

**KOMPARASI STRATEGI PQ4R DENGAN STRATEGI KOOPERATIF
JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR TEKNOLOGI PENDIDIKAN
MAHASISWA SEMESTER V PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

SUHIRMAN

***Abstract:** This article compares PQ4R Strategy, with the Cooperative Strategy Jigsaw, Against Educational Technology Learning Outcomes Studies Program of Islamic Education. The population in this study were all students. This study population is the fourth semester students who are 4 classes of Islamic education courses in Academic Year 2014 -2015. The amount of each class of 30 students. Sampling was done by cluster random sampling technique. Results of the research analysis pointed-out that the use of learning strategies PQ4R its better results compared to learning by using Jigsaw learning strategy on learning outcomes Educational Technology student of Islamic Education Semester Va and Vb.*

Kata Kunci: Strategi pembelajaran dan Hasil Belajar

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan tindakan dan perilaku peserta didik yang kompleks¹. Tindakan dan perilaku merupakan interaksi dalam konteks pembelajaran yang dinamis. Interaksi ini merupakan dinamika pembelajaran yang bersifat internal dalam bentuk peningkatan pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor berdasarkan tujuan belajar. Pembelajaran merupakan pengaktualisasian ranah-ranah belajar dengan berbagai dimensi perangkat pembelajaran yang terintegrasi.

Pembelajaran merupakan upaya-upaya yang dilakukan oleh peserta didik dalam menghadapi permasalahan dan pemecahannya. Pembelajaran bertujuan mengembangkan nilai-nilai kemandirian, kepekaan, dan kepedulian terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan peradaban masyarakat. Pembelajaran diharapkan mampu menyelesaikan masalah-masalah belajar yang selama ini terjadi. Eksistensi pembelajaran sangat signifikan dan sentral karena merupakan *agen of change* terhadap keterbukaan dan perluasan pengetahuan sehingga sehingga mampu mengantarkan peserta didik dalam kehidupan yang baik. Pembelajaran yang baik didesain dengan baik, diharapkan mampu mengantarkan peserta didik menjadi anak bangsa yang beradab dan berbudaya. Pembelajaran yang idial mampu memperbaiki cara berpikir dan mencarikan solusi masalah-masalah yang ada.

Mata kuliah Teknologi Pendidikan merupakan salah satu mata kuliah yang dapat dijadikan sebagai sumber pengembangan ilmu pengetahuan yang inovatif. Teknologi Pendidikan juga merupakan salah satu mata kuliah yang ditawarkan pada jurusan Tarbiyah program studi Pendidikan Agama Islam dengan asumsi dapat membantu mahasiswa mengembangkan potensi yang dimiliki dengan berbagai dimensinya. Tujuan mata kuliah ini diharapkan mampu memecahkan masalah belajar dan memfasilitasi aktifitas pembelajaran. Mata kuliah ini tumbuh dan berkembang dari praktik pendidikan dan gerakan komunikasi audiovisual.

Keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana proses tersebut berlangsung. Proses pembelajaran ini pada prinsipnya merupakan integrasi antara peserta didik, guru, fasilitas belajar, lingkungan dan kebijakan sekolah/pemerintah. Guru dituntut untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Peserta didik dituntut mandiri, semangat dan dorongan untuk aktif dalam proses pembelajaran. Fasilitas belajar, lingkungan dan kebijakan sekolah/pemerintah dituntut untuk mendukung terlaksananya proses pembelajaran yang efektif sesuai dengan bakat, minat dan karakter peserta didik, sehingga keberhasilan belajar dalam berbagai dimensi kehidupan peserta didik dapat terwujud.

Menurut Gardner (dalam Santiyasa,²) mengidentifikasi tiga faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar mahasiswa, yaitu: 1) pemilihan strategi pembelajaran cenderung mentoleransi unitary ways of knowing, 2) substansi kurikulum yang cenderung dekontekstual, dan 3) perumusan tujuan pembelajaran kurang memahami orientasi pada pencapaian ranah belajar pada tingkat yang lebih tinggi. Ketiga faktor di atas dapat menjadi penyebab rendahnya hasil belajar dan rendahnya tingkatan ranah hasil belajar yang dicapai peserta didik.

