outcomes in the History Lesson, Class X Social 3 of SMAN 1 Kalirejo 2014/2015 period. The method used was Quasi Experimental Research Design. Based on data analysis, it can be concluded that there is a significant effect from PQ4R (Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review) strategy and the level of significance effect is 0.54 which, if put into an interpretation of the correlations included into quite significant category.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan dan besarnya taraf signifikan pengaruh strategi belajar PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, dan Review*) terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada Mata Pelajaran Sejarah kelas X IPS 3 SMAN 1 Kalirejo Tahun Pelajaran 2014/2015. Metode yang penelitian gunakan adalah *Quasi Experimental Design*. Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan strategi PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review*) dan besarnya pengaruh signifikansi yang diberikan sebesar 0.54 yang jika di masukkan kedalam interpretasi korelasi termasuk kedalam kategori cukup signifikan.

**Kata kunci:** kognitif, signifikan, strategi belajar pq4r

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh seseorang dan memiliki tujuan untuk menjadikan manusia dewasa yang berkualitas serta dapat mengabdikan dirinya kepada masyarakat sehingga berguna bagi bangsa dan negara. Pendidikan yang bermutu sangat dibutuhkan, semua pelaku yang terlibat dalam pendidikan harus selalu berusaha meningkatkan kualitas pendidikan yang baik. Kualitas pendidikan yang baik dapat tercipta melalui banyak elemen baik dari guru, siswa, orangtua, keadaan fasilitas sarana dan prasarana, maupun iklim pendidikan itu sendiri. Di dalam pendidikan terjadi proses kegiatan belajar-mengajar, belajar adalah suatu kegiatan yang kita lakukan untuk memperoleh sejumlah ilmu pengetahuan. Dalam belajar, kita tidak dapat melepaskan diri dari beberapa hal yang dapat mengantarkan kita berhasil dalam belajar dan mendapatkan hasil belajar yang kita inginkan dalam proses belajar. Berhasil atau tidaknya tujuan pendidikan sangat tergantung pada kegiatan belajar mengajar yang dilakukan siswa sebagai peserta didik. Keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar itu terlihat dari penguasaan materi pelajaran dan hasil belajar siswa yang diperoleh selama mengikuti proses belajar mengajar di sekolah.

Pada umumnya hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah yakni; ranah kognitif, psikomotor dan afektif. Kognitif terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman,

penerapan, analisis, sintesis dan penilaian. Psikomotor meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, menghubungkan dan mengamati. Sedangkan afektif berkenaan dengan sikap dan nilai yang meliputi 5 jenjang kemampuan yakni menerima, menjawab atau bereaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan di SMAN 1 Kalirejo dan keterangan dari guru bidang studi, hasil Mata Pelajaran Sejarah siswa kelas X semester ganjil Tahun Pelajaran 2014/2015 kurang optimal dan masih belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), sebagaimana terlihat pada tabel 1 berikut ini.

**Tabel 1.** Hasil Mid Semester Mata Pelajaran Sejarah Siswa Kelas X Semester Ganjil SMAN 1 Kalirejo Tahun Pelajaran 2014/2015

Kelas X	Nilai			Jumlah Siswa	Ket
	00-50	51-69	70-100		
X IPS <sub>1</sub>	5	13	15	33	Kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan sekolah adalah 70
X IPS <sub>2</sub>	4	11	18	33	
X IPS <sub>3</sub>	3	14	16	33	
X IPS <sub>4</sub>	4	14	15	33	
X IPA <sub>1</sub>	3	10	20	33	
X IPA <sub>2</sub>	6	12	15	33	
X IPA <sub>3</sub>	2	13	18	33	
X IPA <sub>4</sub>	5	11	17	33	
Jumlah	32	98	134	264	
Persentase %	12%	37%	51%	100%	

**Sumber :** Daftar nilai mid semester siswa Mata Pelajaran Sejarah semester ganjil pada guru Sejarah kelas X SMAN 1 Kalirejo.

