PENGARUH STRATEGI PQ4R BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII SMPN 1 LINGGO SARI BAGANTI

Rahma Nia Zafina[1], Septriyan Anugrah[2], Meldi Ade Kurnia Yusri[3], Reni Kurnia[4]

[1,2,3]*Universitas Negeri Padang*
E-mail : rahmaniazafina22@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review*) berbantuan multimedia interakif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VIII SMPN 1 Linggo Sari Baganti. Berdasarkan pengamatan di SMPN 1 Linggo Sari Baganti, ditemukan permasalahan seperti rendahnya hasil belajar siswa yang belum mencapai KKTP 76, kurangnya pemahaman terhadap bahan bacaan, dan lemahnya daya ingat siswa dalam menyerap materi. Hal ini menuntut guru memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi. Mata pelajaran IPS yang dominan berbentuk teks sering menjadi kendala dalam pemahaman siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pembelajaran yang relevan dan efektif. Jenis Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *Quasy Eksperiment*. Populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas VIII SMPN 1 Linggo Sari Baganti. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, dimana sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII.2 (Kelas Eksperimen) dan siswa kelas VIII. 1 (Kelas Kontrol) yang masing-masing kelas terdiri dari 32 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa soal objektif sebanyak 20 butir soal yang telah diuji validitas. Setelah diperoleh data hasil belajar, dilakukan uji normalitas, dan uji homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan Uji-t. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata siswa yang menggunakan strategi PQ4R berbantuan multimedia interaktif yaitu 77,34 lebih tinggi dari yang menerapkan pembelajaran konvensional yaitu 64,06. Sedangkan dari perhitungan t-tes diperoleh thitung > ttabel, yaitu 4,0487 > 2,000 pada taraf signifikan α 0,05. Dengan demikian penerapan strategi PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review*) berbantuan multimedia interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Linggo Sari Baganti.

Kata Kunci : *Strategi PQ4R, Multimedia Interaktif, Hasil Belajar, IPS*

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran wajib di jenjang SMP/MTs dalam kurikulum merdeka yang mengkaji berbagai disiplin ilmu seperti sosiologi, ekonomi, sejarah, geografi, antropologi, hukum, dan filsafat (Musyarofah et al., 2021). IPS memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan siswa untuk beradaptasi dengan lingkungan sosialnya serta memahami persoalan-persoalan sosial dalam kehidupan masyarakat. Pembelajaran IPS pada jenjang SMP seharusnya menekankan pada pendekatan Student Centered Learning, di mana siswa aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator. Namun, kenyataannya IPS masih sering dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan karena didominasi oleh hafalan, kurang melibatkan siswa secara aktif, dan belum memanfaatkan strategi atau media yang bervariasi dan interaktif. Hal ini berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar siswa.

Tujuan pembelajaran IPS adalah agar siswa memiliki pemahaman terhadap konsep-konsep sosial dan keterampilan berpikir kritis (Safitri et al., 2024). Untuk itu, dibutuhkan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Guru perlu mengembangkan cara mengajar yang sesuai dengan karakteristik materi, siswa, dan konteks pembelajaran. Salah satunya adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran yang cocok dan media interaktif agar siswa lebih mudah memahami materi serta aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara awal peneliti di SMPN 1 Linggo Sari Baganti pada tanggal 9 Januari 2025, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPS. Guru menggunakan strategi ekspositori cenderung konvensional dengan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab bermedia buku cetak sebagai sumber belajar tanpa menggunakan media interaktif dalam proses pembelajaran, dari segi permasalahan siswa di temukan yaitu Siswa menganggap IPS sebagai mata pelajaran yang membosankan, cenderung pasif, tidak memperhatikan penjelasan guru, dan jarang membaca buku. Guru pun masih menggunakan strategi ekspositori yang berpusat pada guru, bukan siswa. Akibatnya, siswa kesulitan memahami materi, tidak mampu merangkum informasi, dan hasil belajar mereka rendah. Hal ini terbukti ketika peneliti melakukan pengamatan lebih lanjut pada 14 Januari 2025 di kelas VIII.2 menunjukkan bahwa siswa tidak mampu menjawab pertanyaan guru, malas membaca, mengantuk saat pembelajaran, dan sering tidak fokus. Guru juga mendominasi kelas tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik. Hal ini mengakibatkan interaksi yang kurang efektif dan siswa tidak berkontribusi aktif dalam pembelajaran.

