PENGARUH STRATEGI BELAJAR PQ4R DENGAN MEDIA *FLIP CHART* TERHADAP HASIL BELAJAR UNGGAH-UNGGUH

(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kowangan, Temanggung)

SKRIPSI

Oleh:

Retno Wahyu Wardani
15.0305.0082

PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG

2019

PENGARUH STRATEGI BELAJAR PQ4R DENGAN MEDIA *FLIP CHART* TERHADAP HASIL BELAJAR UNGGAH-UNGGUH

(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kowangan, Temanggung)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh:
Retno Wahyu Wardani
15.0305.0082

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019

PERSETUJUAN
SKRIPSI BERJUDUL

PENGARUH STRATEGI BELAJAR PQ4R DENGAN MEDIA *FLIP CHART* TERHADAP HASIL BELAJAR UNGGAH-UNGGUH
(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kowangan, Temanggung)

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh:
Retno Wahyu Wardani
15.0305.0082

Magelang, Agustus 2019

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons	Arif Wiyat Purnanto, M.Pd
NIK. 19580912 198503 1 006	NIK. 168808157

PENGESAHAN

PENGARUH STRATEGI BELAJAR PQ4R DENGAN MEDIA *FLIP CHART* TERHADAP HASIL BELAJAR UNGGAH-UNGGUH
(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kowangan, Temanggung)

Oleh:
Retno Wahyu Wardani
15.0305.0082

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammaiyah Magelang

Diterima dab dsahkan oleh penguji
Hari : Senin
Tanggal : 19 Agustus 2019

Tim Penguji Skripsi

1. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons (Ketua/Anggota) (.....)
2. Arif Wiyat Purnanto, M.Pd (Sekretaris/ Anggota) (.....)
3. Drs. Tawil, M.Pd. Kons (Anggota) (.....)
4. Ari Suryawan, M.Pd (Anggota) (.....)

Mengesahkan,
Dekan FKIP

Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si., Kons
NIK. 19580912 198503 1 006

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertada tangan dibawah ini

Nama	: Retno Wahyu Wardani
NPM	: 15.0305.0082
Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi	: Pengaruh Strategi Belajar PQ4R Dengan Media *Flip Chart* Terhadap Hasil Belajar Unggah-Ungguh

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri, apabila ternyata dikemudian hari merupakan hasil plagiat atau penjiplakkan terhadap orang lain, maka saya bersedia mempertanggung jawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Demikian, pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Magelang, 27 Juli 2019
Penulis



Retno wahyu wardani
15.0305.0082

MOTTO

Barang siapa tidak mau merasakan pahitnya belajar, ia akan merasakan hinanya kebodohan sepanjang hidupnya (Imam Syafi'i)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Alm. Ibu dan Bapak tercinta yang selalu memberikan dukungan dan tak terhenti mendoakan
2. Almamaterku Prodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang

PENGARUH STRATEGI BELAJAR PQ4R DENGAN MEDIA *FLIP CHART* TERHADAP HASIL BELAJAR UNGGAH-UNGGUH

(Penelitian Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kowangan, Temanggung)

Retno Wahyu Wardani

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi belajar PQ4R (*preview,question, read, reflect, recite and review*) terhadap hasil belajar bahasa jawa siswa kelas IV SD Negeri Kowangan, Temanggung.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen berbentuk *Quasi Eksperimental design type nonequivalent control group design* dengan satu macam perlakuan yang menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sampel yang diambil sebanyak 46 siswa, 23 siswa merupakan kelas kontrol dan 23 siswa merupakan kelas eksperimen. Adapun teknik pengambilan sampel data menggunakan teknik *sampling jenuh* yaitu seluruh populasi dijadikan sampel. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar. Uji validitas instrumen tes hasil belajar dengan menggunakan rumus *product moment* sedangkan uji reabilitas menggunakan rumus *cronbach alpha* dengan bantuan program *IBM SPSS 25.00.* Uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Teknik analisis data menggunakan uji *One Way Anova* dengan bantuan program *IBM SPSS 25.00.*

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi belajar PQ4R berbantuan media *flip chart* berpengaruh positif terhadap hasil belajar unggah-ungguh bahasa jawa. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis uji *One Way Anova* dengan nilai *sig* (2-tailed) 0,001<0,05. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, terdapat perbedaan skor rata-rata tes hasil belajar antara kelompok eksperimen sebesar 77,61 dan kelompok kontrol sebesar 68,70. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi belajar PQ4R dengan media *flip chart* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Kata kunci: strategi belajar PQ4R, hasil belajar

THE EFFECT OF PQ4R LEARNING STRATEGY WITH FLIP CHART MEDIA ON* "UNGGAH-UNGGUH" *LEARNING OUTCOMES
(Research on Grade IV Students of Kowangan Primary School, Temanggung)

Retno Wahyu Wardani

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of PQ4R learning strategies (preview, question, read, reflect, recite and review) to the learning outcomes of Javanese language on fourth grade students of Kowangan Primary School, Temanggung.

