

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu setiap manusia berbeda-beda. Begitu pula rasa ingin tahu peserta didik dalam proses pembelajaran juga berbeda. Rasa ingin tahu peserta didik dapat disebabkan karena baru pertama kali melihat atau mendengar sesuatu yang terkait dengan pembelajaran, sehingga peserta didik merasa penasaran. Berikut ini beberapa definisi tentang rasa ingin tahu yang dijelaskan oleh beberapa ahli.

Rasa ingin tahu termasuk dalam 18 nilai pendidikan karakter yang dapat ditanamkan dalam diri peserta didik sebagai upaya pembangunan karakter bangsa. Samani & Hariyanto (2012: 104) berpendapat bahwa rasa ingin tahu (*curiosity*) merupakan keinginan untuk menyelidiki dan mencari pemahaman terhadap rahasia alam, sedangkan Suyadi (2013: 122) berpendapat bahwa rasa ingin tahu adalah aktivitas peserta didik sepanjang proses atau aktivitas mencari hingga menemukan jawaban. Aktivitas ini terjadi dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Jadi peserta didik yang memiliki rasa ingin tahu akan terdorong untuk terus mencari tahu segala hal yang memang belum diketahui dan dipahami, baik yang

diamati dan yang dipikirkan hingga siswa tersebut menemukan jawabanya selama proses pembelajaran.

Berdasarkan pengertian para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu merupakan sikap atau tindakan yang mendorong manusia untuk mencari tahu tentang sesuatu yang dipelajari secara lebih mendalam. Rasa ingin tahu seseorang muncul karena adanya keinginan dan dorongan dalam diri untuk menemukan hal-hal baru.

Litman & Spielberger (2014: 75) membedakan antara dua jenis keingintahuan yaitu *perceptual curiosity* dan *epistemic curiosity*. *Perceptual curiosity* didefinisikan sebagai "keingintahuan yang menyebabkan meningkat persepsi rangsangan", ditimbulkan pada hewan dan manusia melalui stimulasi visual, pendengaran, atau taktil, sedangkan *epistemic curiosity* didefinisikan sebagai "dorongan untuk mengetahui" yang terangsang oleh teka-teki konseptual dan kesenjangan dalam pengetahuan. Kedua jenis keingintahuan tersebut berbeda dimana *perceptual curiosity* disebabkan karena meningkatnya persepsi rangsangan sedangkan *epistemic curiosity* karena kesenjangan dalam pengetahuan.

Rasa ingin tahu merupakan nilai karakter yang memiliki beberapa indikator. Indikator rasa ingin tahu di sekolah menurut Daryanto & Darmiatun, (2013: 147) sebagai berikut:

Tabel 2.1. Indikator Sikap Rasa Ingin Tahu

Nilai	Indikator	
	Kelas 1-3	Kelas 4-6
Rasa Ingin Tahu: Sikap dan tidakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat, dan didengar.	Bertanya kepada guru dan teman tentang materi pelajaran.	Bertanya atau membaca sumber di luar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran
	Bertanya kepada guru tentang gejala alam yang baru terjadi.	Membaca atau mendiskusikan gejala alam yang baru terjadi.
	Bertanya kepada guru tentang sesuatu yang didengar dari radio atau televisi	Bertanya tentang beberapa peristiwa alam, sosial, budaya, ekonomi, politik, teknologi yang baru didengar.
	Bertanya tentang beberapa peristiwa yang dibaca dari media cetak.	Bertanya tentang sesuatu yang terkait dengan materi pelajaran tetapi diluar yang dibahas di kelas

Berdasarkan tabel 2.1 tersebut dapat dijelaskan bahwa indikator rasa ingin tahu dibagi menjadi dua yaitu kelas 1-3 dan kelas 4-6. Indikator rasa ingin tahu di kelas 1-3 meliputi: peserta didik bertanya kepada pendidik dan teman seputar materi pelajaran yang telah disampaikan. peserta didik bertanya kepada pendidik tentang peristiwa alam yang baru terjadi. Peserta didik bertanya kepada pendidik tentang sesuatu yang didengar dari televisi atau radio. Peserta didik bertanya kepada pendidik tentang beberapa peristiwa yang dibaca dari media cetak.

Indikator rasa ingin tahu di kelas 4-6 meliputi: peserta didik bertanya kepada pendidik bahkan peserta didik membaca sumber di luar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran. peserta didik membaca dan mendiskusikan hasil bacaan tentang gejala alam yang baru

terjadi. Peserta didik bertanya kepada pendidik tentang beberapa peristiwa yang meliputi: alam, sosial, budaya, ekonomi, politik, teknologi yang baru, peserta didik bertanya kepada pendidik tentang sesuatu yang terkait dengan materi pelajaran tetapi di luar yang dibahas di kelas.

PTK yang akan dijadikan bahan penelitian adalah kelas IV. Dalam indikator sikap rasa ingin tahu, indikator dibagi menjadi dua kategori yaitu kategori kelas tinggi dan rendah. Untuk penelitian yang akan dilakukan peneliti termasuk kedalam indikator kelas tinggi dengan materi pembelajaran pada subtema I (Kekayaan Sumber Energi di Indonesia) dan subtema II (Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia), yang diharapkan pada materi subtema I dan subtema II dapat meningkatkan rasa ingin tahu dengan indikator seperti pada tabel 2.1 tersebut, kategori kelas 4-6.

2. Prestasi Belajar

a. Konsep Belajar

Sebagian orang beranggapan bahwa belajar adalah semata-mata mengumpulkan atau menghafalkan fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi/materi pelajaran. Orang yang beranggapan demikian biasanya akan segera merasa bangga ketika anak-anaknya telah mampu menyebutkan kembali secara lisan (verbal) sebagian besar informasi yang terdapat dalam buku teks atau yang diajarkan oleh pendidik.

Belajar tidak hanya dilakukan di dalam kelas atau lingkup formal, akan tetapi dapat saja dilakukan di luar lingkup formal untuk

memperoleh pengalaman-pengalaman yang dialaminya dengan lingkungan sekitar. Slameto (2010: 2) berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Berbeda lagi dengan yang diutarakan oleh Dimiyati & Mudjiono (2009: 18) belajar merupakan proses internal yang kompleks terlibat dalam proses internal tersebut adalah seluruh mental yang meliputi ranah-ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Belajar merupakan upaya untuk merubah tingkah laku seseorang untuk menjadi lebih baik, setelah belajar seseorang akan memiliki hasil dari perubahan tersebut. Gagne dalam Dimiyati & Mudjiono (2009: 10) mengutarakan belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Setelah belajar orang akan memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari (1) stimulasi yang berasal dari lingkungan, dan (2) proses kognitif yang dilakukan oleh peserta didik". Peserta didik yang telah melakukan belajar akan memperoleh keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Pengaruh tersebut disebabkan oleh dua faktor yaitu lingkungan dan dan proses kognitif.

Berdasarkan pengertian menurut para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam menyelenggarakan

setiap jenis dan jenjang pendidikan, ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses yang dialami oleh peserta didik, baik ketika peserta didik berada disekolah maupun dilingkungan rumah atau keluarganya sendiri. Setelah belajar seseorang akan memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai.