Dari data hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) yang terdiri dari 8 kelas yang diamati, tidak ada satu pun kelas yang mencapai KKTP, baik kelas unggul (KKTP 80) maupun kelas reguler (KKTP 76). Dari 241 siswa, hanya sekitar 88% (kelas unggulan) dan 33,33% (kelas reguler) yang mencapai nilai minimum. Ini menegaskan bahwa hasil belajar IPS siswa secara umum masih terbilang rendah.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman, minat, dan hasil belajar siswa. Salah satu strategi yang tepat adalah strategi PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review*) yang dikembangkan oleh Thomas dan Robinson pada tahun 1972. Strategi PQ4R merupakan strategi yang digunakan untuk membatu siswa mengingat apa yang mereka baca, dan dapat membantu proses belajar mengajar

di kelas yang dilaksanakan dengan kegiatan membaca bacaan/buku (Trianto, 2011). Strategi ini termasuk dalam strategi elaborasi, yang membantu siswa mengingat dan memahami informasi melalui proses membaca aktif, membuat pertanyaan, memahami isi, merenungkan, mengulang, dan merangkum. Strategi ini terbukti mampu melatih keterampilan membaca pemahaman serta mengembangkan daya ingat siswa terhadap materi.

Adapun langkah-langkah strategi PQ4R menurut (Trianto, 2011) sebagai berikut: (1) *Preview.* Membaca selintas dengan cepat untuk menemukan ide pokok yang terdapat pada teks bacaan, (2) *Question*. Membuat pertanyaan berdasarkan 5W+1H dengan bahasa sendiri, (3) *Read*. Membaca isi teks bacaan secara cermat sambil membaca mencari jawaban untuk pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat, (4) *Reflect*. tidak hanya cukup mengingat atau menghafal, tetapi juga memahami informasi materi yang ada pada bahan bacaan, (5) *Recite*. Pada tahap ini peserta didik merenungkan kembali informasi yang telah dipelajarinya, (6) *Review*. Pada tahap ini peserta didik membuat rangkuman atau rumusan inti sari dari bahan yang telah dibacanya.

Untuk mengkongkretkan beberapa konsep yang masih abstrak dipikirkan siswa. perlu didukung media pembelajaran yang sesui, agar strategi PQ4R berjalan maksimal, yaitu salah satunya adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah suatu bentuk media pendidikan yang digunakan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Ningtiyas et al., 2024). Penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam belajar. Media ini mengabungkan unsur teks, gambar, audio, video,dan animasi dalam satu kesatuan pembelajaran. Sehingga mampu menyajikan materi secara konkret, menarik dan mudah dipahami. Multimedia interaktif juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menigkatkan daya ingat siswa, serta menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar. Dengan karakteristik yang variatif, mandiri, dan interaktif, multimedia ini mampu menumbuhkan kreativitas, imajinasi, serta mendorong siswa untuk aktif selama proses pembelajaran. Media ini dapat membantu menyampaikan informasi secara visual, menjembatani kesenjangan pemahaman, dan memperkuat konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret.

Dengan menerapkan strategi PQ4R berbantuan multimedia interaktif, diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, dan mampu mendorong siswa untuk aktif serta mengingat informasi secara mendalam. Strategi ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga membentuk sikap belajar yang mandiri, reflektif, dan kritis.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian dengan strategi PQ4R berbantuan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPS penting dilakukan pada siswa kelas VIII SMPN 1 Linggo Sari Baganti. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh stategi PQ4R berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siwa kelas VIII. Oleh sebab itu, dilakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Strategi PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review*) berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 1 Linggo Sari Baganti".