Berdasarkan tabel 1 di atas, hasil belajar Sejarah siswa kelas X masih tergolong rendah karena siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu dengan nilai

70 sebanyak 134 siswa dari 264 siswa atau sebesar 51% sedangkan 49% atau sebanyak 130 siswa belum mampu mencapai ketuntasan. Hal ini didukung oleh pendapat Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, “apabila pelajaran yang diajarkan kurang dari 65% dikuasai oleh siswa maka persentase keberhasilan siswa pada mata pelajaran tersebut tergolong rendah” (Djamarah, 2000:18).

Rendahnya hasil belajar ranah kognitif siswa tersebut diduga disebabkan oleh model atau strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru kurang relevan. Murid kurang dilibatkan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar sehingga menyebabkan murid kurang aktif dalam mengikuti materi pembelajaran. Keadaan demikian, dikarenakan guru belum mampu menerapkan pendekatan, strategi, metode, teknik, taktik pembelajaran yang relevan. Sebagaimana diungkapkan oleh Kokom Komalasari (2011:3) bahwa “pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien”.

Sesuai dengan hakikat pembelajaran di atas, maka untuk mendapatkan hasil dari proses pendidikan yang maksimal diperlukan pemikiran yang kreatif dan inovatif serta didukung faktor dan sarana yang memadai. Inovasi pendidikan tidak hanya pada inovasi sarana dan prasarana serta kurikulum saja melainkan juga inovasi proses pendidikan itu sendiri yaitu inovasi pembelajaran. Inovasi dalam

pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar kearah yang lebih baik. Inovasi ini dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa pendekatan, metode, atau strategi belajar. Strategi belajar yang digunakan guru dalam proses pembelajaran sangat penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Penggunaan strategi belajar yang tepat akan menentukan efektifitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran.

“Pembelajaran sangat ditentukan oleh strategi dan pendekatan yang digunakan dalam mengajar” (Slameto 2003:76). Salah satu cara untuk melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran dan dapat memahami konsep sejarah, yakni dengan menggunakan strategi pembelajaran yang cocok dengan kondisi tersebut. Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah strategi pembelajaran PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, dan Review*). “Strategi belajar PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, dan Review*) adalah suatu strategi belajar yang digunakan untuk meningkatkan ingatan siswa dalam membaca dan menghafal pelajaran. PQ4R merupakan singkatan dari *Preview* (membaca selintas), *Question* (bertanya), *Read* (membaca), *Reflect* (merefleksi), *Recite* (menanyakan pada diri sendiri), dan *Review* (mengulang secara menyeluruh) (Trianto, 2009 :153).

Strategi belajar PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, dan Review*) sangat efektif dalam membaca untuk studi. Usaha yang efektif untuk memahami dan mengingat lebih lama dapat dilakukan dengan mengorganisasikan bahan yang

dibaca dalam kaitan yang mudah dipahami dan mengaitkan fakta yang satu dengan yang lain, atau dengan menghubungkan pengalaman atau konteks yang dihadapi. Dengan adanya strategi belajar PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, dan Review*) ini diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar sejarah, karena Pelajaran Sejarah membutuhkan ketrampilan dalam membaca, mengingat, menghafal dan menganalisis fakta-fakta sejarah.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis akan melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh strategi belajar PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, dan Review*) terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada Mata Pelajaran Sejarah kelas X IPS 3 SMAN 1 Kalirejo Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2014/2015".

#### METODE PENELITIAN

"Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu" (Sugiyono, 2014:2). Pada penelitian ini metode yang peneliti gunakan yaitu penelitian *Quasi Experimental Design*, dengan tipe *Time-Series Design*. "Sebelum diberi perlakuan, kelompok diberi *pretest* dengan maksud untuk mengetahui kesetabilan dan kejelasan kelompok sebelum diberi perlakuan. Setelah diketahui keadaan awal kelompok tersebut baru diberi perlakuan atau *treatment*. Desain penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok saja, sehingga tidak memerlukan kelas kontrol" (Sugiyono, 2014:75).

"Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian" (Arikunto, 2007:115). Pada penelitian ini

populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas X IPS 3 di SMAN 1 Kalirejo Tahun Ajaran 2014/2015 seperti tampak pada tabel berikut:

**Tabel 2.** Populasi Kelas X IPS 3 SMA N 1 Kalirejo

No.	Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
		L	P	
1.	X IPS 3	15	18	33 orang
<b>JUMLAH</b>		<b>15</b>	<b>18</b>	<b>33 orang</b>

**Sumber:** Tata Usaha SMA N 1 Kalirejo Tahun Ajaran 2014/2015

"Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut" (Sugiyono, 2014:81). Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh. "Sampling dikatakan jenuh (tuntas) bila seluruh populasi dijadikan sampel" (Nasution, 1996:100). Jumlah populasi pada tabel 2 kurang dari 100 orang, maka sampel pada penelitian ini adalah keseluruhan sampel yang ada yaitu seluruh siswa kelas X IPS 3 SMAN 1 Kalirejo yang berjumlah 33 orang. Seperti yang diungkapkan Arikunto "Untuk sekedar ancer-ancer maka apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi" (Arikunto, 1998:117).

**Tabel 3.** Sampel Kelas X IPS 3 SMA N 1 Kalirejo

No.	Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
		L	P	
1.	X IPS 3	15	18	33 orang
<b>JUMLAH</b>		<b>15</b>	<b>18</b>	<b>33 orang</b>

**Sumber:** Tata Usaha SMA N 1 Kalirejo Tahun Ajaran 2014/2015

“Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian” (Arikunto, 1998:99). Pada penelitian ini terdiri dari dua variabel, yakni variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah strategi belajar PQ4R serta variabel terikatnya adalah hasil belajar kognitif.

Ada beberapa teknik pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian, diantaranya: tes, dokumentasi, dan wawancara. Tes yang digunakan merupakan tes pilihan ganda yang terdiri dari dua puluh empat butir soal yang tersebar dalam enam ranah kognitif yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6). Terkait dengan pemberian skor untuk setiap aspek kemampuan kognitif, maka peneliti beracuan pada pendapat Sudijono “Orang yang paling tahu berapa bobot yang seharusnya diberikan terhadap jawaban yang betul itu adalah pembuat soal itu sendiri, karena dialah orang yang paling tahu mengenai derajat kesukaran yang dimiliki oleh masing-masing butir item yang dikeluarkan dalam tes hasil belajar” (Sudijono, 2009:306). Dalam hal ini skor yang diberikan untuk setiap jenjang kemampuan kognitif berbeda-beda. Semakin tinggi jenjang maka skor yang diberikan akan semakin tinggi, seperti tampak pada tabel berikut:

**Tabel 4.** Pedoman Penskoran *Pretest* dan *Postest*

No.	Jenjang Kognitif	Jumlah Soal	Skor	Jumlah
1.	C1	4	1	4
2.	C2	4	2	8
3.	C3	4	3	12
4.	C4	4	5	20

5.	C5	4	6	24
6.	C6	4	8	32
<b>Total</b>				<b>100</b>

Sumber : Olah Data Peneliti

Instrumen yang digunakan haruslah sesuai standar supaya menghasilkan data penelitian yang empiris, dengan demikian instrument yang akan digunakan harus melalui beberapa tahapan yaitu:

### 1. Uji Validitas Instrumen

“Validitas suatu instrumen penelitian tidak lain adalah derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang hendak diukur” (Sukardi, 2003:122). Validitas yang penulis gunakan yaitu validitas butir soal atau validitas item. Adapun rumus yang digunakan untuk mengetahui besarnya validitas dengan rumus *product moment* yaitu sebagai berikut:

$$r = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum X^2 - (x)^2\} \{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

R : Koefisien korelasi pearson

$\sum xy$  : Jumlah hasil dari X dan Y setelah dikalikan

$\sum x$  : Jumlah skor X

$\sum y$  : Jumlah skor Y

$\sum x^2$  : Jumlah kuadrat dari skor X

$\sum y^2$  : Jumlah kuadrat dari skor Y

n : Jumlah sampel

(Arikunto, 2013: 75)

Setiap butir soal dikatakan valid jika nilai korelasi (r) yang diperoleh lebih dari 0.3. Hal demikian seperti yang diungkapkan Masrun dalam Sugiyono “Bahwasannya syarat minimum untuk dianggap memenuhi syarat valid adalah kalau  $r = 0.3$ . Jadi kalau korelasi antara butir dengan skor total kurang dari 0.3 maka butir dalam instrument tersebut dinyatakan tidak valid” (Sugiyono, 2014:134).