Ciri khas perilaku belajar seperti yang dikemukakan Syah (2014: 114) bahwa setiap perilaku belajar selalu ditandai oleh ciri-ciri perubahan yang spesifik. ciri-ciri perubahan khas yang menjadi karakteristik perilaku belajar, yaitu sebagai berikut:

- 1) Perubahan intensional, dalam arti perubahan yang terjadi dalam proses belajar adalah berkat pengalaman atau praktik yang dilakukan dengan sengaja dan disadari, atau dengan kata lain bukan kebetulan. pada ciri ini peserta didik menyadari bahwa ada perubahan dalam dirinya, seperti penambahan pengetahuan, kebiasaan dan keterampilan
- 2) Perubahan positif dan aktif, dalam arti positif artinya baik, bermanfaat bagi kehidupan serta sesuai dengan harapan karena memperoleh sesuatu yang baru yang lebih baik dari sebelumnya. Adapun perubahan aktif artinya perubahan tersebut tidak terjadi dengan sendirinya seperti karena proses kematangan (misalnya, bayi yang bisa merangkak setelah bisa duduk), tetapi karena usaha peserta didik itu sendiri.

3) Perubahan efektif dan fungsional, dalam arti bahwa peserta didik relatif menetap dan setiap saat apabila dibutuhkan, perubahan tersebut dapat direproduksi dan dapat dimanfaatkan. Perubahan dikatakan efektif apabila membawa pengaruh dan manfaat tertentu bagi peserta didik. Sedangkan perubahan yang fungsional artinya perubahan dalam diri peserta didik tersebut relatif menetap dan apabila dibutuhkan perubahan tersebut dapat direproduksi dan dimanfaatkan lagi.

b. Konsep Prestasi Belajar

Prestasi belajar erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Pembelajaran dilakukan untuk membuat peserta didik menjadi berprestasi. Prestasi yang didapat oleh peserta didik dapat dikatakan sebagai penghargaan selama mengikuti proses pembelajaran. Beberapa ahli mengutarakan pendapatnya tentang prestasi belajar. Menurut Basri (2015: 154) prestasi belajar merupakan hasil usaha belajar yang dicapai seorang peserta didik berupa suatu kecakapan dari kegiatan belajar bidang akademis disekolah pada jangka waktu tertentu yang dicatat pada setiap akhir semester dalam bukti laporan yang disebut rapor. Sedangkan Hamdani (2011: 137) berpendapat bahwa belajar akan menghasilkan perubahan dalam diri seseorang. Untuk mengetahui seberapa jauh perubahan yang terjadi, perlu adanya penilaian. Hasil penilaian terhadap hasil belajar disebut sebagai prestasi.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil belajar yang diperoleh dari keseluruhan

pembelajaran dalam kurun waktu tertentu dalam mempelajari materi yang disampaikan oleh pendidik. Prestasi belajar dapat dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf maupun kalimat. Prestasi belajar yang diukur seputar aspek pengetahuan yang dimiliki peserta didik.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Aspek yang diukur dalam prestasi belajar meliputi pengetahuan yang didapat peserta didik selama pembelajaran. Prestasi belajar peserta didik dapat meningkat dan dapat menurun. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor. Syah (2014: 129) berpendapat bahwa prestasi belajar dapat dipengaruhi oleh:

- 1) Faktor internal peserta didik, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik sendiri. Faktor internal peserta didik meliputi dua aspek, yaitu:
 - a) Aspek fisiologis. Kondisi umum jasmani dan tegangan otot (*tonus*) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya dapat mempengaruhi semangat dan identitas peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Kondisi organ tubuh yang lemah apalagi jika disertai pusing kepala berat misalnya, dapat menurunkan kualitas ranah cipta (kognitif) sehingga materi yang dipelajaripun kurang atau tidak berbekas. Untuk mempertahankan *tonus* jasmani agar tetap bugar, peserta didik sangat dianjurkan mengkonsumsi makanan dan minuman yang bergizi.

b) Aspek psikologis

Aspek psikologis ini meliputi:

- (1) Tingkat kecerdasan atau intelegensi peserta didik. Tingkat kecerdasan atau intelegensi (IQ) peserta didik sangat menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Semakin tinggi kemampuan intelegensi peserta didik maka semakin besar pula peluang untuk meraih sukses.
- (2) Sikap peserta didik, yaitu gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon (*response tendency*) dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, dan sebagainya baik secara positif maupun negatif.
- (3) Bakat peserta didik, yaitu kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk keberhasilan pada masa yang akan datang. Setiap orang memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai ke tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing.
- (4) Minat peserta didik, yaitu kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan besar terhadap sesuatu.
- (5) Motivasi peserta didik, yaitu suatu dorongan yang dapat membuat anak melakukan kegiatan belajar dengan lebih baik.

2) Faktor eksternal peserta didik

a) Faktor lingkungan sosial

(1) Sekolah, meliputi pendidik, para staf administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar seorang peserta didik.

(2) Masyarakat, yaitu tetangga dan teman-teman yang sepermainan.

(3) Keluarga, meliputi sifat-sifat orang tua, praktik pengelolaan keluarga, dan ketegangan keluarga.

b) Faktor lingkungan non sosial, meliputi gedung sekolah, dan letaknya, rumah tempat tinggal dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca, serta waktu belajar yang digunakan peserta didik.

c) Faktor pendekatan belajar, yaitu keefektifan segala cara atau strategi yang digunakan peserta didik dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses belajar materi tertentu.

Faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik ada 2 diantaranya faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup dua aspek yaitu aspek fisiologis dan psikologis. Aspek fisiologis meliputi fisik atau jasmani peserta didik. Kebugaran fisik peserta didik berpengaruh dalam proses pembelajaran. Kondisi fisik yang lemah akan membuat proses pembelajaran peserta didik tidak fokus atau terganggu, sehingga materi pelajaran yang disampaikan tidak dapat dipahami dengan baik.

Aspek psikologis meliputi tingkat kecerdasan peserta didik, sikap peserta didik, bakat peserta didik, minat peserta didik, dan motivasi peserta didik. Semakin tinggi kecerdasan peserta didik, kesuksesan proses pembelajaran akan semakin mudah tercapai. Reaksi atau respon peserta didik terhadap pembelajaran harus tinggi. Potensi yang dimiliki peserta didik lebih ditekankan dalam proses pembelajaran, agar materi pembelajaran yang disampaikan dapat tersampaikan sesuai kemampuan masing-masing. Proses pembelajaran harus membuat gairah yang tinggi terhadap peserta didik, pendidik memberikan dorongan yang membuat proses pembelajaran lebih baik.

