

PENGARUH PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN PQ4R (PREVIEW, QUESTION, READ, REFLECT, RECITE, REVIEW) TERHADAP HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN INFORMATIKA DI SMAN 1 CANDUNG

Anjelia Rosliana¹, Khairuddin², Supratman Zakir³, Liza Efriyanti⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

anjeliarosliana01@gmail.com

ABSTRACT; *Based on the problems in Phase E Informatics SMAN 1 Candung, the problems studied in this study are: How big is the influence on student learning outcomes in the use of PQ4R (Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review) strategy? This study aims to determine how much influence the PQ4R learning strategy has on the learning outcomes of Phase E class students in SMAN 1 Candung.*

The subjects of this study were Phase E students totaling 42 people. This research is a Quasi Experiments research, where the experimental class will be given PQ4R learning strategy treatment while the control class uses conventional learning strategies. Two theories are used in this test: H₀ (Alternative Hypothesis): there is no effect of PQ4R learning strategy on the learning outcomes of students in class X Phase E1 SMAN 1 Candung; and H₁ (Alternative Hypothesis): there is an effect of PQ4R learning strategy on the learning outcomes of students in class X Phase E SMAN 1 Candung. Based on the results of the hypothesis obtained sig. (2 tailed) of $0.490 < 0.05$, then the hypothesis is rejected. If the hypothesis is rejected, it means that there is no significant effect with the application of the PQ4R learning strategy on the learning outcomes of students in class X SMAN 1 Candung.

The factors that resulted in the PQ4R strategy not having a significant effect were: 1) the time factor in the classroom, where learning takes place in the last two hours before school ends. This condition causes students to be less able to concentrate because they are affected by students in other classes who go home early so that students ignore the learning process. 2) The social environment that surrounds students also affects how a person learns. The condition of students in the last hour of learning is also starting to get tired so that students are less motivated in participating in the learning process.

Keywords: *Learning Strategy, PQ4R, Student Learning Outcomes*

ABSTRAK; Berdasarkan permasalahan di Fase E Informatika SMAN 1 Candung, permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah: Seberapa besar pengaruh pengaruh hasil belajar siswa dalam penggunaan strategi PQ4R (Preview, Question,

Read, Reflect, Recite, Review)?. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh strategi pembelajaran PQ4R terhadap hasil belajar Informatika siswa kelas Fase E di SMAN 1 Candung.

Subjek penelitian ini adalah siswa Fase E yang berjumlah 42 Orang. Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Experiments*, dimana kelas eksperimen akan diberikan treatment strategi pembelajaran PQ4R sedangkan kelas kontrol menggunakan strategi pembelajaran konvensional. Dua teori yang digunakan dalam uji ini: H0 (Hipotesis Alternatif): tidak ada pengaruh strategi pembelajaran PQ4R terhadap hasil belajar siswa kelas X Fase E1 SMAN 1 Candung; dan H1 (Hipotesis Alternatif): adanya pengaruh strategi pembelajaran PQ4R terhadap hasil belajar siswa kelas X Fase E SMAN 1 Candung. Berdasarkan hasil hipotesis diperoleh sig. (2 tailed) sebesar $0,490 < 0,05$, maka hipotesis ditolak. Jika hipotesis ditolak maka artinya tidak adanya pengaruh signifikan dengan penerapan strategi pembelajaran PQ4R terhadap hasil belajar siswa kelas X SMAN 1 Candung.

Faktor-faktor yang mengakibatkan strategi PQ4R tidak berpengaruh secara signifikan adalah : 1) faktor waktu didalam kelas, dimana pembelajaran berlangsung pada dua jam terakhir sebelum waktu sekolah usai. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang bisa konsentrasi karena terpengaruh dengan siswa di kelas lain yang lebih cepat pulang duluan sehingga siswa mengabaikan proses pembelajaran berlangsung. 2) Lingkungan sosial yang berada disekitar siswa juga turut mempengaruhi bagaimana seseorang belajar. Kondisi siswa pada jam terakhir pembelajaran juga sudah mulai lelah sehingga siswa kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Strategi Pembelajaran, PQ4R, Hasil Belajar Siswa*

PENDAHULUAN

Salah satu komponen penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas adalah pendidikan. (Desi Pristiwanti, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, 2022) Pendidikan pada hakikatnya adalah upaya yang disengaja untuk mendukung dan memfasilitasi proses pembelajaran guna memaksimalkan potensi manusia. Setiap orang yang ingin mencapai potensi maksimal dan meningkatkan kemampuannya harus mengutamakan pendidikannya. Proses pembelajaran merupakan salah satu cara pendidik menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didiknya. (Aulia et al., 2023)