This research was an experimental research in the form of Quasi Experimental design type nonequivalent control group design with one type of treatment that used the experimental class and the control class. The samples taken were 46 students. 23 students were in the control class and 23 students were the experimental class. The data collection technique used a saturated sampling technique which was the entire population were the sample. The data collection was done by using learning outcomes tests. The test a the validity of learning outcomes test instruments used the product moment formula, while the reliability test used the Cronbach alpha formula with the help of the IBM SPSS 25.00 program. Analysis prerequisite test consists of normality test, homogeneity test and hypothesis test. The data analysis technique was One Way Anova test with the help of the IBM SPSS 25.00.

The results of this study indicated that the PQ4R learning strategy assisted by flip chart media had a positive effect on the learning outcomes of politeness in Javanese language. This was evidenced by the results of the One Way Anova test analysis with a sig (2-tailed) value of 0.001<0.05. Based on the results of the analysis and discussion, there were differences in the average score of the learning outcomes test between the experimental groups, which was of 77.61 and the control group at 68.70. The results of the study concluded that the use of PQ4R learning strategies with flip chart media had a positive effect on student learning outcomes.

Keywords: *PQ4R learning strategy, learning outcomes*

KATA PENGANTAR

Puji syukur dan terima kasih penulis panjatkan kehadirat Alloh SWT, atas nikmat dan karuniaNya yang telah menyertai langkah penulis dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengaruh Strategi Belajar PQ4R Dengan Media *Flip Chart* Terhadap Hasil Belajar Unggah-Ungguh" penelitian ini pada siswa kelas IV siswa SD Negeri Kowangan Temanggung.

Skripsi ini sebagai syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universita Muhammadiyah Magelang. Penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang dan dosen pembimbing 1.
3. Dr. Riana Mashar, M.Si.,Psi selaku wakil dekan fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas muhammadiyah magelang.
4. Ari Suryawan, M.Pd., selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru sekolah Dasar.
5. Arif Wiyat Purnanto, M.Pd selaku dosen pembimbing II.
6. Dosen dan staf tata usaha fakultas keguruan dan ilmu pendidikan

7. Susilowati, S.Pd selaku Kepala Sekolah Dasar Negeri Kowangan Kecamatan Kowangan Kabupaten Temanggung
8. Keluarga dan teman-teman saya yang selalu mendo'akan dan mendukung penulis sehingga menjadikan semangat yang besar dalam penyusunan skripsi ini

Akhirnya hanya kepada Alloh SWT kita bertawakal dan memohon hidayah dan inayah. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Magelang, Juni 2019

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PENEGAS ii
HALAMAN PERSETUJUAN iii
HALAMAN PENGESAHAN iv
HALAMAN PERNYATAAN v
HALAMAN MOTTO vi
HALAMAN PERSEMBAHAN vii
ABSTRAK viii
ABSTRACT ix
KATA PENGANTAR x
DAFTAR ISI xii
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR GAMBAR xv
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB 1 PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi masalah 4
C. Pembatasan masalah 4
D. Rumusan masalah 4
E. Tujuan penelitian 5
F. Manfaat penelitian 5
BAB II KAJIAN PUSTAKA 7
A. Kajian teori 7
1. Hasil Belajar Bahasa Jawa 7
2. Strategi Belajar PQ4R berbantuan *Flip Chart* 19
3. Pengaruh Strategi Belajar PQ4R dengan Media *Flip Chart* Terhadap Hasil Belajar 26
B. Penelitian relevan 27
C. Kerangka pikir 29
D. Hipotesis 30
BAB III METODE PENELITIAN 31
A. Rancangan Penelitian 31
B. Identifikasi Variabel Penelitian 32
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian 33
D. Subjek Penelitian 34
E. Setting Penelitian 35
F. Metode Pengumpulan Data 35
G. Instrumen Penelitian 37
H. Validitas dan Reliabilitas 38
I. Prosedur Penelitian 45
J. Metode Analisis Data 47