Solusi yang dapat dilakukan oleh dosen dalam pembelajaran teknologi pendidikan yaitu dengan memilih dan menerapkan strategi-strategi pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya dan relevansi pembelajaran dimasa yang akan datang, dengan mengkomparasi strategi pembelajaran inovatif yaitu strategi pembelajaran PQ4R dengan Strategi Kooperatif Jigsaw.

Strategi pembelajaran PQ4R ini secara teoritis dapat membantu mahamahasiswa dalam memahami pelajaran dengan membaca buku yang akan dipelajari tersebut sesuai keperluan/kebutuhan atau tidak. Strategi ini bertujuan untuk membekali mahamahasiswa dengan suatu pendekatan sistematis terhadap jenis-jenis membaca. Tujuan tersebut mencerminkan bekal untuk keperluan peningkatan cara belajar sistematis, efektif, dan efisien. Starategi pembelajaran PQ4R adalah pengembangan dari strategi pembelajaran SQ3R dengan menambahkan unsur *Reflect*, yaitu aktivitas memberikan contoh dari bahan bacaan dan membayangkan konteks aktual yang relevan. Trianto³ menjelaskan sintaks strategi pembelajaran PQ4R adalah sebagai berikut:

1. *Preview*: adalah tahapan awal mengenal bahan bacaan sebelum mahamahasiswa membacanya secara lengkap, dengan tujuan mengenal organisasi dan ikjtisar dengan harapan mempercepat mamahami makna, mengetahui ide-ide penting, dan memahami struktur organisasi bacaan.
2. *Question*: adalah pertanyaan, berupa: mengapa, bagaimana, dan darimana tentang bahan bacaan. Pertanyaan-pertanyaan ini ditujuaj untuk diri sendiri yang diarahkan pada setiap komponen pada bahan bacaan.
3. *Read*: adalah membaca teks dan cari jawabanya dengan cara pikiran mahamahasiswa harus memberikan reaksi terhadap apa yang dibacanya.
4. *Reflect*, adalah memberikan contoh dari bahan bacaan dengan memahami informasi yang dipresentasikan: menghubungkan informasi yang baru dengan yang telah dimiliki mahamahasiswa, mengaitkan subtopic-subtopik di dalam teks dengan konsep-konsep atau prinsip-prinsip utama, untuk memecahkan kontradiksi di dalam informasi yang disajikan, dan menggunakan materi itu untuk memecahkan masalah-masalah yang disimulasikan dan dianjurkan dari materi pelajaran tersebut.
5. *Recite* adalah adalah membaca catatan singkat yang telah dipelajari dengan menyatakan hal-hal yang penting dengan menanyakan dan menjawab pertanyaan-pertanyaan.
6. *Review* adalah meninjau ulang menyeluruh dengan meminta mahasiswa diminta untuk membaca catatan singkat yang telah dibuatnya, mengulang kembali seluruh isi bacaan bila perlu dan sekali lagi jawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan.

Dari penjelasan langkah-langkah strategi PQ4R dianggap lebih efektif, karena strategi ini dapat mendorong mahasiswa lebih memahami apa yang dibacanya, terarah pada intisari dan kandungan-kandungan pokok yang tersirat dan tersurat dalam suatu buku atau teks dengan menggunakan prosedur ilmiah, sehingga setiap informasi yang dipelajari dapat tersimpan dengan baik dalam sistem memori jangka panjang. Strategi PQ4R dapat digunakan: untuk kelas besar dan kecil, materi-materi yang mengandung fakta-fakta, sila-sila, rukun-rukun atau prinsip-prinsip dan definisi-definisi, mudah digunakan ketika peserta didik harus mempelajari materi yang bersifat menguji pengetahuan kognitif, cocok untuk memulai pembelajaran sehingga mahasiswa terfokus perhatiannya pada istilah dan konsep yang akan dikembangkan dan yang berhubungan dengan mata pelajaran untuk kemudian dikembangkan menjadi konsep atau bagan pemikiran yang lebih ringkas, dan memungkinkan mahasiswa belajar lebih aktif, karena memberikan kesempatan mengembangkan diri, diharapkan mampu memecahkan masalah sendiri dengan menemukan dan bekerja sendiri.

Metode pembelajaran Jigsaw yang dikembangkan oleh Aronson dan kawan-kawan, merupakan produk psikologi kognitif. Ciri-ciri khas psikologi kognitif yang melandasi metode pembelajaran Jigsaw yaitu: memiliki perspektif dominan dalam pendidikan masa kini yang berfokus pada bagaimana mahasiswa memperoleh, menyimpan, memproses apa yang dipelajarinya, dan bagaimana proses berpikir dan belajar itu terjadi.