Faktor eksternal mencakup lingkungan sosial, non sosial dan pendekatan belajar. Faktor lingkungan sosial meliputi sekolah yang di dalamnya ada pendidik, karyawan, dan teman-teman peserta didik yang saling memberikan pengaruh. Faktor non sosial meliputi tempat atau letak, seperti gedung sekolah, tempat tinggal, alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu belajar yang digunakan peserta didik, gedung sekolah, tempat tinggal, dan alat belajar harus memadai sesuai kebutuhan proses pembelajaran. Cuaca yang bagus mendukung terlaksananya pembelajaran dengan baik, sebaliknya cuaca yang buruk akan menghambat pembelajaran serta waktu belajar peserta didik harus diimbangi dengan istirahat yang cukup.

3. Strategi Pembelajaran *Preview, Question, Read, Reflect, Retice, & Review (PQ4R)*

a. Strategi Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran atau proses belajar mengajar tidak bisa dilakukan dengan cara yang sembarangan ataupun seenaknya saja. Diperlukan perencanaan yang komperhensif dan menyeluruh terlebih dahulu agar nantinya kegiatan belajar mengajar dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Terlebih lagi pada pendidikan formal dimana tujuan pembelajaran yang dilakukan harus dicapai agar dapat mencapai tujuan pendidikan secara umum. Dalam hal ini salah satu agar tercapainya suatu tujuan tersebut dengan menggunakan strategi pembelajaran. Berikut definisi tentang strategi belajar yang dijelaskan oleh beberapa para ahli.

Menurut Sunhaji (2008: 1) strategi adalah sebagai daya upaya guru agar hasil pembelajaran dapat maksimal agar tujuan pembelajaran yang telah dirumuskannya dapat dicapai secara berdaya guna dan berhasil guna, sedangkan Majid (2013: 3) menjelaskan strategi adalah suatu pola yang direncanakan dan ditetapkan secara sengaja untuk melakukan kegiatan atau tindakan. Strategi mencakup tujuan kegiatan, siapa yang terlibat dalam kegiatan, isi kegiatan, proses kegiatan, dan sarana penunjang kegiatan.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat dikemukakan bahwa strategi adalah suatu pola/rencana tindakan (rangkaiian kegiatan)

yang termasuk juga penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya/kekuatan dalam pembelajaran. Berarti bahwa di dalam penyusunan suatu strategi baru sampai pada proses penyusunan rencana kerja belum sampai pada tindakan. Strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu, artinya disini bahwa arah dari semua keputusan penyusunan strategi adalah pencapaian tujuan, sehingga penyusunan langkah-langkah pembelajaran, pemanfaatan berbagai fasilitas dan sumber belajar semuanya diarahkan dalam upaya pencapaian tujuan.

Pembelajaran dijelaskan oleh Suprihatiningrum (2017:75) adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan peserta didik dalam belajar. Lingkungan yang dimaksud tidak hanya berupa tempat ketika pembelajaran itu berlangsung, tetapi juga metode, media, dan peralatan yang diperlukan untuk menyampaikan informasi.

Strategi pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu rencana tindakan (rangkaiian kegiatan) yang termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan peserta didik dalam belajar. Strategi dapat juga sebagai cara guru menyampaikan materi dalam kegiatan belajar supaya tujuan belajar yang diharapkan dapat tercapai.

b. Strategi Belajar *Question, Read, Reflect, Retice, & Review* (PQ4R)

Salah satu yang dikenal untuk membantu peserta didik memahami dan mengingat materi agar bertahan dalam ingatan jangka panjang adalah strategi PQ4R. Strategi PQ4R merupakan salah satu bagian dari strategi elaborasi. Strategi belajar PQ4R merupakan strategi membaca secara mendalam, yang pelaksanaannya membutuhkan bahan bacaan. Bibi & Arif (2011: 247) menyatakan bahwa strategi PQ4R dapat diterapkan, baik untuk seluruh buku atau hanya satu bab dalam sebuah buku. Penggunaan strategi ini juga merupakan alternatif pembelajaran bermakna yang berfokus pada pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Pada strategi ini pengalaman awal peserta didik dibangun dengan adanya aktivitas membaca.

Awal mulanya menurut Slavin (2008: 256) strategi PQ4R dicetuskan oleh Thomas dan Robinson. Strategi ini didasarkan pada versi sebelumnya yang dikenal sebagai SQ3R, yang dikembangkan oleh F.P Robinson (1961). Akronim tersebut adalah singkatan dari *preview* (lihat sekilas), *question* (tanyakan), *read* (membaca), *reflect* (renungkan), *recite* (mengungkapkan kembali), dan *review* (kaji ulang).

Pengalaman awal dapat dibangun melalui aktivitas membaca. Salah satu aktivitas membaca yaitu dengan menggunakan strategi belajar PQ4R. Strategi PQ4R menurut Suprijono, (2014: 103)

didasarkan pada kegiatan membaca. Dengan kegiatan ini peserta didik akan memiliki *stock of knowledge*. Salah satu metode yang dapat dikembangkan agar membaca efektif adalah PQ4R. Seperti namanya PQ4R, kegiatan ini diawali dengan “P” yang berarti *preview*. Fokus *preview* adalah peserta didik menemukan ide-ide pokok yang dikembangkan dalam bahan bacaan. Pelacakan ide pokok dilakukan dengan membiasakan peserta didik membaca selintas dengan cepat bahan bacaan. Bagian-bagian yang bisa dibaca misal bab pengantar, daftar isi, topik maupun sub-topik, judul dan sub judul, atau ringkasan pada akhir suatu bab.

Langkah berikutnya adalah “Q” yang berarti *Question* atau bertanya. Peserta didik merumuskan pertanyaan-pertanyaan untuk dirinya sendiri. Pertanyaan dapat dikembangkan dari yang sederhana menuju pertanyaan yang kompleks. Pertanyaan itu meliputi apa, siapa, di mana, kapan, mengapa, dan bagaimana atau 5W 1H (*what, who, where, when, why, and how*). Pertanyaan-pertanyaan tersebut dikembangkan ke arah pembentukan pengetahuan deklaratif, struktural, dan pengetahuan prosedural.

Setelah pertanyaan-pertanyaan dirumuskan, selanjutnya peserta didik membaca atau “R” yang berarti *read* secara detail dari bahan bacaan yang dipelajarinya. Pada tahap ini peserta didik diarahkan mencari jawaban terhadap semua pertanyaan yang telah dirumuskan.

Selama membaca peserta didik harus melakukan refleksi atau “R” berarti *reflect*. Selama membaca mereka tidak hanya cukup mengingat atau menghafal, namun terpenting adalah mereka berdialog dengan apa yang dibacanya.

“R” yang berarti *recite* adalah langkah berikutnya. Pada tahap ini peserta didik diminta merenungkan kembali informasi yang telah dipelajari. Terpenting dalam membawakan apa yang telah dibaca dan dipahami oleh peserta didik adalah mereka mampu merumuskan konsep-konsep, menjelaskan hubungan antar konsep tersebut, dan mengartikulasikan pokok-pokok penting yang telah dibacanya dengan reaksinya sendiri.

Langkah terakhir peserta didik diminta membuat rangkuman atau rumusan intisari dari bahan yang telah dibacanya. Terpenting pada tahap ini peserta didik mampu merumuskan kesimpulan sebagai jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah diajukan. Langkah tersebut dinamakan “R” yang berarti *review*.