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendelatan Quasi Eksperimen. Penelitian kuantitatif adalah suatu pendekatan yang berlandaskan pada filsafat

positivisme, digunakan untuk melihat umumnya dilakukan secara acak, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisi data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2016). Penelitian Ekperimen semu (*Quasi experiments*) adalah jenis penelitian yang menyelidiki hubungan sebab akibat yang terjadi karena adanya tindakan (t*reatment*) (Sugiyono, 2017). Penelitian kuantitatif yakni data yang diolah berupa angka-angka. Data yang berupa angka-angka yang dimaksud dalam penelitian ini adalah skor hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMPN 1 Linggo Sari Baganti.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah non-equivalent control group yang melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain penelitian ini merupakan kelompok kelas kontrol dan kelas eksperimen yang tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2017). Kelompok eksperimen diberi *pre test* dan *post test* kemudian dibandingkan dengan hasil *pre test* dan *post test* dari kelompok yang tidak diberi perlakuan sebagai kelompok kontrol. Desain penelitian yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Kelompok	***Pre test***	**Perlakuan**	***Post test***
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3		O_4

Keterangan:

O1 = *Pre test* kelompok eksperimen
O2 = *Post test* kelompok eksperimen
O3 = *Pre test* kelompok kontrol
O4 = *Post test* kelompok kontrol
X = Perlakuan menggunakan strategi PQ4R berbantuan multimedia interaktif
\- = Tidak diberi perlakuan

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 1 Linggo Sari Baganti pada tahun ajaran 2024/2025. Jumlah siswa kelas VIII pada semester genap 2024/2025 adalah sebanyak 241 siswa yang tersebar di delapan kelas, yaitu kelas VIII unggul dan VIII.1 – VIII.7. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *Purposive Sampling* Sampel yang terpilih yaitu kelas VIII.1 sebagai kelas kontrol dan kelas VIII.2 sebagai kelas eksperimen. Masing-masing kelas terdiri dari 32 siswa. semua total sampel yang akan digunakan pada penelitian ini berjumlah sebanyak 64 siswa.

Data yang dikumpulkan menggunakan tes dalam bentuk pilihan ganda yang terdiri dari 20 butir soal. Soal tes dilakukan terlebih dahulu pada uji coba kelas VIII.3, kemudian dilakukan uji validitas, uji reliabilitas, daya beda, indeks kesukaran soal. Tes dilaksanakan dua kali yaitu dilakukan sebelum perlakuan (pretest) dan ketika sesudah perlakuan (*post test*) dengan bobot pertanyaan yang sama. Dengan tes ini peneliti dapat memahami tingkat pengetahuan awal sebelum dan sesudah diberi perlakuan yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan hasil belajar siswa berdasarkan nilai *pretest* dan *post test*. Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu Uji Normalitas, Uji homogenitas dan dilanjutkan dengan uji hipotesis (t).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Linggo Sari Baganti . Deskripsi data dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas ekperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen data tentang hasil belajar pada siswa menggunakan Startegi PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect Recite, Review*) berbantuan multimedia interaktif dan kelas kontrol data tentang hasil belajar pada siswa menggunakan pembelajaran konvensional. Data yang dianalisis sesuai dengan hasil temuan di lapangan yang dilaksanakan pada tanggl 26 Mei 2025 dan berakhir pada tanggal 16 juni 2025. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh strategi PQ4R berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belaja siswa mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 1 Linggo Sari Baganti yaitu kelas VIII.1 (kelas kontrol) dan kelas VIII.2 (kelas eksperimen). Penelitian ini berfokus pada materi pengaruh inetraksi sosial terhadap kehidupan sosial dan kebangsaan.