Lie (2002), menyatakan bahwa jumlah kelompok dalam tim Jigsaw beranggotakan 3 – 5 orang mahasiswa yang mempelajari materi akademik yang telah dibagi-bagi menjadi beberapa sub-bab. Tujuan metode pembelajaran Jigsaw, yaitu untuk membantu mahasiswa mempelajari materi yang telah tersedia, Dalam rangka membangun pengetahuan mahasiswa, metode ini lebih banyak memberdayakan kemampuan mahasiswa sendiri dalam pembelajaran daripada keterlibatan guru.

Untuk penerapan metode pembelajaran Jigsaw, guru tidak diharuskan merancang materi khusus, tetapi cukup menggunakan buku-buku atau bahan bacaan lain yang sudah ada dan memenuhi kriteria-kriteria materi yang dapat digunakan dalam pembelajaran pada kelas yang bersangkutan. Adapun kriteria-kriteria pokok antara lain ialah (1) sesuai dengan tingkat kemampuan mahasiswa, (2) dapat terbaca dengan baik, (3) relevan dengan kurikulum, dan (4) dapat dipilah ke dalam

beberapa bentuk tugas yang memiliki bobot seimbang sebagai tugas keah-lian mahasiswa (Johson., Johnson., & Stane. 2000).

Selanjutnya (Johson., Johnson., & Stane. 2000).menyatakan bahwa metode pembelajaran Jigsaw dirancang untuk mengajarkan penguasaan ilmu pengetahuan secara utuh dan terorganisir. Dengan demikian, pembagian materi pelajaran atas beberapa bagian tugas mahasiswa bukan bermaksud memecah materi pelajaran untuk meringankan beban mahasiswa, akan tetapi dengan cara ini diharapkan mahasiswa dapat memahami materi tersebut lebih mendalam dan menyeluruh secara bersama-sama. Adapun tahapan metode pembelajaran Jigsaw, yaitu (1) menetapkan setiap kelompok Jigsaw (beraggotakan 3 – 5 orang), (2) persiapan pasangan dengan anggota kelompok yang lain dengan topik yang sama (kelompok ahli), (3) pasangan ahli bekerjasama dengan timnya sesuai dengan topik yang didiskusikan, (4) kelompok ahli kembali ke kelompok asalnya, (5) monitoring, anggota kelompok ahli membantu teman kelompok asal, dan (6) evaluasi, menilai tingkat penguasaan mahasiswa terhadap materi yang didiskusikan (Jonson., Johnson., & Stane. 2000).

HASIL BELAJAR (PEMAHAMAN KONSEP, PRINSIP DAN PROSEDUR)

Untuk memahami suatu konsep, prinsip dan prosedur dengan baik, mahasiswa diharapkan memiliki kemampuan untuk mengorganisasi, memproses, menyimpan, dan mengungkapkan kembali struktur pengetahuan atau informasi yang telah diperolehnya. Tanpa adanya kemampuan mengorganisasi, memproses, menyimpan, dan mengungkapkan kembali secara efisien, kemampuan mental seseorang sama halnya dengan seperangkat komputer tercanggih yang tidak dilengkapi dengan program operasinya. Dalam hal ini, pemahaman merupakan alat bagi seseorang dalam mengorganisasi informasi, yang merupakan program untuk mengoperasikan sejumlah informasi yang akan diterima oleh orang lain.

Pemahaman dalam penelitian ini, merupakan penguasaan materi pelajaran teknologi pendidikan oleh mahasiswa secara kognitif setelah mengikuti pembelajaran. Bloom, *et al.*, (1979) membagi Hasil Belajar menjadi tiga ranah yang kita kenal dengan taksonomi Bloom, yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan Gagne (1985) membagi Hasil Belajar menjadi lima yang dipandang sebagai kemampuan

internal/kapasitas. Kelima Hasil Belajar tersebut terdiri dari: informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap dan keterampilan.

Pengamatan pada studi pendahuluan, masih banyaknya mahasiswa mengalami kesulitan memahami materi perkuliahan pada matakuliah teknologi pendidikan, baik dalam proses maupun hasil belajar. Dalam proses perkuliahan sebahagian besar mahasiswa cenderung pasif, padahal tuntutan pembelajaran mahasiswa harus aktif dengan memiliki kecakapan hidup, sehingga mampu mengatasi dirinya sendiri dalam menghadapi berbagai kesulitan dan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas, penelitian ini adalah mengkomparasi dua strategi inovatif terhadap hasil belajar teknologi pendidikan mahasiswa Pendidikan Agama Islam Negeri Bengkulu.