Adapun langkah-langkah pemodelan pembelajaran dengan penerapan strategi PQ4R dengan melalui tingkah laku guru dan aktivitas siswa menurut Trianto (2014: 178-182) dapat dilihat tabel sebagai berikut:

Tabel 2.2 Langkah-Langkah Pemodelan Pembelajaran dengan Penerapan Strategi Belajar PQ4R dengan Tingkah Laku Guru dan Aktivitas Peserta Didik

Langkah-langkah	Tingkah laku Guru	Aktivitas Peserta Didik
Langkah 1: <i>Preview</i>	a. Memberikan bahan bacaan kepada peserta didik untuk dibaca. b. Menginformasikan kepada peserta didik bagaimana menemukan ide pokok/tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.	Membaca selintas dengan cepat untuk menemukan ide pokok/tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
Langkah 2: <i>Question</i>	a. Menginformasikan kepada peserta didik agar memperhatikan makna dari bacaan. b. Memberikan tugas kepada peserta didik untuk membuat pertanyaan dari ide pokok yang ditemukan dengan menggunakan kata-kata apa, mengapa, siapa, dan bagaiman.	a. Memperhatikan penjelasan pendidik. b. Membuat 5W + 1H, pertanyaan dari yang yang sederhana sampai yang kompleks.
Langkah 3: <i>Read</i>	a. Memberikan tugas kepada peserta didik untuk membaca dan menanggapi/ menjawab pertanyaan yang telah disusun sebelumnya. b. Membagi peserta didik menjadi 5 kelompok dalam satu kelas kemudian membagikan media <i>Pop Up</i> berkelompok.	a. Membaca secara aktif sambil memberikan tanggapan terhadap apa yang telah dibaca dan menjawab pertanyaan yang dibuatnya. b. Mengamati media <i>Pop Up</i> bergambar secara berkelompok supaya pengetahuan yang didapat tidak hanya membaca melainkan dari pengamatan media juga.

Langkah-langkah	Tingkah laku Guru	Aktivitas Peserta Didik
Langkah 4: <i>Reflect</i>	a. Mensimulasikan/menginformasikan materi yang ada pada bahan bacaan.	Melalui media <i>Pop Up</i> bukan hanya sekedar menghafal dan mengingat materi pelajaran. Tetapi mencoba memecahkan masalah dari informasi yang diberikan oleh pendidik dengan pengetahuan yang telah diketahui melalui bahan bacaan.
Langkah 5: <i>Recite</i>	Meminta peserta didik membuat inti sari dari seluruh pembahasan pelajaran yang dipelajari hari ini.	a. Menanyakan dan menjawab pertanyaan b. Melihat catatan/intisari yang telah dibuat sebelumnya. c. Membuat intisari dari seluruh pembahasan.
Langkah 6: <i>Review</i>	a. Menugaskan peserta didik membaca intisari yang dibuatnya dari perincian ide pokok yang ada dalam benaknya. b. Meminta peserta didik membaca kembali bahan bacaan, jika belum yakin dengan jawabannya.	a. Membaca intisari yang telah dibuatnya. b. Membaca kembali bahan bacaan peserta didik jika masih belum yakin akan jawaban yang telah dibuatnya.

Tabel 2.2 untuk langkah yang ketiga dan empat (*Read*) dan (*Reflect*) peneliti mengkolaborasikan dengan penggunaan media *Pop Up*. Penggunaan media *Pop Up* ini yang kemudian akan membuat peserta didik dapat memecahkan masalah dari informasi yang diberikan oleh guru pada saat pembelajaran.

c. Kelemahan dan Kelebihan Strategi PQ4R

Kelebihan strategi belajar PQ4R menurut Muhammad dalam Noviyanti (2012: 3-4) yaitu:

- 1) Strategi PQ4R, sangat tepat digunakan untuk pengajaran pengetahuan yang bersifat deklaratif berupa konsep-konsep, definisi, kaidah-kaidah, dan pengetahuan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Dapat mengaktifkan pengetahuan peserta didik dan mengawali proses pembuatan hubungan antara informasi baru dengan apa yang telah diketahui sebelumnya.
- 3) Membantu peserta didik mengingat apa yang telah dibaca/efektif membantu peserta didik menghafal informasi dari bacaan.
- 4) Membantu peserta didik memahami suatu bacaan pada teks bacaan
- 5) Memotivasi peserta didik untuk belajar sendiri.
- 6) Mampu membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan proses bertanya dan mengkomunikasikan pengetahuannya.

Strategi belajar PQ4R disamping mempunyai kelebihan, strategi PQ4R juga mempunyai kelemahan. Adapun kelemahan-kelemahan tersebut yaitu:

- 1) Tidak tepat diterapkan pada pengajaran pengetahuan yang bersifat prosedural, seperti pengetahuan keterampilan.
- 2) Sangat sulit dilaksanakan jika sarana seperti buku peserta didik (buku paket) tidak tersedia di sekolah

- 3) Tidak efektif dilaksanakan pada kelas dengan jumlah yang terlalu besar karena bimbingan guru tidak maksimal terutama dalam merumuskan pertanyaan.

4. Pembelajaran Tematik

a. Konsep Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggabungkan beberapa mata pelajaran ke dalam sebuah tema. Rusman (2013: 254) menerangkan pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu (*integrated intruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik.

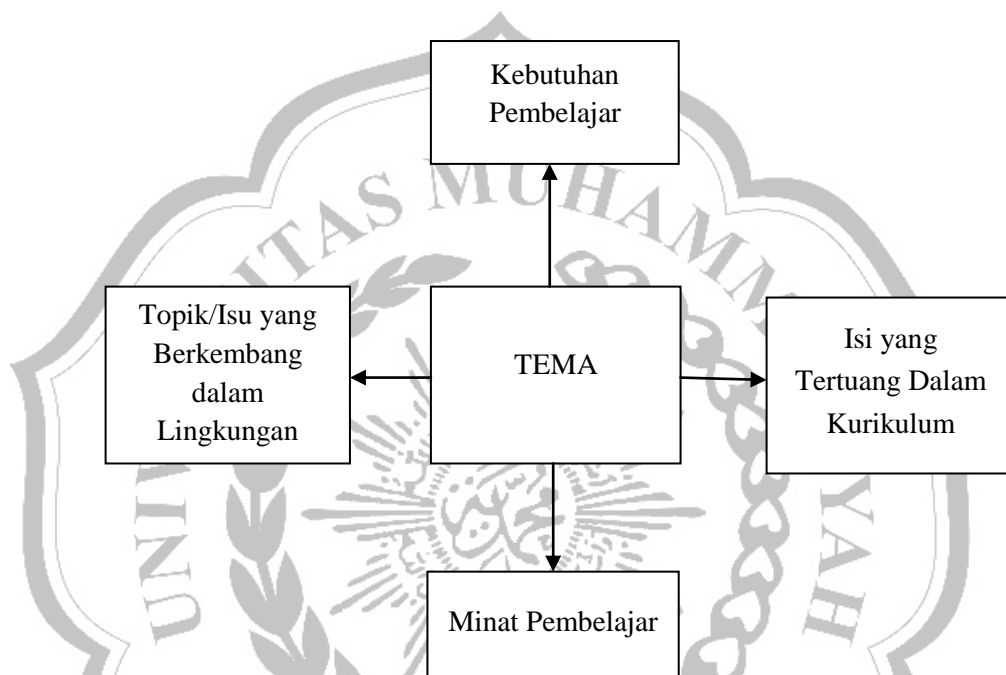
Pembelajaran tematik termasuk dalam pembelajaran pada kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013, khususnya yang berkaitan dengan Sekolah Dasar (SD), pendekatan dan landasan yang digunakan sebagai pijakan pengembangan kurikulum tersebut secara eksplisit menganut pendekatan terintegrasi melalui pendekatan tematik. Dalam pendekatan tematik mata pelajaran yang diberikan oleh guru, diintegrasikan dalam satu tema.

Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok bahasan/pembicaraan, menurut Widyaningrum (2012: 15) dengan tema diharapkan akan memberikan banyak keuntungan, di

antaranya: (1) Peserta didik mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu; (2) Peserta didik mampu mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar matapelajaran dalam tema yang sama; (3) pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan; (4) kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengkaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik; (5) Peserta didik mampu lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas; (6) Peserta didik mampu lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari matapelajaran lain; (7) guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara tematik dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan.

Pengembangan tema, Moss dalam Sundayana (2014: 15) menyebutkan tema dikembangkan dengan dua cara, yakni intradisiplin dan interdisiplin. Cara pertama tema dipilih guna mengintegrasikan empat kemahiran berbahasa, mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Cara kedua, tema dipilih berdasarkan isi yang tertuang dalam keseluruhan kurikulum sekolah. Baik cara pertama maupun kedua dalam pemilihannya harus didasarkan pada minat, pengetahuan awal,

dan keterkaitan dengan lingkungan peserta didik. Pembelajaran yang disarankan dalam Kurikulum 2013 untuk SD adalah penerapan pendekatan interintegratif. Secara skematis, tema dapat dikembangkan sebagai berikut:



Gambar 2.1

Pola Pengembangan Tema menurut Sundayana (2014: 15).

Pembelajaran, kurikulum ini berpusat pada peserta didik (*student center- active learning*) dengan pembelajaran yang kontekstual, khususnya terkait dengan pengembangan tema. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik tersebut dipandu oleh pendidik dengan menerapkan pembelajaran berbasis penelitian (*inquiri- based learning*) sebagaimana tampak dalam buku pegangan guru.

b. Landasan Pembelajaran Tematik

Rusman (2013: 255 – 257) menjelaskan bahwa terdapat 3 landasan pembelajaran tematik yang dijabarkan sebagai berikut:

1) Landasan filosofis

Pembelajaran tematik dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat yaitu aliran progresivisme, aliran konstruktivisme dan aliran humanisme. Aliran progresivisme memandang proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreativitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang alamiah (natural), dan memperhatikan pengalaman siswa. Dalam proses belajar, peserta didik dihadapkan pada permasalahan yang menuntut pemecahan. Untuk memecahkan permasalahan tersebut, peserta didik harus memilih dan menyusun ulang pengetahuan dan pengalaman belajar yang telah dimilikinya. Aliran konstruktivisme melihat pengalaman langsung peserta didik (*direct experiences*) sebagai kunci dalam pembelajaran. Dalam hal ini, isi atau materi pembelajaran perlu dihubungkan dengan pengalaman peserta didik secara langsung. Aliran humanisme melihat peserta didik dari segi keunikan/kekhasanya, potensinya, dan motivasi yang dimilikinya.

2) Landasan psikologis

Landasan psikologi terutama berkaitan dengan psikologi perkembangan peserta didik dan psikologi belajar. Psikologi perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi/materi

pembelajaran tematik yang diberikan kepada peserta didik agar tingkat keluasan dan kedalamannya sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Psikologi belajar memberikan kontribusi dalam hal bagaimana isi/materi pembelajaran tematik tersebut disampaikan kepada peserta didik dan bagaimana pula peserta didik harus mempelajarinya melalui pembelajaran tematik diharapkan adanya perubahan perilaku peserta didik menuju kedewasaan, baik fisik, mental/intelektual, moral maupun sosial.

3) Landasan Yuridis

Pembelajaran tematik berkaitan dengan kebijakan atau peraturan yang tertulis pada UU No. 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak yang menyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadi dan tingkat kecerdasan sesuai dengan minat dan bakatnya (pasal 9). Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa setiap peserta didik pada setiap pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya (Bab V Pasal 1-b).

Landasan digunakan sebagai dasar atau pegangan dalam penyelenggaraan pendidikan agar pelaksanaan pembelajaran tepat sasaran. Dari penjelasan tersebut, terdapat tiga landasan pembelajaran tematik yakni landasan filosofi, landasan

psikologi dan landasan yuridis. Tiga landasan tersebut dijadikan sebagai dasar dalam penyelenggaraan pembelajaran tematik.

c. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik mempunyai beberapa karakteristik. Rusman (2013: 258 – 259) menyatakan bahwa karakteristik pembelajaran tematik diantaranya sebagai berikut: (a) *Berpusat pada peserta didik*, pembelajaran tematik berpusat pada peserta didik (*student centered*). Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, yaitu memberikan kemudahan pada peserta didik untuk melakukan belajar. (b) *Memberikan pengalaman langsung*, pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman belajar langsung pada peserta didik (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkret) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak. (c) *Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas*, dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan pada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan peserta didik. (d) *Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran*, dengan demikian peserta didik dapat memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu

peserta didik dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. (e) *Bersifat fleksibel*, yakni dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan peserta didik dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan peserta didik berada. (f) *Menggunakan prinsip belajar sambil bermain* sehingga pembelajaran berlangsung menyenangkan.

Depdikbud dalam Trianto (2010: 61-63) menjelaskan pembelajaran terpadu sebagai suatu proses mempunyai beberapa karakteristik atau ciri – ciri, yaitu: holistik, bermakna, otentik, dan aktif.

- 1) Holistik, suatu gejala atau fenomena yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran terpadu diamati dan dikaji dari beberapa bidang kajian sekaligus, tidak dari sudut pandang yang terkotak-kotak. Pembelajaran terpadu memungkinkan peserta didik untuk memahami sesuatu fenomena dari segala sisi. Pada gilirannya, hal ini akan membuat peserta didik lebih arif dan bijak di dalam menyikapi atau menghadapi kejadian yang ada di depan.
- 2) Bermakna, pengkajian suatu fenomena dari berbagai macam aspek seperti yang dijelaskan di atas, memungkinkan terbentuknya semacam antar konsep-konsep yang berhubungan yang disebut skemata. Hal ini akan berdampak pada kebermaknaan dari materi yang dipelajari. Selanjutnya, hal ini akan mengakibatkan pembelajaran yang fungsional. Peserta didik mampu menerapkan

perolehan belajarnya untuk memecahkan masalah-masalah yang muncul dalam kehidupannya.