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas sama dengan konsistensi atau keajekan (Sukardi, 2003:127). Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2014:121). Ada berbagai cara yang digunakan untuk mengetahui kereliabilan suatu soal. Dalam hal ini penulis menggunakan rumus *Spearman-Brown*, sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{2 \times r_{\frac{1}{2}\frac{1}{2}}}{(1 + r_{\frac{1}{2}\frac{1}{2}})}$$

Keterangan :

$r_{1/2/2}$  : Korelasi belahan awal dan akhir  
(Arikunto, 2013: 93)

Untuk menentukan keeratan hubungan bias digunakan kriteria Guilford, seperti pada tabel berikut:

**Tabel 5.** Kategori Koefisien Reliabilitas

Besarnya r	Interpretasi
0.80 – 1.00	Reliabilitas Sangat Tinggi
0.60 – 0.80	Reliabilitas Tinggi
0.40 – 0.60	Reliabilitas Sedang
0.20 – 0.40	Reliabilitas Rendah

Sumber: Guilford (1979:85)

## 2. Tingkat Kesukaran

Setelah soal dinyatakan valid dan reliabel, selanjutnya setiap butir soal dihitung tingkat kesukarannya. Sebab soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau terlalu sukar. Untuk menghitung tingkat

kesukaran suatu butir soal digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Angka indeks kesukaran item  
B : Banyaknya siswa yang dapat menjawab dengan betul  
JS : Jumlah siswa yang mengikuti tes hasil belajar  
(Sudijono, 2009:372)

Setelah diketahui indeks kesukaran tiap butir soal, maka untuk menginterpretasikan tingkat kesukarannya dapat ditentukan dengan menggunakan tabel berikut ini:

**Tabel 6.** Interpretasi Nilai Tingkat Kesukaran

Besarnya P	Interpretasi
Kurang dari 0,30	Sangat Sukar
0,30 - 0,70	Cukup (Sedang)
Lebih dari 0,70	Sangat Mudah

Sumber : Sudijono (2009:372)

Daya beda adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah). Daya beda soal dapat dicari dengan menggunakan rumus:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan:

D : daya beda soal  
BA : banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu benar  
BB : banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu

benar  
 JA : banyaknya peserta kelompok atas  
 JB : banyaknya peserta kelompok Bawah  
 PA : proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar  
 PB : proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar  
 $P_A = \frac{J_A}{J_B}$  : proporsi kelompok atas yang menjawab benar  
 $P_B = \frac{J_B}{J_B}$  : proporsi kelompok bawah yang menjawab benar

**Tabel 8.** Klasifikasi daya beda

Besarnya D	Interpretasi
0,00 — 0,20	Jelek ( <i>Poor</i> )
0,20 — 0,40	Cukup ( <i>Satisfactory</i> )
0,40 — 0,70	Baik ( <i>Good</i> )
0,70 — 1,00	Baik Sekali ( <i>Excellent</i> )
negatif	Semuanya Tidak Baik

(Arikunto, 2007: 218).

Setelah instrumen diketahui kelayakannya, maka data yang diperoleh perlu dianalisis guna mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan dan seberapa besar taraf signifikansi pengaruh model *inquiry* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif Sejarah siswa kelas X IPS 3 di SMA N 1 Kalirejo Tahun Pelajaran 2014/2015. Analisis data yang peneliti gunakan untuk mengetahui adanya tidaknya pengaruh signifikan model *inquiry* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif sejarah yaitu dengan uji-t. Menurut Siregar, dalam penerapan uji-t ada beberapa persyaratan yang harus terpenuhi. Dari beberapa persyaratan uji-t, diketahui bahwa data peneliti telah memenuhi

persyaratan tersebut. Persyaratan dalam uji-t meliputi:

1. Bila permasalahan lebih dari satu variabel, maka variabel terikat (*dependent*) datanya harus bersifat interval atau rasio. Sedangkan untuk variabel bebas (*independent*) datanya harus berbentuk nominal atau ordinal.
2. Untuk menggunakan uji-t, data diasumsikan berdistribusi normal.
3. Data berjenis *probability sampling* (setiap unsur kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi sampel dari suatu populasi).  
(Siregar, 2012: 194)