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 50
A. Hasil Penelitian 50
1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian 50
2. Deskripsi Data Penelitian..... 52
3. Perbandingan Pengukuran Awal Dan Pengukuran Akhir Kelompok Eksperimen-Kelompok Kontrol 54
4. Uji Prasyarat Analisis 56
5. Uji Hipotesis 59
B. Pembahasan..... 62
BAB V SIMPULAN DAN SARAN 68
A. Simpulan 68
B. Saran 68
DAFTAR PUSTAKA 70
Lampiran 72

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1 Perbedaan Strategi Belajar PQ4R dengan Strategi Belajar PQ4R Berbantuan Media *Flip Chart* 24
Tabel 2 Desain Penelitian..... 32
Tabel 3 Kisi-kisi soal pretest dan posttest..... 37
Tabel 4 Hasil Uji Validasi Soal..... 39
Tabel 5 Hasil Uji Reabilitas Instrumen..... 41
Tabel 6 Klasifikasi Indeks Kesukaran..... 42
Tabel 7 Hasil analisis taraf kesukaran soal 42
Tabel 8 Klasifikasi Daya Pembeda 44
Tabel 9 Hasil Analisis Daya Pembeda Soal..... 44
Tabel 10 Hasil Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen..... 53
Tabel 11 Hasil Posttest Kelompok Kontrol dan Kelas Eksperimen 54
Tabel 12 Perbandingan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol 55
Tabel 13 Hasil Uji Normalitas 57
Tabel 14 Hasil Uji Homogenitas..... 58
Tabel 15 Hasil Uji One Way Anova Pretest Kelompok Kontrol dan Pretest Kelas Eksperimen..... 59
Tabel 16 Hasil Uji One Way Anova Pretest-Posttest Kelompok Kontrol 60
Tabel 17 Hasil Uji One Way Anova Pretest-Posttest Kelompok Eksperimen..... 61
Tabel 18 Hasil Uji One Way Anova Postest Kelompok Kontrol dan Postest Kelompok Eksperimen..... 62

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1 bagan kerangka Pikir Penelitian 30
Gambar 2 Grafik keamampuan awal siswa 53
Gambar 3 Grafik kemampuan akhir siswa 54
Gambar 4 Grafik perbedaan kelas eksperimen dan kelas control 56

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian 73
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian 74
Lampiran 3 surat ijin validasi instrumen..... 75
Lampiran 4 lembar validasi dosen 76
Lampiran 5 lembar validasi guru 90
Lampiran 6 silabus pembelajaran..... 104
Lampiran 7 RPP 4 Pertemuan..... 109
Lampiran 8 materi ajar..... 129
Lampiran 9 Daftar Nama dan Nilai Siswa Kelas Eksperimen..... 134
Lampiran 10 Daftar Nama dan Nilai Kelas Kontrol 135
Lampiran 11 hasil pretest dan postest siswa 136
Lampiran 12 hasil uji validitas..... 172
Lampiran 13 hasil uji reabilitas..... 177
Lampiran 14 hasil uji indeks kesukaran..... 178
Lampiran 15 hasil uji daya beda 179
Lampiran 16 hasil uji normalitas..... 182
Lampiran 17 hasil uji homogenitas..... 183
Lampiran 18 hasil uji hipotesis 184
Lampiran 19 Dokumentasi..... 185

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa jawa merupakan mata pelajaran muatan lokal yang diterapkan di Jawa Tenggah. Pembelajaran bahasa jawa dilakukan dari tingkat pendidikan sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah atas (SMA) dan sekolah yang sedrajat. Peraturan gubernur No 9 Tahun 2012 dijelaskan bahwa bahasa, sastra dan aksara jawa termuat dalam pembelajaran bahasa jawa yang dilakukan secara terpisah. Pembelajaran bahasa jawa tidak hanya mempelajari materi-materi yang disampaikan, tetapi bagaimana siswa dapat menerapkan bahasa jawa dalam kehidupan sehari-hari. Pada pembelajaran bahasa jawa mempunyai empat kecakupan ketrampilan berbahasa yaitu: ketrampilan menyimak, ketrampilan menulis, ketrampilan membaca dan ketrampilan berbicara.