Secara umum, pembelajaran digambarkan sebagai perubahan pribadi yang dihasilkan dari pengalaman, bukan dari pertumbuhan atau perkembangan fisik atau sifat bawaan individu. (Annisa Putri & Rino, 2023) Fontana mengungkapkan sudut pandang ini ketika ia menyatakan bahwa pembelajaran menyebabkan perubahan perilaku yang pada dasarnya bersifat

permanen. Oleh karenanya, dapat dikatakan bahwa belajar adalah proses mengubah perilaku melalui pengalaman. (Djamaluddin & Wardana, 2019)

Siswa mengalami perubahan yang konstan sebagai akibat dari banyaknya cara pembelajaran yang disengaja dan tidak disengaja. Diperlukan berbagai inisiatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Upaya seorang pendidik yang terlatih dalam pola pembelajaran yang digunakan di kelas adalah salah satunya. (SANGID & MUHIB, 2019) Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, guru harus mengemas pembelajaran dengan memanfaatkan teknik, taktik, metodologi, atau model pembelajaran yang sesuai untuk siswanya. (Allung & Ohan, 2023)

Oleh karena itu, guru perlu mahir menggunakan teknik pembelajaran yang relevan dengan konten yang diajarkannya. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, pemilihan metode pembelajaran sangatlah penting. (Adiputra & Heryadi, 2021) Penggunaan teknik PQ4R pada mata kuliah informatika merupakan salah satu cara untuk melibatkan mahasiswa dalam proses pembelajaran. (Nurhasanah, 2019)

Pendekatan pembelajaran PQ4R yang merupakan salah satu komponen pembelajaran kooperatif dan terdiri dari beberapa langkah yaitu Pratinjau, Menanya, Membaca, Merefleksikan, Membaca, dan Mengulas dapat membantu siswa dalam berpikir kritis dan menjaga ingatan, yang keduanya sangat penting untuk memahami pelajaran. Salah satu pendekatan pembelajaran yang disebut PQ4R mengharuskan siswa menyelesaikan pemindaian cepat, atau pratinjau. Pertanyaan (ajukan pertanyaan yang memiliki jawaban dalam bacaan, kemudian cobalah untuk memberikan tanggapan Anda sendiri untuk menyelidiki lebih lanjut subjek dan tema utama), Baca (tindakan membaca dengan cermat konten yang ditugaskan). Hati-hati dengan meminta inspeksi pada fase berikut), Saat membaca, siswa tidak hanya menyimpan informasi yang diperlukan, tetapi juga berusaha memahaminya dengan menarik hubungan antara konten dan pengetahuan sebelumnya, memanfaatkan subtopik teks untuk memecahkan masalah, dan melakukan refleksi. Bahan. Ditiru oleh orang tersebut), Recite (menggunakan ringkasan isi untuk membantu Anda mengingat pengetahuan yang telah Anda pelajari) dan Review (mengulangi semua informasi dalam sebuah bacaan). (Saputra & Diana, 2022)

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada Jumat, 8 September 2023, instruktur menggunakan metode pengajaran tradisional yang didukung materi PowerPoint (PPT), dan

siswa mengalami kebosanan selama pembelajaran. Siswa diinstruksikan untuk mencatat isi sesuai dengan apa yang telah disajikan di Infocus setelah guru selesai menjelaskan semuanya. Hal ini memungkinkan siswa untuk menggunakan waktu kelas sambil mencatat materi. Karena mereka tidak familiar dengan topik kursus, siswa tidak dapat menanggapi pertanyaan guru selama periode tanya jawab di kelas. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran informatika pada kelas tahap E masih bersifat tradisional, yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru, dimana instruktur mengarahkan proses pembelajaran di kelas dan menghambat partisipasi siswa.

Hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 18 November 2023 terhadap dua orang guru mata pelajaran informatika yaitu Ny. Dewi Lestari yang mengajar di fase e1 dan Bu Misdar yang mengajar di fase e2 pun turut mendukung hal tersebut. Berdasarkan wawancara, sejumlah besar siswa terus berjuang dengan kurikulum informatika dan berpartisipasi aktif dalam mata pelajaran yang diajarkan di kelas. Selain itu, siswa sering kali lalai mempelajari buku pelajaran yang telah mereka periksa dari perpustakaan.