B. METODE PENELITIAN

RANCANGAN PENELITIAN

Untuk mengkomparasi strategi pembelajaran PQ4R dengan strategi pembelajaran kooperatif Jigsaw yang dilakukan dengan menggunakan rancangan penelitian kuasi eksperimen, dengan versi *nonequivalent control group design* faktorial 2 x 2, secara prosedural mengikuti pola pada gambar 1.

O_1	X_1	Y_1	O_2
O_3	X_1	Y_1	O_4
O_5	X_2	Y_1	O_6
O_7	X_2	Y_1	O_8

Gambar .1. Prosedur Eksperimen *Nonequivalent Control Group Design*

Keterangan:

$O_{1,3,5,7}$ = Pratest

$O_{2,4,6,8}$ = Pascatest

X_1 = Strategi pembelajaran PQ4R

X_2 = Strategi pembelajaran kooperatif Jigsaw

Y = Hasil Belajar

Adaptasi Tuckman.⁴

Berdasarkan prosedur eksperimen tersebut, maka rancangan penelitian faktorial 2 X 1 yang digunakan mengikuti pola pada gambar 1. Dengan rancangan faktorial seperti ini, dapat menentukan pengaruh utama (*main effect*) dan pengaruh interaksi (*interaction effect*) terhadap variabel dependen.

	Strategi Pembelajaran	
	Strategi PQ4R	Strategi Jigsaw STAD
Hasil Belajar	1 Kelas	1 Kelas

Gambar 2 Pola Rancangan Eksperimen

Gambar 2 menjelaskan bahwa metode pembelajaran kooperatif yang digunakan sebagai variabel bebas dalam penelitian ini memiliki dua dimensi, yaitu Strategi pembelajaran PQ4R dan Strategi pembelajaran Jigsaw. Hasil belajar teknologi pendidikan merupakan pengaruh yang ditimbulkan akibat interaksi antara Strategi pembelajaran PQ4R dan Strategi pembelajaran Jigsaw.

POPULASI DAN SAMPEL

Populasi penelitian ini adalah mahasiswa semester 4 yang berjumlah 4 kelas program studi Pendidikan Agama Islam Tahun Ajaran 2014 -2015. Jumlah masing-masing kelas sebanyak 30 orang mahasiswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *cluster* random sampling. Dari 4 kelas, dipilih dipilih secara random 2 kelas sebagai sampel. Kelas pertama mendapat perlakuan dengan menggunakan strategi pembelajaran PQ4R, sedangkan kelas kedua menggunakan strategi pembelajaran Jigsaw. Dalam eksperimen ini, peneliti berusaha menciptakan kondisi yang kondusif dan kerjasama yang baik, mulai dari penelitian pendahuluan, perlakuan, dan pengembangan instrumen penelitian, dan penyusunan laporan penelitian.

VARIABEL PENELITIAN

Variabel Bebas dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran yang terdiri atas dua dimensi, yaitu: strategi pembelajaran PQ4R dan strategi pembelajaran Jigsaw.

Variabel Terikat dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar. Hasil Belajar merupakan skor yang diperoleh mahasiswa dari hasil pascates, yang merupakan gambaran pemahaman mahasiswa dengan menggunakan strategi pembelajaranyang merupakan pengaruh secara langsung setelah dilakukan perlakuan, berupa pemahaman konsep, prinsip dan prinsip.

RANCANGAN PEMBELAJARAN.

Rancangan pembelajaran teknologi pendidikan mahasiswa semester 5 yang didesain dalam penelitian ini, merupakan rangkaian dari komponen-komponen pembelajaran yang digunakan sebagai bahan perlakuan. Rancangan pembelajaran ini didesain berorientasi pada kurikulum yang berlaku pada fakultas Tarbiyah program studi Pendidikan Agama Islam, dengan sistematika: bagian pertama, menyajikan standar kompetensi yang dianalisis menjadi kemampuan dasar serta indikator Hasil Belajar, bagian kedua menyajikan langkah-langkah pembelajaran, termasuk materi pelajaran.