- 3) Otentik, pembelajaran terpadu memungkinkan peserta didik memahami secara langsung prinsip dan konsep yang ingin dipelajarinya melalui kegiatan belajar secara langsung. Mereka memahami dari hasil belajarnya sendiri, bukan sekedar pemberitahuan dari guru. Informasi yang diperoleh sifatnya menjadi lebih otentik. Misalnya, materi sifat cahaya diperoleh peserta didik melalui eksperimen. Guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, sedangkan peserta didik bertindak sebagai aktor pencari informasi dan pemberitahuan.
- 4) Aktif, pembelajaran terpadu menekankan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, baik secara fisik, mental, intelektual, maupun emosional guna tercapainya hasil belajar yang optimal dengan mempertimbangkan hasrat, minat, dan kemampuan peserta didik sehingga mereka termotivasi untuk terus menerus belajar. Dengan demikian, pembelajaran terpadu bukan hanya sekedar merancang aktivitas-aktivitas dari masing-masing mata pelajaran yang saling terkait. Pembelajaran terpadu bisa saja dikembangkan dari suatu tema yang disepakati bersama dengan melihat aspek-aspek kurikulum yang bisa dipelajari secara bersama melalui pengembangan tema tersebut.

d. Kelebihan Pembelajaran Tematik

Adapun kelebihan dari pembelajaran tematik yang dijelaskan oleh Rusman (2013: 257-258) adalah sebagai berikut:

- 1) Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar.
- 2) Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik.
- 3) Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi peserta didik, sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama.
- 4) Membantu mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik.
- 5) Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui peserta didik dalam lingkungannya, dan
- 6) Mengembangkan keterampilan sosial peserta didik, seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kelebihan pendekatan pembelajaran tematik dibandingkan pembelajaran terpisah adalah terletak pada kegiatan yang berlangsung selama proses pembelajaran, yaitu memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran yang bermakna dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, menumbuhkan keterampilan berpikir dan sosial dalam

diri peserta didik, menyajikan konsep pembelajaran yang nyata dan dekat dengan kehidupan peserta didik. Selain itu juga dapat membangun kerja sama yang baik antar guru dan siswa dalam merumuskan kegiatan pembelajaran, sehingga akan lebih bermakna dan meninggalkan kesan yang lebih mendalam dalam diri peserta didik.

5. Media Pembelajaran *Pop Up*

a. Pengertian Media *Pop Up*

Peranan media dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Adanya media dapat mendukung proses pembelajaran, mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, serta meningkatkan kualitas mengajar guru yang akan berdampak pada kualitas hasil belajar peserta didik. Anitah (2008: 2) mendefinisikan media pembelajaran yaitu setiap orang, bahan alat, atau peristiwa yang memungkinkan peserta didik menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap, sedangkan menurut Arsyat dalam Sugiarti (2017: 69) mendefinisikan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan media adalah segala sesuatu baik orang, alat, bahan, atau peristiwa yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta

didik dalam proses belajar mengajar sehingga peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Media tersebut dapat dijadikan sarana untuk belajar peserta didik baik dikelas maupun dilingkungan untuk menerima pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Media dibedakan menjadi dua, yaitu: media dua dimensi dan media tiga dimensi. Salah satu media tiga dimensi adalah *Pop Up*. Salah satu media yang juga dapat mendukung pembelajaran tematik dalam kurikulum 2013 pada (tema 9) menjadi efektif dan menyenangkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran *Pop Up*. Untuk mendukung media pembelajaran yang menarik, pendidik juga harus memilih strategi belajar yang efektif.

Sesuatu yang menjadi menarik dalam belajar akan selalu diingat oleh peserta didik sekolah dasar, salah satunya adalah belajar dengan menggunakan media *Pop Up*. Dzuanda dalam Sugiarti, (2017: 69) mengatakan *Pop Up* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Gambar ini akan timbul ke atas jika buku *Pop Up* di buka dan jika ditutup kembali timbul tersebut akan mengikuti dan menutup dengan sendirinya.

Bahan dan alat pembuatan *Pop Up* sangat mudah ditemukan manusia, karena bahan utama pembuatan *Pop Up* itu sendiri adalah kertas. Bluemel & Taylor dalam Sugiarti (2017: 69) mendefinisikan

Pop Up adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda, atau putaranya. *Pop Up* lebih dari sekedar memproduksi bentuk 3D, namun menggunakan gerakan-gerakan yang mampu membuat pembaca merasa senang.

Anak usia sekolah dasar sangat tertarik terhadap gambar-gambar apalagi gambar yang ditampilkan berbeda dengan gambar yang biasa. Khoiratun, Fianto & Riqqoh (2014: 2) mengutarakan bahwa media belajar *Pop Up* dianggap mempunyai daya tarik tersendiri bagi peserta didik karena mampu menyajikan visualisasi dengan bentuk-bentuk yang dibuat dengan melipat, bergerak dan muncul sehingga memberikan kejutan dan kekaguman bagi peserta didik ketika membuka setiap halamannya. Anak usia sekolah dasar biasanya suka dengan gambar, apalagi gambar yang mempunyai daya tarik dengan bentuk-bentuk yang dapat melipat, bergerak dan muncul seperti *Pop Up* ini.

Kelebihan dalam menggunakan media *Pop Up* dalam belajar menurut Setyawan dalam Safri (2017: 108) yaitu kelebihan media *Pop Up* adalah memberikan pengalaman khusus pada peserta didik karena melibatkan peserta didik seperti menggeser, membuka, dan melipat bagian *Pop Up*. Hal ini akan membuat kesan tersendiri kepada pembaca sehingga akan lebih mudah masuk ke dalam ingatan ketika menggunakan media ini.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Pop Up* adalah media berbentuk buku yang mempunyai unsur tiga dimensi dan gerak. Pada media *Pop Up*, materi disampaikan dalam bentuk gambar mempunyai daya tarik karena terdapat bagian yang jika dibuka dapat bergerak, berubah atau memberi kesan timbul. Media *Pop Up* mempunyai kelebihan diantaranya dapat memvisualisasikan cerita menjadi lebih baik, tampilan gambar yang memiliki dimensi dan dapat bergerak saat dibuka dapat menarik peserta didik untuk menggunakan media *Pop Up*.

b. Jenis-jenis Teknik *Pop Up*

Pembuatan *Pop Up* mempunyai beberapa teknik untuk menjadikan media tersebut dapat melipat, bergerak dan muncul sehingga memberikan kejutan dan kekaguman bagi peserta didik ketika membuka setiap halaman. Sabuda (2018:2) menjelaskan terdapat beberapa macam teknik *Pop Up* diantaranya sebagai berikut:

- 1) *Transformations*, yaitu bentuk tampilan yang terdiri dari potongan-potongan *Pop Up* yang disusun secara vertikal.
- 2) *Volvelles*, yaitu bentuk tampilan yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya.
- 3) *Peepshow*, yaitu tampilan yang tersusun dari serangkaian tumpukan kertas yang disusun bertumpuk menjadi satu sehingga menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif.