Rumus uji-t yang digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh yaitu:

$$t = \frac{\bar{B}}{S_B / \sqrt{n}}$$

Keterangan:

$\bar{B}$  : Selisih data pertama dan kedua

$S_B$  : Simpangan dari  $\bar{B}$

$n$  : Jumlah Sampel

(Sudjana, 2005:242)

Setelah diketahui  $t$  hitung maka dibandingkan dengan  $t$  tabel. Jika  $t$  hitung yang diperoleh lebih dari ( $>$ )  $t$  tabel, hal tersebut menunjukkan adanya pengaruh. Selanjutnya untuk mengetahui besarnya pengaruh dengan menghitung koefisien korelasi. Koefisien korelasi dapat diketahui dengan rumus *product momen*:

$$r = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum X^2 - (\sum x)^2\} \{n\sum Y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

R : Koefisien korelasi pearson

- $\sum xy$  : Jumlah hasil dari X dan Y setelah dikalikan
- $\sum x$  : Jumlah skor X
- $\sum y$  : Jumlah skor Y
- $\sum x^2$  : Jumlah kuadrat dari skor X
- $\sum y^2$  : Jumlah kuadrat dari skor Y
- n : Jumlah sampel
- (Arikunto, 2013: 75)

Untuk mengetahui interpretasi besarnya pengaruh terlihat pada tabel berikut:

**Tabel 7.** Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,800 – 0,100	Sangat tinggi
0,600 – 0,800	Tinggi
0,400 – 0,600	Cukup
0,200 – 0,400	Rendah
0,00 – 0,200	Sangat rendah

Sumber : Sugiyono, 2014:184

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian dilakukan di SMAN 1 Kalirejo Lampung Tengah. SMAN 1 Kalirejo Lampung Tengah didirikan pada tahun 1986. Pada awalnya terdiri dari 2 bangunan yaitu satu bangunan untuk ruang kelas dan satu bangunan untuk ruang kantor. Mulanya SMAN 1 Kalirejo Lampung Tengah masih filial dari SMAN 1 Pringsewu, Tanggamus. Oleh karena itu, secara administrasi pengelolaannya di bawah pembinaan/koordinasi dengan SMAN 1 Pringsewu, Tanggamus. Pada saat itu, sebagai Pelaksana Harian (PLH) adalah Bapak. Drs. Hadi Suwarno selama satu tahun. Untuk saat ini SMAN 1 Kalirejo di pimpin oleh Bapak Sabar, yang dibantu oleh tenaga pendidik (guru) berjumlah 52 orang, tenaga kependidikan (TU) 12 orang, serta

jumlah siswa 759 orang yang terdiri atas 23 kelas.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X IPS 3 yang dijadikan sampel penelitian dengan jumlah siswanya sebanyak 33 siswa. Pada pelaksanaannya penelitian ini terbagi dalam dua tahapan, yaitu tahap penelitian pendahuluan dan tahap inti. Penelitian pendahuluan, atau yang lebih dikenal dengan penelitian lapangan, dilakukan dengan teknik observasi dan wawancara. Tahap inti penelitian dilakukan dengan tiga tahapan penting yaitu 1) *pretest*, 2) perlakuan (pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan strategi belajar PQ4R) dan 3) *posttest*. Ketiga tahapan tersebut merupakan satu kesatuan kegiatan yang disebut kegiatan pembelajaran.

Proses pembelajarannya berlangsung selama 5 kali pertemuan/tatap muka dengan alokasi waktu sebanyak 8 jam pelajaran, dan terdiri atas 45 menit per jam pelajarannya. Pertemuan pertama melaksanakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa, pertemuan kedua hingga kelima melaksanakan pembelajaran menggunakan strategi belajar PQ4R, dan diakhiri dengan melaksanakan *posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir siswa dalam menyerap pelajaran yang diberikan. Kelas X IPS 3 selaku sampel penelitian, Pembelajaran Sejarah terjadwal pada hari Kamis saja setiap pekannya. Pembelajaran Sejarah ada pada jam ke-2 dan 3 (Pukul 08.15 WIB sampai dengan 09.00 WIB dan 09.00 WIB sampai dengan 09.45 WIB).