Desain rancangan pembelajaran dilakukan dengan beberapa tahapan: (1) menetapkan kemampuan dasar, (2) melakukan analisis materi, (3) menetapkan materi pelajaran, (4) menetapkan metode pembelajaran, (5) menetapkan indikator belajar, (6) menetapkan rumusan tes, dan (7) menetapkan sistem evaluasi. Cakupan materi pelajaran dijabarkan sesuai dengan, dan masing-masing pokok bahasan dikembangkan dalam bentuk rancangan pembelajaran. Dengan demikian dalam penelitian ini dikembangkan pokok bahasan sebagai fasilitas pembelajaran teknologi pendidikan.

Perlakuan penelitian ini menggunakan strategi pembelajaran PQ4R dan strategi pembelajaran Jigsaw. Masing-masing rancangan pembelajaran digunakan sesuai pola rancangan eksperimen yang telah ditetapkan pada gambar 1. Komponen rancangan pembelajaran, berupa perangkat pembelajaran yang berfungsi untuk memandu mahasiswa dalam mempelajari materi perkuliahan. Sajian rancangan pembelajaran pada penelitian ini didesain oleh peneliti dengan tahap-tahap strategi pembelajaran PQ4R dan strategi pembelajaran Jigsaw.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut: 1) memberikan *prates* kepada siswa pada semua kelas subjek untuk mengetahui skor perolehan belajar awal dan sikap sosial awal siswa, dengan menggunakan tes perolehan belajar dan tes instrumen sikap sosial, (2) memberikan perlakuan pembelajaran (eksperimen), dan (3) memberikan *poscates* kepada siswa pada semua kelas subjek setelah pelaksanaan eksperimen dengan menggunakan tes perolehan belajar dan instrumen sikap sosial.

Tes perolehan belajar diberikan untuk mengumpulkan data tentang pemahaman konsep, prinsip dan prosedur mata kuliah teknologi pendidikan yang diakibatkan oleh perlakuan pembelajaran. Data tersebut merupakan data variabel

dependen. Dalam kegiatan penelitian ini melibatkan 1 orang dosen yang mengajar di semester Va dan Vb yang digunakan sebagai sample penelitian.

Asumsi-asumsi yang melandasi penggunaan teknik statistik harus diuji terlebih dahulu. Uji asumsi dengan tujuan untuk memeriksa kenormalan distribusi data, uji normalitas data, uji kesamaan matriks varians-variens, dan uji kesamaan varians antar kelompok. Uji normalitas data ini dilakukan pada 2 kelompok secara sendiri-sendiri, yaitu kelompok perlakuan strategi pembelajaran PQ4R dan kelompok perlakuan strategi pembelajaran Jigsaw yang mencakup data hasil belajar. Pengujian normalitas data dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* pada semua kelas perlakuan menunjukkan data berdistribusi normal dengan angka signifikansi bergerak dari 0,073 - 0,200 atau di atas 0,05. Hasil pengujian normalitas data dengan uji *Kolmogorov-Smirnov* pada semua kelas perlakuan menunjukkan data berdistribusi normal dengan angka signifikansi bergerak dari angka 0,101 - 0,200 atau di atas 0,05. Dengan demikian secara keseluruhan kelompok data variabel-variabel devenden, baik pada kelas perlakuan strategi pembelajaran PQ4R dan kelompok perlakuan strategi pembelajaran Jigsaw berdistribusi normal.

Uji asumsi kesamaan matriks varians-variens menggunakan Box's Test. Uji ini bertujuan untuk menguji apakah semua pasangan varian-kovarian homogen. Hasil pengujiannya menunjukkan bahwa angka *Box's M* adalah 32,436 dengan angka signifikan 0,00 (di bawah 0,005). Dengan demikian H_0 : yang menyatakan matrik varian-kovarian variabel dependen (hasil belajar). Uji kesamaan varians antar kelompok menggunakan uji *Levene's Test of Equality of Error Variances*. Uji ini bertujuan untuk menguji apakah semua varian homogen yang menunjukkan bahwa angka signifikan *Levene's Test* untuk variabel devenden (perolehan belajar $F = 0,25$ dengan angka signifikan si sebesar 0,86 atau $p > 0,05$); maka H_0 diterima. Artinya matrik varian untuk variabel devenden perolehan belajar adalah sama untuk setiap kelas perlakuan strategi pembelajaran PQ4R dan perlakuan strategi pembelajaran Jigsaw.