Siswa yang membaca buku akan mampu memahami materinya, sehingga membaca menjadi alat yang berharga bagi pendidik dan pelajar. (Saputra & Diana, 2022) Oleh karena itu, siswa juga perlu memperoleh dan menyempurnakan kemampuan membaca. Peneliti bermaksud untuk mengetahui “Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran PQ4R (Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review) Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran Informatika di SMAN 1 Candung” berdasarkan uraian masalah yang telah diberikan di atas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dimana desain penelitian menggunakan *pretest-posttest control group design*. Adapun desain penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Pretest-Posttest Control Group Design

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	o_1	X	o_3
Kontrol	o_2	-	o_4

Pendekatan total sampling digunakan untuk mengumpulkan sampel untuk penelitian ini. Total sampling adalah strategi pengambilan sampel dimana populasi dan jumlah sampel sama. Karena populasinya kurang dari 100 orang, maka peneliti menggunakan sampling lengkap, yang memungkinkan seluruh populasi digunakan sebagai sampel. (Sutisna, 2020)

Tes adalah metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Pilihan ganda merupakan jenis tes yang digunakan. Ada pretest dan posttest untuk tes ini, dan keduanya dibuat serupa. Sebelum mendapat perlakuan dengan strategi pembelajaran PQ4R, kemampuan dasar siswa dinilai dengan menggunakan tes terlebih dahulu (pretest) yang sekaligus menjadi tolak ukur pencapaian hasil belajar. Setelah penerapan strategi tersebut, hasil belajar siswa dinilai dengan menggunakan tes akhir (posttest), yang juga berfungsi sebagai alat pengukur adanya perubahan hasil belajar. Pratinjau, Menanyakan, Membaca, Merenungkan, Membaca, Mengulas, atau pembelajaran PQ4R.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran PQ4R terhadap hasil belajar Informatika siswaw kelas X Fase E SMA N 1 Candung tahun ajaran 2023/2024. Jumlah sampel penelitian sebanyak 42 siswa dengan rincian 21 siswa kelas X Fase E1 dan 19 siswaw kelas X Fase E2, teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *total sampling*, dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel. (Nuryadi et al., 2017) Berdasarkan hasil perhitungan yang diperoleh bahwa rata-rata *pretest* kelas eksperimen 56,90 dengan jumlah responden 21 siswa. Sedangkan pada kelas kontrol memiliki rata-rata nilai *pretest* dengan jumlah 61,57 responden 19 siswa. Selanjutnya setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka diperoleh nilai *posttest* dengan rata-rata 82,61 pada kelas eksperimen dan 81,05 pada kelas kontrol.

Uji Normalitas

Melalui penggunaan software IBM_SPSS Statistics v.26 Windows, peneliti melakukan uji normalitas Shapiro Wilk untuk mengetahui berdistribusi normal atau tidaknya hasil belajar informatika siswa. Berikut tabel hasil uji normalitas:

Tabel 2. Rekapitulasi Uji Normalitas data Pretest dan Posttest Hasil Belajar

No	Data	Sig. (2-tailed)	$\alpha(5\%)$	Keterangan
1	Pretest Eksprimen	0.16	0.05	Normal
2	Posttest Eksprimen	0.08	0.05	Normal
3	Pretest Kontrol	0.183	0.05	Normal
4	Posttest Kontrol	0.292	0.05	Normal

Nilai signifikansi atau probabilitas menunjukkan bahwa data terdistribusi secara teratur berdasarkan data yang dikumpulkan. Dalam mengambil keputusan, harus mengikuti aturan bahwa jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka data dianggap tidak normal, dan jika lebih besar dari 0,05 maka data dianggap normal.

Uji Homogenitas

Dengan membandingkan kedua varians, uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua kumpulan data tersebut homogen. Aturan praktis dalam mengambil keputusan adalah data tidak homogen jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, dan homogen jika nilai signifikansinya lebih dari 0,05. Menggunakan IBM SPSS Statistics v.26 Window untuk uji homogenitas.

Tabel 3. Rekapitulasi Uji Homogenitas Data Pretest dan Posttest

Hasil Belajar Siswa	Levene Statistic	$\alpha(5\%)$	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Based on Mean	5.950	0.05	0.019	Homogenitas

Dari hasil perhitungan diatas diketahui nilai signifikansi (Sig) berdasarkan mean sebesar $0,019 > 0,05$ yang menunjukkan bahwa varians posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen.