- 4) *Pull-tabs*, yaitu sebuah tab kertas geser atau bentuk yang ditarik dan didorong untuk memperlihatkan gerakan gambaran baru.
- 5) *Carousel*, teknik ini didukung dengan tali, pita atau kancing yang apabila dibuka dan dilipat kembali berbentuk benda yang kompleks.
- 6) *Box and cylinder, Box and cylinder* atau kotak dan silinder adalah gerakan sebuah kubus atau tabung yang bergerak naik dari tengah halaman ketika halaman dibuka.

Terdapat beberapa teknik *Pop Up* yang dapat dijadikan sebagai dasar dalam pembuatan. Dalam pembuatan *Pop Up* ini peneliti menggunakan teknik *Pull-tabs*, yaitu sebuah tab kertas geser atau bentuk yang ditarik dan didorong untuk memperlihatkan gerakan gambaran baru.

c. Manfaat Media *Pop Up*

Media *Pop Up* memiliki beberapa manfaat untuk diajarkan kepada anak-anak, Dzuanda dalam Hanifah (2014: 50) mengatakan media *Pop Up* memiliki berbagai manfaat yang sangat berguna, yaitu :

- 1) Mengajarkan anak untuk lebih menghargai buku dan memperlakukannya dengan lebih baik.
- 2) Mendekatkan anak dengan orang tua karena *Pop Up* memiliki bagian yang halus sehingga memberikan kesempatan untuk orang tua untuk duduk bersama dengan putra-putri mereka dan menikmati cerita (mendekatkan hubungan antara orang tua dan anak).

- 3) Mengembangkan kreativitas anak.
- 4) Merangsang imajinasi anak.
- 5) Menambah pengetahuan hingga memberikan penggambaran bentuk suatu benda (pengenalan benda).

Berdasarkan penjelasan tersebut, diharapkan media *Pop Up* bermanfaat dalam proses pembelajaran tematik yakni membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, selain itu, penggunaan media *Pop Up* dapat memudahkan peserta didik dalam belajar dikelas. Pembelajaran dengan menggunakan media *Pop Up* ini, membuat peserta didik dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik dalam belajar.

6. Penerapan Strategi Belajar PQ4R Dengan Bantuan Media *Pop Up* Pada Tema “Kayanya Negeriku”

Strategi belajar PQ4R merupakan strategi membaca yang mendalam untuk mengingat secara detail apa yang sudah mereka baca, strategi ini memiliki enam langkah seperti namanya PQ dan 4R. P singkatan dari *preview* (membaca selintas dengan cepat), Q adalah *question* (bertanya), dan 4R singkatan dari *read* (membaca), *reflect* (refleksi), *recite* (tanya jawab sendiri), *review* (mengulang secara menyeluruh).

Penerapan strategi ini dipadukan dengan media *Pop Up* bergambar yang akan diterapkan pada langkah ketiga (*read*) setelah peserta didik membaca dan langkah keempat (*reflect*) dengan

pembelajaran secara berkelompok. Penerapan strategi dilakukan pada langkah ketiga dan keempat guna untuk memahami materi bacaan secara mendalam. Penggunaan media ini selain terdapat tulisan untuk memahami peserta didik, media ini juga disertai dengan gambar timbul untuk merangsang ingin tahu peserta didik.

Materi yang akan diterapkan dengan menggunakan strategi belajar PQ4R dengan bantuan media *Pop Up* adalah tema 9 “Kayanya Negeriku”. Tema 9 merupakan tema terakhir dari materi pembelajaran kelas 4, isi dari tema tersebut adalah tentang sumber kekayaan alam dan lingkungan di Indonesia. Penerapan strategi belajar PQ4R dibantu dengan media *Pop Up* diharapkan dapat memahami materi pembelajaran secara mendalam yang menjadikan pembelajaran tersebut dapat diingat terus-menerus oleh peserta didik. Media tersebut selain untuk meningkatkan rasa ingin tahu, juga diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Suartini, Sudana & Suarnata dengan judul “Pengaruh Pembelajaran PQ4R Terhadap Sikap Sosial dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD di Desa Bontihing”. Penelitian yang dilakukan Suartini, Sudana & Suarnata berjenis kuasi eksperimen, dengan populasinya yaitu siswa kelas V sekolah dasar di Desa Bontihing tahun pelajaran 2013/2014. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas V di SD

No. 1, 2, 3 dan 4 Bontihing. Data yang digunakan adalah data post-tes sikap sosial yang diteliti dengan kuesioner dan data hasil belajar IPS yang diteliti dengan tes pilihan ganda. Analisis statistik yang digunakan adalah uji-t *independent* dan *multivariat analysis of variant* (manova). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat perbedaan sikap sosial yang signifikan antara peserta didik yang belajar menggunakan strategi pembelajaran PQ4R dan peserta didik yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional; (2) terdapat perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan antara peserta didik yang belajar menggunakan strategi pembelajaran PQ4R dan peserta didik yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional; dan (3) terdapat perbedaan sikap sosial dan hasil belajar IPS yang signifikan antara peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil penelitian yang relevan sudah pernah dilakukan oleh Artana, Gading & Dibia dengan judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran PQ4R Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar PKn pada Siswa SD”. Jenis penelitian yang dilakukan oleh Artana, Gading & Dibia adalah penelitian eksperimen semu yang menggunakan desain *non equivalent posttest only control group design*. Sebanyak 25 orang peserta didik SDN 3 Pacung dilibatkan sebagai kelompok eksperimen dan 28 orang peserta didik SDN 1 Pacung dilibatkan sebagai kelompok kontrol. Kepada kelompok eksperimen diberikan perlakuan strategi pembelajaran PQ4R selama satu bulan setengah sebanyak 7 kali pertemuan. Sementara kelompok kontrol dibelajarkan dengan pembelajaran yang secara natural berlangsung saat

perlakuan pada kelompok eksperimen berlangsung. Metode yang digunakan adalah metode tes dengan instrument tes soal pilihan ganda. Data yang terkumpul dianalisis dengan statistik deskriptip dan statistik infirensial uji-t. Hasil penelitian ini terdapat perbedaan hasil belajar PKn antara peserta didik yang dibelajarkan dengan strategi pembelajaran *Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review* (PQ4R) berbantuan media gambar dengan peserta didik yang tidak diterapkan strategi pembelajaran PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect Recite, Review*) berbantuan media gambar. Dari perhitungan SPSS 16 hasil nilai signifikan $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, dan rata-rata kelompok eksperimen adalah 22,76 dan rata-rata kelompok kontrol adalah 16,93. Hal ini berarti bahwa rata-rata eksperimen $>$ rata-rata kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran PQ4R berpengaruh terhadap hasil belajar PKn peserta didik SDN kelas V.

Penelitian yang sudah pernah dilakukan oleh Gede Edi Srijaya, I Made Teguh, I Gd Margunasaya dengan judul “Pengaruh Strategi PQ4R terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa kelas IV di Gugus V Dewantara Kecamatan Seririt”. Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar PKn yang signifikan antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan dengan strategi pembelajaran PQ4R dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional. Kualifikasi hasil belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan strategi pembelajaran PQ4R berada pada kategori sangat tinggi. Perbandingan hasil perhitungan rata-rata

hasil belajar PKn kelompok eksperimen adalah 42,78 lebih besar dari rata-rata hasil belajar Pkn kelompok kontrol sebesar 33,39.