Berdasarkan hasil-hasil pengujian asumsi-asumsi di atas yang merupakan prasyarat, disimpulkan bahwa semua kelompok data berdistribusi normal. Secara individual (*Levene's Tes*) menunjukkan ada kesamaan varians pada variabel devenden (perolehan belajar), maka secara keseluruhan asumsi terpenuhi dan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini perlu memperhitungkan pengaruh-pengaruh kovariat terhadap variabel-variabel devenden.

Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan statistic deskriptif dengan tujuan menggambarkan karakteristik masing-masing variabel. Pengujian hipotesis komparasi strategi pembelajaran PQ4R dan strategi pembelajaran Jigsaw terhadap hasil belajar teknologi pendidikan menggunakan uji_tuntuk dua sampel indevidan dengan berbantuan program *SPSS versi 16 for Windows*.

C. HASIL PENELITIAN

Pada bagian ini dipaparkan skor rata-rata (M) dan simpangan baku (SD) terhadap variabel terikat yang diperoleh dari hasil prates dan pascates. Paparan skor rata-rata dan simpangan baku ini, berdasarkan hasil analisis dari 60 orang mahasiswa yang menjadi sampel penelitian dari dua kelas perlakuan. Data pada kelas Va, dengan menggunakan perlakuan strategi pembelajaran PQ4R berjumlah 30 orang mahasiswa, dan kelompok strategi pembelajaran Jigsaw berjumlah 30 orang mahasiswa. Skor pada item tes Hasil Belajar memiliki rentang 0-4, item soal berjumlah 40, sehingga skor yang diperoleh mahasiswa pada tes Hasil Belajar antara 0-160, dan item tes sikap sosial memiliki rentang 1-4, item soal berjumlah 30, sehingga skor yang diperoleh mahasiswa pada tes hasil belajar antara 0-120.

Skor rata-rata dan simpangan baku hasil prates dan pascates Hasil Belajar Teknologi Pendidikan menunjukkan bahwa skor rata-rata dari prates penggunaan strategi pembelajaran PQ4R sebesar 12,79 dengan standar deviasi 3,06 yang tergolong sangat kurang, setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan strategi pembelajaran PQ4R dalam bentuk skenario pembelajaran yang telah dipersiapkan menunjukkan skor rata-rata sebesar 88,17 dengan standar deviasi sebesar 3,87 yang tergolong kategori sangat baik. Skor rata-rata dari prates penggunaan strategi pembelajaran Jigsaw sebesar 14,38 dengan standar deviasi 2,85 yang tergolong sangat kurang, setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan strategi pembelajaran Jigsaw dalam bentuk skenario pembelajaran yang telah dipersiapkan menunjukkan skor rata-rata sebesar 85,00 dengan standar deviasi sebesar 4,18 yang tergolong kategori sangat baik. Berikut ini Skor Rata-rata Prates, Pascates dan Standar Deviasi Hasil Belajar

N0	Hasil Belajar Teknologi Pendidikan	Prates		Pascates	
		Rata- (M)	Standar Deviasi SD	Rata- (M)	Standar Deviasi SD
1	Strategi pembelajaran PQ4R	12,79	3,06	88,17	3,87
2	Strategi pembelajaran Jigsaw	14,38	2,85	85,00	4,18

Secara umum terdapat perbedaan komparasi antara strategi pembelajaran PQ4R dan strategi pembelajaran Jigsaw terhadap hasil belajar Teknologi Pendidikan mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam Semester Va dan Vb. Berikut ini hasil analisis uji_t pada dua kelompok tersebut:

No	db	t_hitung	Sig. (2-tailed) (p)
Diasumsi kedua varians sama	78	9,604	,000
Diasumsi kedua varians berbeda	77,799	9,604	,000

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran PQ4R lebih baik hasilnya dibandingkan dengan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran Jigsaw terhadap hasil belajar Teknologi Pendidikan mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam Semester Va dan Vb. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa yang belajar menggunakan strategi pembelajaran PQ4R memperoleh Mean rata-rata sebesar 88,17. Sedangkan mahasiswa yang belajar menggunakan strategi pembelajaran Jigsaw memperoleh Mean rata-rata 85,00. Setelah dilakukan analisis uji_t kedua rata-rata skor berbeda sangat signifikan.