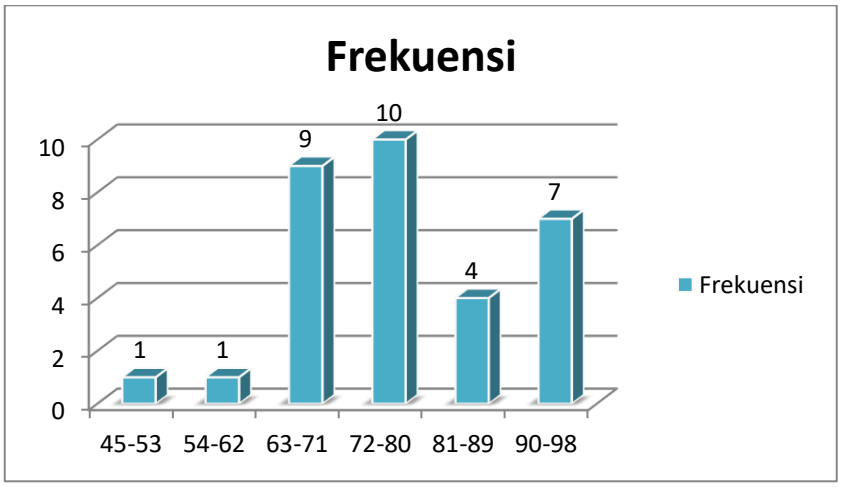
a. Data hasil belajar dengan menggunakan strategi PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect Recite, Review)* berbantuan multimedia interaktif pada kelas Eksperimen

Data diperoleh dari hasil belajar siswa kelas VII.2 SMPN 1 Linggo Sari Baganti yang berjumlah 32 orang siswa pada mata pelajaran IPS semester 2 Tahun Ajaran 2025/2026 dimana menggunakan Strategi PQ4R berbantuan multimedia interaktif. Setelah diperoleh nilai hasil belajar tersebut, maka terlihat nilai tertinggi yang berhasil dicapai oleh siswa adalah 95 dan nilai terendah adalah 45. Hasil perhitungan yang diperoleh nilai rata-rata 77,34 dengan standar deviasi 11,98. Untuk lebih lengkapnya rentangan interval skor data nilai hasil belajar kelas dengan menggunakan metode PQ4R berbantuan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Distrubusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Kelas Interval	Titik Tengah	Frekuensi	Presentasi
45 - 53	49	1	3,13
54 - 62	58	1	3,13
63 - 71	67	9	28,13
72 - 80	76	10	31,25
81 - 89	85	4	12,50
90 - 98	94	7	21,88
Jumlah		**32**	**100%**

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa frekuensi tertinggi terdapat pada interval 72-80 dan frekuensi terendah pada interval 45-53. Secara histogram distribusi frekuensi hasil belajar siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada gambar dibawah ini



Gambar 1. Histogram Distribusi Frekuensi Data Nilai Kelas Eksperimen

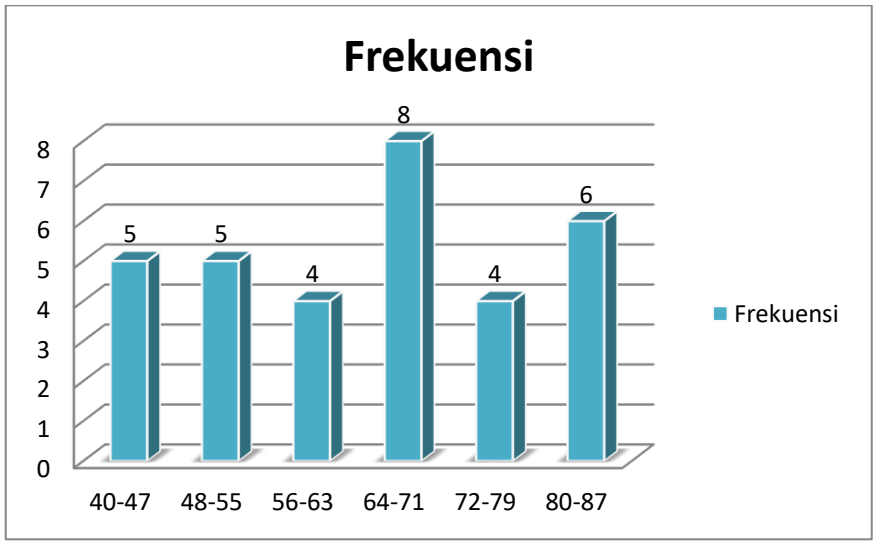
b. Data hasil belajar dengan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol

Data diperoleh dari hasil belajar ips siswa kelas VIII.1 SMPN 1 Linggo Sari Baganti pada semester 2 Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 32 orang siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Dari hasil tes diperoleh nilai tertinggi yang berhasil dicapai adalah 85 dan nilai terendah adalah 40 dengan nilai rata-rata 64,06 dan standar deviasi 13,76. Untuk lebih lengkapnya rentangan interval skor data nilai hasil belajar kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 14 di bawah ini.