Data hasil belajar sejarah siswa sebelum dilakukannya perlakuan dalam proses pembelajaran diperoleh dengan cara memberikan *pretest*

sebanyak 24 soal pada siswa kelas X IPS 3 SMAN 1 Kalirejo yang telah dijadikan sampel dari jumlah populasi yang sesungguhnya. Kepada semua siswa akan diberikan soal dalam bentuk pilihan ganda (soal dapat dilihat pada lampiran). Setelah diberikan *pretest* diketahui bahwa dari 33 siswa kelas X IPS 3 ternyata belum seluruhnya mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dimana Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang digunakan di SMAN 1 Kalirejo sebesar 70. Setelah dilakukan *pretest* diketahui bahwa perolehan nilai tertinggi yang dicapai sebesar 65 dan nilai terendah sebesar 31. Lantas, setelah dilakukan pembelajaran dengan strategi belajar PQ4R. Dari hasil penelitian dapat dilihat bahwa nilai tertinggi yang dicapai adalah 95 dan nilai terendah adalah 65. Dengan demikian maka setelah pembelajaran dengan strategi belajar PQ4R masih terdapat dua orang siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dan tiga puluh satu siswa lainnya telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Setelah nilai *pretest* dan *posttest* diketahui maka langkah selanjutnya yaitu mengetahui kenormalan data yang diperoleh. Hasil perhitungan yang dilakukan menunjukkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh terdistribusi normal. Karena data yang diperoleh terdistribusi normal, maka untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh strategi belajar PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review*) terhadap hasil belajar siswa kelas X IPS 3 SMAN 1 Kalirejo Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2014/2015 digunakan rumus uji t. Pada perhitungan uji t

diketahui bahwa  $t_{hitung} (21.575) > t_{tabel} (1.684)$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan strategi belajar PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review*) terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada Mata Pelajaran Sejarah kelas X IPS 3 SMAN 1 Kalirejo Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2014/2015.

Untuk mengetahui besarnya pengaruh strategi belajar PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review*) terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada Mata Pelajaran Sejarah kelas X IPS 3 SMAN 1 Kalirejo Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2014/2015 dilakukan dengan perhitungan korelasi *product moment*. Perhitungan yang dilakukan di atas menunjukkan besarnya pengaruh strategi belajar PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review*) terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada Mata Pelajaran Sejarah kelas X IPS 3 SMAN 1 Kalirejo Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2014/2015. Diketahui bahwa nilai korelasi yang diperoleh sebesar 0.54. Nilai korelasi tersebut menurut Sugiyono jika dimasukkan ke dalam tabel besarnya pengaruh terdapat pada kategori cukup. Dengan demikian maka hipotesis yang diterima adalah  $H_1$ , dimana taraf signifikansi pengaruh strategi belajar PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review*) terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS 3 SMAN 1 Kalirejo Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2014/2015 adalah cukup.

## **Pembahasan**

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, maka berikut ini akan diuraikan secara deskripsi dan interpretasi mengenai data hasil penelitian dengan strategi pembelajaran PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review*) dalam pembelajaran Sejarah Indonesia di kelas X IPS 3 SMA N 1 Kalirejo. Seperti yang telah dijabarkan di latar belakang bahwasannya hasil belajar kognitif sejarah siswa kelas X IPS 3 SMA N 1 Kalirejo masih rendah. Dengan demikian peneliti menerapkan strategi pembelajaran PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review*) sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan hasil belajar kognitif sejarah siswa.

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa strategi pembelajaran PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review*) mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Selain itu juga mampu membantu siswa yang intelegensinya rendah dalam proses pembelajaran, sehingga siswa yang daya ingatnya rendah tidak mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran, seperti yang diungkapkan Trianto (2009:150) “bahwasanya salah satu kelebihan strategi belajar PQ4R ialah dapat membantu siswa yang daya ingatnya lemah untuk menghafal konsep-konsep pembelajaran”. Hasil perhitungan analisis yang telah dilakukan diketahui bahwa hasil belajar kognitif siswa setelah pembelajaran dengan strategi pembelajaran PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review*) hasilnya adalah lebih baik.