Uji Hipotesis

Tujuan dari uji hipotesis ini adalah untuk memvalidasi hipotesis yang diajukan. Dalam penelitian ini uji beda rata-rata digunakan untuk pengujian hipotesis. Data yang digunakan adalah nilai posttest pembelajaran kognitif yang membedakan kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengetahui apakah nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Tabel di bawah ini menampilkan temuan uji hipotesis:

Tabel 4. Rekapitulasi Uji Homogenitas Data Pretest dan Posttest

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Informatika	Equal variances assumed	5.950	.019	-.698	38	.490	-1.566	2.245	-6.111	2.978
	Equal variances not assumed			-.714	33.527	.480	-1.566	2.193	-6.025	2.892

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai sig.(2tailed) sebesar $0,490 > 0,05$, maka hipotesis ditolak. Jika hipotesis ditolak maka artinya tidak terdapat pengaruh signifikan penggunaan strategi pembelajaran PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review*) terhadap hasil belajar informatika di SMAN 1 Candung.

Untuk lebih jelasnya mengetahui rata-rata posttest kelas Eksprimen dan kelas Kontrol di lihat pada tabel statistik berikut ini:

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Informatika	kelas kontrol	19	81.05	5.158	1.183
	kelas eksperimen	21	82.62	8.459	1.846

Beberapa hal yang mempengaruhi sehingga hipotesis H0 ditolak sebagai berikut:

1. Motivasi siswa menurun karena siswa lelah karena waktu belajar yang tersisa saat disekolah.
2. Beban tugas sekolah yang banyak diberikan guru kepada siswa sehingga siswa merasa tertekan dan tidak aktif dalam proses pembelajaran

3. Siswa kebanyakan lelah dan mengantuk saat proses pembelajaran berlangsung dikarenakan siswa selalu pulang sore (*Fullday*), dan siswa tidak focus pada materi.
4. siswa yang melakukan kegiatan lain yang kurang mendukung pembelajaran.
5. kesadaran sebagian siswa dalam membuat pertanyaan dan mengerjakan soal-soal Keterlibatan Siswa.
6. siswa masih sering enggan membuat pertanyaan atau tidak ada ide dalam membuat pertanyaan sehingga sering menanyakan teman yang lain untuk melihat pertanyaan.

KESIMPULAN

Berdasarkan perumusan masalah, tujuan penelitian, pengajuan hipotesis dan analisis data penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penerapan strategi pembelajaran PQ4R (*Preview, Question, Reflect, Recite, Review*) terhadap hasil belajar Informatika di SMAN 1 Candung tahun pelajaran 2023/2024. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai Sig (2-tailed) sebesar $0,490 > 0,05$ maka H_1 ditolak. Hal ini dapat dilihat pada uji hipotesis yang diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,490 > 0,05$

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D.K., & Heryadi, Y.(2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104.
- Allung, M., & Ohan, F.(2023). *Global Journal Teaching Professional PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR* (Vol. 2). <https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gpp>
- Annisa Putri, W., & Rino. (2023). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMK Kota Padang (Studi Pada Siswa di SMKN 3 Padang dan SMKS Nusantara Padang). *Jurnal Salingka Nagari*, 2(1), 47–57.
- Aulia, U., Efrianti, L., Zakir, S., & Khairuddin.(2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran JATI (*Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*), 7(3), 1482–1485.
- Desi Pristiwanti, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, R.S. D. (2022). Pendidikan. *Jurnal*

Pendidikan Dan Konseling, 4(1980), 1349–1358.

Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In A. Syaddad (Ed.), *CV Kaaffah Learning Center* (1st ed.). CV. Kaafah Learning Center.

Nurhasanah, Siti Dkk. (2019). *Strategi Pembelajaran* (A. R. Sophe (ed.); 1st ed., p. 2). Edu Pustaka.

Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). Buku Ajar Dasar-dasar Statistik Penelitian. In *Sibuku Media*. Sibuku Media.

SANGID, A., & MUHIB, M. (2019). Strategi Pembelajaran Muhadatsah. *Tarling : Journal of Language Education*, 2(1), 1–22.

Saputra, A. H., & Diana, M. (2022). Strategi Pembelajaran PQ4R: Pengembangan Buku Strategi Membaca Siswa Sekolah Dasar Berbasis Penguatan Pendidikan Karakter. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 20(3), 372–384.

Sutisna, I. (2020). Statistika Penelitian: Teknik Analisis Data Penelitian Kuantitatif. *Universitas Negeri Gorontalo*, 1(1), 1–15.