Tabel 2.3 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian yang Diterapkan

No	Judul	Peneliti	Jenis penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengaruh Pembelajaran PQ4R Terhadap Sikap Sosial dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD di Desa Bontihing	Suartini, Sudana & Suartana	Quasy Eksperimen	Penggunaan strategi belajar PQ4R	Mata pelajaran IPS, diterapkan di kelas V dan variabel hasil belajar
2.	Pengaruh Strategi Pembelajaran PQ4R Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar PKn pada Siswa SD	Artana, Gading & Dibia	Eksperimen	Penggunaan strategi belajar PQ4R	Mata pelajaran PKn, dengan media gambar dan variabel hasil belajar
3.	Pengaruh Strategi PQ4R terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa kelas IV di Gugus V Dewantara Kecamatan Seririt	Gede Edi Srijaya, I Made Tegeh, & I Gd Margunasaya	Eksperimen	Penggunaan strategi belajar PQ4R	Mata pelajaran PKn, diterapkan di kelas IV dan variabel hasil belajar
4.	Penerapan Strategi Belajar <i>Preview, Question, Read, Reflect, Retice, dan Review</i> PQ4R Dibantu Dengan Media <i>Pop Up</i> Untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu dan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Tema 9 “Kayanya Negeriku” Kelas IV SD Negeri Pegalongan.	Mei Purwanti (Peneliti)	PTK (Penelitian Tindakan Kelas)	Penggunaan strategi belajar dan Prestasi belajar	Diterapkan pada Tema 9 “Kayanya Negeriku” dengan media <i>Pop Up</i> kelas IV SD, variabel rasa ingin tahu

Persamaan antara penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian relevan dari yang pertama sampai yang ke tiga adalah terletak pada variabelnya. Penelitian yang relevan dari yang pertama sampai yang ketiga dengan peneliti mengukur hasil belajar dengan penggunaan strategi belajar (PQ4R). Selain variabel yang sama subjek penelitian dan mata pelajaran yang akan dijadikan penelitian juga sama yaitu meneliti pada mata pelajaran PKn di kelas V SD.

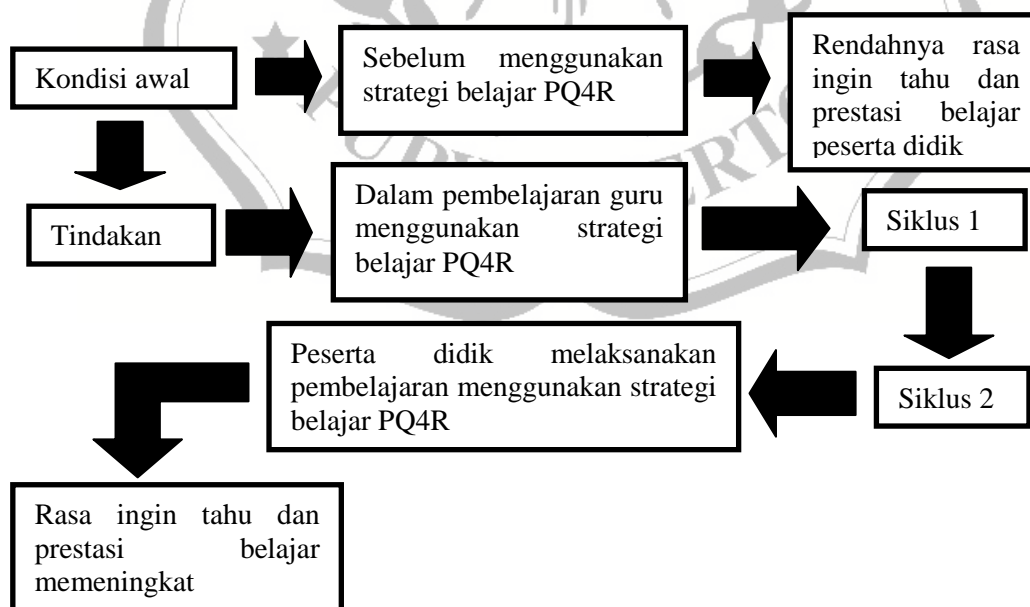
Perbedaan antara penelitian yang akan dilakukan peneliti dengan penelitian yang relevan diantara ketiganya tersebut yaitu berada pada subjek penelitian dan mata pelajaran yang berbeda. Peneliti yang dilakukan peneliti subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas IV dengan pembelajaran tematik, sedangkan dari penelitian yang relevan terletak pada mata pelajaran Pkn dan IPS dengan subjek penelitian kelas V SD.

Hasil penelitian tersebut dapat dijadikan acuan dan sumber bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian dengan menggunakan strategi belajar PQ4R. Strategi belajar PQ4R yang akan dilaksanakan diharapkan dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

C. Kerangka Pikir

Penelitian Tindakan Kelas yang akan dilaksanakan dengan judul “Penerapan Strategi belajar *preview, question, read, reflect, dan review* (PQ4R) dibantu dengan media *Pop Up* sebagai upaya untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar peserta didik pada tema 9 (Kayanya Negeriku) kelas IV SD Negeri Pegalongan” ini dilaksanakan dengan langkah-

langkah yang tersusun pada siklus 1 dan siklus 2. Kondisi awal proses pembelajaran yang dilakukan di SD Negeri Pegalongan belum menggunakan model pembelajaran PQ4R. Rasa ingin tahu dan prestasi belajar peserta didik masih rendah. Rasa ingin tahu masih rendah ditandai dengan kurangnya peserta didik dalam memperhatikan penjelasan dari guru, dan masih rendahnya rasa malu bertanya tentang materi yang belum dipahami. Prestasi belajar masih rendah ditandai dengan nilai UTS pada semester 1 tahun 2017/2018 yang belum tuntas lebih besar persentasenya dari pada yang sudah tuntas. Perlu adanya tindakan untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan prestasi belajar peserta didik, yaitu dengan menggunakan strategi belajar PQ4R pada setiap siklus, baik siklus 1 maupun siklus 2. Setiap siklus memiliki 2 pertemuan yang setiap pertemuan menggunakan strategi belajar PQ4R, sehingga rasa ingin tahu dan prestasi belajar dapat meningkat. Berikut ini adalah skema atau gambaran penelitian tersebut:



Gambar 2.2
Skema Kerangka Pikir Penelitian

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir tersebut, maka hipotesis tindakan dalam PTK ini dapat dirumuskan:

1. Rasa ingin tahu peserta didik kelas IV SD Negeri Pegalongan pada tema 9 (Kayanya Negeriku) dalam pembelajaran tematik dapat meningkat melalui Strategi Belajar PQ4R.
2. Prestasi belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Pegalongan pada tema 9 (Kayanya Negeriku) dalam pembelajaran tematik dapat meningkat melalui strategi belajar PQ4R.