Tabel 2. Distribusi frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

Kelas Interval	Titik Tengah	Frekuensi	Presentase
40 - 47	43,5	5	15,63
48 - 55	51,5	5	15,63
56 - 63	59,5	4	12,50
64 - 71	67,5	8	25,00
72 - 79	75,5	4	12,50
80 - 87	83,5	6	18,75
Jumlah		**32**	**100%**

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa frekuensi tertinggi terdapat pada interval 64-71 dan frekuensi terendah pada interval 56-63. Secara Histogram, distribusi frekuensi hasil belajar siswa kelas Konvensional dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2. Histogram Distribusi Frekuensi Data Nilai Kelas Kontrol

Untuk melihat perbandingan nilai belajar siswa kelas eksperimn dengan nilai hasil belajar siswa kelas kontrol, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Perbandingan Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Variabel	Strategi Pembelajaran	
	Kelas Eksperimen (Strategi PQ4R berbantuan Multimedia Interaktif)	Kelas Kontrol (Pembelajaran Konvensional)
N	32	32
Skor Tertinggi	95	85
Skor Terendah	45	40
Rata-rata	77,34	64,06
SD	11,98	13,76
Varians	143,52	189,42

Berdasarkan analisis data untuk menarik kesimpulan dari hasil penelitian, dilakukan uji hipotesis tentang strategi PQ4R berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa di SMPN 1 Linggo Sari Baganti, terlebih dahulu melakukan uji normlaitas dan uji homogenitas. Setelah itu data diuji dengan persyaratan analisis selanjunya dilakukan uji hipotetsis.

Analisis Data

Untuk menarik kesimpulan dari hasil penelitian, dilakukan uji hipotesis tentang pengaruh strategi PQ4R berbantuan multimedia interakti terhadap hasil belajar IPS siswa di SMPN 1 Linggo Sari Baganti, terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah data diuji dengan persyaratan analisis selanjutnya dilakukan uji hipotesis.

a. Uji Normalitas

Dalam uji normalitas dilakukan dengan mengunakan uji liliefors. Uji normlitas ini bertujuan untuk dapat mengetahui apakah data yang diperroleh berasal dari data yang berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 4. Perbandingan Perhitungan Uji Liliefors pada kedua Kelas Sampel

Kelas	SD^2	N	L_{hitung}	L_{tabel} α 0,05	Kesimpulan
Eksperimen	143,52	32	0,07323	0,15662	Normal
Kontrol	189,42	32	0,12017		

Berdasarkan uji normalitas pada kelas ekperimen diperoleh L_{hitung} = 0,07323 dengan N=32 maka nilai L dalam tabel daftar tabel = 0,15662 dengan taraf signifikan α 0,05. Mengenai hal tersebut maka $L_{hitung} < L_{tabel}$, jadi dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen berasal dari data yang berdistribusi **normal**. Begitupun dengan Uji normalitas pada kelas kontrol diperoleh L_{hitung} = 0,12017 dan L_{tabel} = 0,15662 pada taraf signifikan α 0,05. Hal tersebut menjelaskan bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$, jadi dapat disimpulkan bahwa kelompok kontrol berasal dari data yang berdistribusi **normal**.

b. Uji Homogenitas

Dalam uji homogenitas menggunakan teknik dengan Uji Barlett. Menurut Syafril (2019) mengemukakan apabila chi kuadrat hitung lebih kecil dari Chi Kuadrat tabel, berarti data berasal dari kelompok homogen, jika Chi Kuadrat hitung sama dengan Chi Kuadrat tabel, maka data tidak berasal dari kelompok yang homogen.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas pada kedua Kelas Sampel