Hal tersebut terlihat dari rata-rata nilai kelas yang diperoleh. Bahwasannya sebelum dilakukan pembelajaran dengan strategi PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review*) nilai rata-rata kelas yang diperoleh sebesar 48.70. Nilai tersebut diketahui dengan setelah peneliti mengadakan *pretest* pada kelas sampel yaitu kelas X IPS 3 SMAN 1 Kalirejo. Setelah dilakukan pembelajaran dengan strategi pembelajaran PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review*) hasil belajar kognitif yang diperoleh siswa kelas X IPS 3 SMAN 1 Kalirejo mengalami peningkatan menjadi 80.91.

Selain dilihat dari nilai rerata kelas yang diperoleh, hasil perhitungan uji hipotesis yang dilakukan dengan uji t diketahui bahwa  $t_{hitung} (21.575) > t_{tabel} (1.684)$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan strategi pembelajaran PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review*) terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada Mata Pelajaran Sejarah kelas X IPS 3 SMAN 1 Kalirejo Tahun Pelajaran 2014/2015.

Adanya pengaruh yang diberikan strategi belajar PQ4R tidak terlepas dari peran guru dalam meningkatkan hasil belajar, salah satu usaha yang dilakukan guru dalam meningkatkan hasil belajar yaitu, kedisiplinan. Hal demikian seperti yang diungkapkan Slameto (2003:67) “kedisiplinan sekolah erat hubungannya dengan kerajinan siswa dalam sekolah dan juga dalam belajar”. Kedisiplinan sekolah misalnya mencakup kedisiplinan guru dalam mengajar dengan pelaksanaan tata tertib, kedisiplinan pengawas atau

karyawan dalam pekerjaan administrasi dan keberhasilan atau keteraturan kelas, gedung sekolah, halaman, dan lain-lain. Adanya buku-buku pelajaran juga sebagai penunjang penerapan strategi belajar PQ4R, sebab ketersediaan media pembelajaran akan mendukung tercapainya hasil belajar yang baik. Lebih lanjut lagi, besarnya pengaruh strategi pembelajaran PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review*) yang di berikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada Mata Pelajaran Sejarah kelas X IPS 3 SMAN 1 Kalirejo Tahun Pelajaran 2014/2015 cukup berpengaruh. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa besar nilai korelasi yang diperoleh sebesar 0.54 yang jika dimasukkan dalam tabel korelasi besarnya cukup berpengaruh.

Berdasarkan hasil dari penelitian dinyatakan bahwa strategi belajar PQ4R memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa dan dapat dipergunakan dalam pembelajaran sejarah terutama dalam meningkatkan C4 (analisis), C3 (penerapan), C1 (pengetahuan), karena strategi belajar ini mudah diterapkan pada semua jenjang pendidikan seperti pada penerapan di SMAN 1 Kalirejo. Tingginya aspek C1 (pengetahuan) yang diperoleh selaras dengan kelebihan strategi belajar PQ4R, dimana pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun tentang apa yang dibaca akan membangkitkan keingintahuan untuk membaca dengan tujuan mencari jawaban-jawaban yang penting.

## KESIMPULAN

Terdapat pengaruh yang signifikan strategi PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review*) yang diberikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata Pelajaran Sejarah kelas X IPS 3 SMAN 1 Kalirejo Tahun Pelajaran 2014/2015. Besarnya pengaruh signifikansi strategi PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review*) yang diberikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada Mata Pelajaran Sejarah kelas X IPS 3 SMAN 1 Kalirejo Tahun Pelajaran 2014/2015 sebesar 0.54 yang jika di masukkan ke dalam interpretasi korelasi termasuk ke dalam kategori cukup signifikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. 2007. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- \_\_\_\_\_. 1998. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Bandung: Alfabeta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Azwan Zein. 2000. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Guilford, J.P. 1979. *Psychometric Methods*. New Delhi: Tata McG raw-Hill Publishing Co. Ltd.

- Komalasari, Kokom. 2011. *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: PT Refika Adi Tama.
- Nasution, S. 1996. *Metode Riset (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Siregar, Syofian. 2012. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono, Anas. 2009. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Praktiknya*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Surabaya : Kencana.