Pada tahap eksplorasi, dapat melatih mahasiswa untuk memanfaatkan berbagai indera dalam kegiatan pembelajaran, sehingga mahasiswa memahami makna pembelajaran. Ide-ide yang terbentuk dikembangkan dalam membentuk konsep dan makna yang logis. Setelah memiliki konsep dan makna pembelajaran, mahasiswa dianjurkan mengembangkan keterampilan proses melalui kegiatan mental dengan mempresentasikan dengan perwakilan kelompok dengan mengembangkan ide-ide

yang dimilikinya, karena mahasiswa tersebut termotivasi untuk mengemukakan pendapat kelompoknya, sehingga secara bertahap dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis. Perubahan konsepsi dan ide-ide mahasiswa dapat terlihat pada saat terjadi interaksi multi arah.

Hasil penelitian ini menunjukkan secara umum menunjukkan bahwa strategi pembelajaran PQ4R yang dikemas dengan baik ternyata lebih efektif secara signifikan dibandingkan dengan strategi pembelajaran Jigsaw terhadap hasil belajar Teknologi Pendidikan mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam. Pada tataran implementasi, strategi pembelajaran PQ4R memusatkan kegiatan belajarnya pada mahasiswa dan memandang mahasiswa sebagai subjek dan objek dalam belajar, mempunyai kemampuan dasar untuk berkembang secara optimal sesuai potensi yang dimiliki. Strategi pembelajaran PQ4R menempatkan mahasiswa belajar secara kooperatif dengan kelompoknya dan mengembangkan kreativitas dalam memahami masalah yang diarahkan pada pencapaian tujuan pembelajaran dalam bentuk pemahaman mahasiswa.

Hasil penelitian yang sama dilakukan oleh Herlina 2011, Mansur 2011, dan Maulana 2009 menunjukkan bahwa penerapan strategi PQ4R dapat meningkatkan hasil belajar dengan rata-rata 78,9 dan rata-rata hasil belajar 92,1. Hal ini menunjukkan hasil belajar setiap indikator terdapat peningkatan pencapaian KKM dari 82,75% menjadi 95,39%. Yasa dkk 2013 dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara pembelajaran yang menggunakan strategi pembelajaran PQ4R dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan strategi pembelajaran Jigsaw yang ditunjukkan dengan rata-rata kelompok.

Pembelajaran dengan strategi pembelajaran PQ4R mengarahkan mahasiswa membahas permasalahan secara logis dan kritis, sehingga memperoleh pemahaman yang lebih baik. Strategi pembelajaran PQ4R merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan Hasil Belajar mahasiswa terhadap materi pelajaran. Hal ini senada dengan pembelajaran dewasa ini yang lebih menitik beratkan pada aktivitas mahasiswa, di mana mahasiswa belajar dan bekerja mengembangkan potensi yang dimilikinya. Dengan demikian mahasiswa diharapkan memperoleh pemahaman konsep yang baik. Sehubungan dengan hal tersebut, sistem pembelajaran strategi PQ4R ini sangat menekankan pada pendayagunaan asas keaktifan (aktivitas)

dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan (Jasmine, 2007).

Penerapan strategi pembelajaran PQ4R menunjukkan potensi diri dan rasa percaya diri merupakan unsur penting dalam pengkonstruksian makna dan hasil belajar. Pengkonstruksian makna dalam belajar bukan hanya proses operasi individu, tetapi individu berinteraksi dengan yang lain untuk mengkonstruksi pengetahuan. Proses-proses berpikir dan artikulasi pemikiran mereka dalam pemrosesan informasi dapat meningkat melalui strategi pembelajaran PQ4R. Strategi pembelajaran PQ4R juga berfungsi sebagai pendekatan *hands on* dan *mindson*, yang berpengaruh signifikan terhadap perkembangan intelektual dan sikap mahasiswa.

Penerapan strategi pembelajaran PQ4R, dosen tidak diharuskan merancang materi khusus, tetapi cukup menggunakan sumber-sumber tersedia yang memenuhi kriteria-kriteria sebagai berikut; 1) sesuai dengan tingkat kemampuan mahasiswa; 2) dapat terbaca dengan baik; 3) relevan dengan kurikulum, dan 4) dapat dipilah ke dalam beberapa bentuk tugas yang memiliki bobot seimbang sebagai tugas keahlian mahasiswa. Penerapan strategi pembelajaran PQ4R dirancang untuk mengajarkan penguasaan ilmu pengetahuan secara utuh dan terorganisir. Dengan demikian, pembagian materi pelajaran atas beberapa bagian tugas mahasiswa bukan bermaksud memecah materi pelajaran untuk meringankan beban mahasiswa, akan tetapi dengan cara ini diharapkan mahasiswa dapat memahami materi tersebut lebih mendalam dan menyeluruh secara bersama-sama.