Kelas	SD^2	N	χ^2 hitung	χ^2 tabel α 0,05	Kesimpulan
Eksperimen	77,34	32	0,41446	3,841	Homogen
Kontrol	64,06	32			

Berdasarkan hasil tabel di atas dengan membandingkan χ^2_{tabel} dengan dk = (2-1) maka diperoleh χ^2_{tabel} sebesar 3,841 pada taraf signifikan α 0,05. Data tabel 16 terihat bahwa χ^2_{hitung} kelas Eksperimen dan kelas Kontrol < χ^2_{tabel} yatu 0,41446 < 3,841, dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang **homogen**.

c. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan untuk kedua kelompok. Menurut Syafril (2019) Apabila t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} untuk α 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan untuk nilai hasil belajar tersebut. Apabila t_{hitung} lebih kecil atau sama dengan t_{tabel} maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai hasil belajar tersebut.

Tabel 6. Hasil Pengujia Dengan t-tes

No	Kelas	Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
1	Eksperimen	77,34	4,0487	2,000	Signifikan
2	Kontrol	64,06			

Berdasarkan dilihat pada tabel t dengan dk (N1 - 1) + (N2 - 1) = 62. Maka yang dipedoman pada tabel yaitu dengan taraf nyata α 0,05 didapat angka tabel 2,000. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu 4,0487 > 2,000. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan strategi PQ4R berbantuan multimedia interaktif lebih tinggi dari hasil siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, dan terdapat pengaruh yang **signifikan** dari

hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan strategi PQ4R berbantuan multimedia interaktif dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Pembahasan

Berdasarkan analisis yang diperoleh di atas, ternyata hasil belajar dari penerapan pembelajaran menggunakan Strategi PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review*) berbantuan multimedia interaktif pada kelas eksperimen lebih tinggi dibanding dengan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Strategi PQ4R yang dikembangkan oleh Thomas dan Robinson (1972) hakikatnya merupakan untuk membantu peserta didik mengingat apa yang mereka baca hingga menimbulkan pertanyaan dan tanya jawab yang dapat mendorong pembaca melakukan pengolahan materi secara lebih mendalam dan luas (Trianto, 2011).

Terdapat langkah-langkah strategi PQ4R menurut Trianto (2014) yang terdiri dari yaitu pertama *Preview*, yaitu membaca selintas dengan cepat untuk menemukan ide pokok yang terdapat pada teks bacaan tahap ini didukung dengan adanya penayangan video pembelajaran yang sesuai dengan materi. Hal ini bertujuan agar siswa mempunyai gambar mengenai hal yang dipelajari. Kedua *Question* yaitu Pada tahap *Question* siswa merumuskan pertanyaan-pertanyaan pada diri sendiri sesuai dengan video *Preview* yang ditanyangkan. Guru menyediakan lembar diskusi untuk siswa agar siswa dapat merumuskan pertanyaan di lembar diskusi tersebut. Hal ini bertujuan agar siswa dapat mengingat apa yang telah dibaca dengan baik. Ketiga *Read* yaitu guru mengarahkan siswa untuk membaca slide persentasi pada media multimedia interaktif dan buku paket secara detail untuk mencari jawaban pertanyaan yang telah dirumuskan. siswa dapat menulis jawaban dari pertanyaan di lembar diskusi yang disediahkan. Keempat *Reflect*, yaitu siswa tidak hanya cukup mengingat atau menghafal, tetapi juga memahami informasi materi pada bahan bacaan dan multimedia interaktif. Pada tahap ini guru memberi pertanyaan dadakan diluar media, yang mendorong siswa untuk mengaitkan isi materi dengan kehidupan nyata. Hal ini bertujuan untuk membentuk pemahaman yang kontekstual. Kelima *Recite*, yaitu setelah membaca, siswa diminta merenungkan (mengingat) kembali informasi yang telah dipelajari lalu menuliskannya kembali dengan bahasa sendiri. Dalam tahap ini, siswa mampu menjelaskan hubungan antar konsep serta merumuskan inti materi secara lisan maupun tertulis. Keenam *Review*, yaitu Siswa membuat rangkuman atau inti sari dari bahan yang telah dibacanya, dan membuat kesimpulan dari jawaban pertanyaan yang telah di rumuskan dengan redaksi sediri. Lalu masing-masing dari kelompok menyampaikan redaksi mereka sendiri yang telah di diskusikan dengan teman kelompok ke depan kelas. Setalah itu masing-masing siswa akan melakukan evaluasi dengan mengisi kuis pada media multimedia interaktif untuk mengukur pemahaman dan kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Strategi PQ4R berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa. hasil belajar adalah output yang diperoleh siswa berupa penilaian sesudah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku (Fernando et al., 2024). Setelah siswa meneriman pengalaman belajarnya, siswa diharapkan memiliki kemampuan yang membuat pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS.

Berdasarkan tes yang diberikan kepada siswa pada kelas eksperimen dengan startegi PQ4R berbantuan multimedia interaktif pada pembelajaran IPS diperoleh rata-rata 77,34 dengan nilai tertinggi 95 nilai terendah 45. Sedangkan pada kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional diperoleh rata-rata 64,06 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 40. Pengujian hipotesis pada penelitian ini dilakukan Uji-t, diperoleh hasil nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 0,40487 > 2,000 dengan α 0,05 dan dk = 62. Hal ini membuktikan terdapat perbedaan **signifikan** antara hasil penerapan strategi PQ4R berbantuan multimedia interaktif pada kelas eksperimen dibandingkan dengan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.

Berdasarkan penjelasan yang telah dibahas pada kajian teori dan hasil yang ditemukan dalam penelitian ini ternyata kelas eksperimen yang menerapkan strategi PQ4R berbantuan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran memiliki nilai rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran dikelas kontrol yang menerapkan pembelajaran konvensional. Hal ini menunjukakan bahwa penerapan strategi PQ4R berbantuan multimedia inetraktif dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMPN 1 Linggo Sari Baganti.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitan yang dilakukan untuk melihat pengaruh strategi PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review*) berbantuan multimdia interaktif terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VIII SMPN 1 Linggo Sari Baganti diperoleh rata-rata hasil belajar yang menerapkan strategi PQ4R berbantuan multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah 77,34 dimana hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar kelas kontrol dengan menerapkan pembelajaran konvensional yaitu 64,06. Penerapan strategi PQ4R berbantuan multimedia interaktif dengan melakukan uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu 4,0487 > 2,000 dengan α 0,05) maka terdapat pengaruh yang siginifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas VIII SMPN 1 Linggo Sari Baganti. Jadi dapat disimpulkan Penerapan pada strategi PQ4R berbantuan multimedia interaktif secara signifikan berbeda dengan pembelajaran konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, *2*(3), 61–68. Diakses dari https://ejurnalqarnain.stisnq.ac.id/index.php/ALFIHRIS/article/view/843

Musyarofah, M., Ahmad, A., & Suma, N. N. (2021). *Konsep Dasar IPS*. Jember: Komojoyo Press. Diakses dari https://digilib.uinkhas.ac.id/21861/1/BUKU%20TERBIT%20KONSEP%20DASAR%20IPS%20%20MUSYAROFAH.pdf

Ningtiyas, E. S., WENDA, D. D. W. I. N. U. R., & WIGUNA, F. A. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Sitaya (Sistem Tata Surya) Untuk Siswa Kelas 6 Di Sdn Kraton Kabupaten Kediri. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, *4*(1), 46–59. Diakses dari https://www.jurnalp4i.com/index.php/edutech/article/view/3018

Safitri, D., Dean Antania S, Dinda Oktovia, Putri Audya Sari, Radya Amalia, & Syifa Salsabila.

(2024). Prinsip dan Tujuan Pembelajaran IPS Membangun Warga Negara Berpengetahuan Luas dan Berpikir Kritis. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, *2*(1), 53–59. Diakses dari https://journals.ldpb.org/index.php/cognoscere/article/view/90

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono, P. D. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Syafril. (2019). *Statistik Pendidikan*. Pandang: Prenadamedia Group.

Trianto. (2011). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstrutivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

Al-tabany, T. I. B. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.