Respon mahasiswa terhadap penerapan strategi pembelajaran PQ4R sangat positif, melalui wawancara dengan beberapa orang mahasiswa yang menyatakan bahwa mereka sangat senang karena pembelajarannya sangat menyenangkan, sangat menghargai pendapat mahasiswa, mengembangkan kreatifitas, meningkatkan rasa percaya diri dan meningkatkan hasil belajar. Pengakuan mahasiswa terhadap strategi pembelajaran PQ4R membuktikan bahwa strategi ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran selain mata kuliah Teknologi Pendidikan.

D. KESIMPULAN

Hasil analisis dan pembahasan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran PQ4R lebih baik hasilnya dibandingkan dengan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran Jigsaw terhadap hasil belajar Teknologi

Pendidikan mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam Semester Va dan Vb. Menindaklanjuti hasil penelitian yang dilakukan, diharapkan strategi pembelajaran PQ4R dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran di kelas dalam rangka meningkatkan hasil pembelajaran pada berbagai disiplin keilmuan.

Untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif, pihak sekolah diharapkan memperhatikan beberapa hal, seperti: media dan sumber belajar sebagai sarana pembelajaran, aktifitas pelaksanaan pembelajaran, evaluasi berbasis autentik, dan pencapaian tujuan pembelajaran yang jelas. Hal-hal tersebut di atas dikemas dalam paket pembelajaran yang mengacu kepada prinsip-prinsip pencapaian kompetensi pembelajaran yang efektif.

Pada penelitian ini, variabel terikat berkenaan dengan hasil belajar teknologi pendidikan dan lebih lanjut disarankan pada komparasi strategi pembelajaran PQ4R dan strategi pembelajaran inovatif lainnya terhadap motivasi belajar, sikap sosial dan keterampilan berpikir kritis. Penelitian berikutnya diharapkan juga menghasilkan penelitian yang berkualitas, maka harus adanya motivasi dan konsep yang jelas mengenai perencanaan, pelaksanaan evaluasi dan tindaklanjut dengan berbagai penelitian dengan berbagai dimensi.

Penulis: Dr. Suhirman, M.Pd, adalah Dosen Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Bengkulu Email: suhirmn@gmail.com

DAFTAR PUSTAKA

- B. Uno, Hamzah. 2007. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bloom, B.S. 1979. *Taxonomy of Education Objectives the Classification Domain*. New York: Longman, Inc.
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mujiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Gagne, R.M. 1997. *Essential of Learning for Instruction*. New York: Holt Rinehart and Winston.

- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Iskandar. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (kuantitatif dan kualitatif)*. Jakarta: GP Press.
- Jasmine, Julia. 2007. *Mengajar berbasis Multiple Intelligences*. Bandung: Nuansa.
- Johnson, D.W., Johnson, R.T., 1991. *Learning Together and Alone. Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning* Third Edition Massachusetts: Allyn and Bacon.
- Lie, Anita. 2002. *Cooperative Learning, Mempraktikkan Kooperatif Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: PT.Gramedia.
- Margono.2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Santiyasa, I Wayan. 2004. *Pengaruh Model dan Seting Pembelajaran Terhadap Remediasi Miskonsepsi, Pemahaman Konsep, dan Hasil Belajar Fisika Pada Siswa SMU*. Disertasi: Universitas Negeri Malang.
- Tuckman, B.W., 1999. *Conducting Educational Research*. Fifth Edition: Orlando, Harcourt Brace College Publisher.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu (Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trianto. 2011a. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Trianto. 2011b. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Warsito, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta

¹Dimiyati dan Mujiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, h. 17.

²Gardner dalam Santiyasa, I Wayan. 2004. *Pengaruh Model dan Seting Pembelajaran Terhadap Remediasi Miskonsepsi, Pemahaman Konsep, dan Hasil Belajar Fisika Pada Siswa SMU*. Disertasi: Universitas Negeri Malang, h. 4.

³Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu (Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara, h. 149.

⁴Tuckman, B.W., 1999. *Conducting Educational Research*. Fifth Edition: Orlando, Harcourt Brace College Publisher, h. 175.