Ketrampilan berbicara merupakan penerapkan unggah-ungguh bahasa agar dapat berbicara dengan baik. Unggah-ungguh atau tata krama seseorang dapat terlihat ketika seseorang berbicara, karena dalam berbahasa jawa harus melihat dengan siapa ia berbicara. Berbahasa jawa terdapat empat tingkatan antara lain yaitu: bahasa jawa ngoko lugu, bahasa jawa ngoko alus, bahasa jawa krama lugu dan bahasa jawa krama alus. Penggunaan empat tingkatan bahasa jawa disesuaikan dengan lawan bicara dan kondisi. Bahasa jawa ngoko lugu digunakan ketika berkomunikasi dengan orang yang kedudukan atau status yang lebih rendah dan ketika berkomunikasi yang sifatnya masih

umum. Bahasa jawa ngoko alus digunakan ketika seseorang mempunyai hubungan yang akrab, akan tetapi terdapat saling menghormati. Bahasa jawakrama lugu digunakan ketika seseorang yang belum akrab atau baru mengenalnya. Bahasa jawa krama alus digunakan ketika berkomunikasi dengan orang di hormati. Penggunaan bahasa jawa krama tidak secara langsung bisa menggunakan, perlu adanya pembiasaan di masyarakat maupun di sekolah.

Hasil observasi yang dilakukan pada hari kamis tanggal 8 November 2018 di SD Negeri Kowangan menemukan bahwa nilai bahasa jawa masih rendah. Guru dalam memberikan materi bahasa jawa khususnya unggah-ungguh bahasa jawa, belum menggunakan media, metode, dan model yang kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga suasana di dalam kelas cenderung membosankan. Siswa cenderung pasif, tidak semangat, tidak tertarik dan menganggap bahasa jawa sulit. Dalam kehidupan sehari-hari siswa jarang menggunakan bahasa jawa. Selain itu, pembelajaran yang berpusat pada guru seharusnya diminimallisir sehingga siswa belajar dengan kreatif dan guru dapat memaksimalkan pembelajaran berlangsung.

Dari uraian diatas perlu adanya suatu strategi guna meningkatkan kemampuan berbahsa jawa siswa, salah satu strategi yang cocok yitu PQ4R. Strategi PQ4R /Preview, Question, Read, Reflect, Recite and Review merupakan bagian dari strategi elaborasi. Strategi elaborasi adalah proses penambahan perincian sehingga informasi baru akan menjadi lebih bermakna, oleh karena itu membuat pengkodean lebih mudah dan lebih memberikan

kepastian. Strategi PQ4R merupakan strategi yang paling banyak dikenal untuk membantu siswa memahami materi yang mereka baca.

Strategi ini meliputi preview yaitu membaca selintas dengan cepat sebelum membaca secara keseluruhan. Question yaitu mengajukan pertanyaan pertanyaan kepada diri sendiri mengenai bahan bacaan yang akan dibaca. Read yaitu mulai membaca sambil mengingat pertanyaa n yang sudah dibuat. Reflect yaitu selama membaca, siswa mencari jawaban atas pertanyaan yang sudah dibuat dan memahami informasi yang ada pada bacaan tersebut. Recite yaitu merenungkan informasi yang telah dioelajari dari hasil bacaan dengan cara membuat intisari dari bacaan dengan cara mencatat informasi-informasi penting. Review yaitu membaca catatan singkat yang telah dibuat (Trianto, 2010: 10).

Strategi diatas akan lebih maksimal ketika dikombinasikan dengan media pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat salah satunya yaitu media flip chart. Media flip chart merupakan media yang mudah di buat serta tidak membutuhkan kemampuan khusus untuk membuatnya (Susilana & Cepi, 2009:36). Media ini hanya membutuhkan kreativitas pembuatnya agar media ini dapat tampak menarik. Media ini cukup efisien karena dapat dibuat dengan bahan-bahan yang dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari dan tidak mahal. Media ini bisa digunakan dalam metode ceramah, sehingga memudahkan guru dalam penyampaian materi dan dapat memangkas waktu yang digunakan guru untuk menulis dan menggambar di papan tulis. Guru

juga dapat menampilkan tulisan yang lebih antraktif dan menampilkan gambar yang lebih bagus.

Berdasarkan paparan diatas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul pengearuh Strategi Belajar PQ4R Pada Pembelajaran Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Berbantuan Media Flip Chart Terhadap Hasil Belajar Siswa.

B. **Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasikan beberapa masalah, antara lain:

1. Bahasa jawa ungguh-ungguh mempunyai hasil belajar yang masih rendah
2. Pembelajaran yang dilakukan belum menggunakan media, model, dan metode yang inovatif, kreatif dan menyenangkan sehingga menjadikan suasana kelas menjadi membosankan
3. Pembelajaran siswa cenderung pasif, tidak semanggat dan tidak tertarik dengan unggah-ungguh bahsa jawa sehingga dan menganggap bahwa bahasa jawa itu sulit.

C. **Pembatasan masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, batasan masalah difokuskan pada satu masalah. Fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah unggah-ungguh bahasa jawa mempunyai hasil belajar yang masih rendah.

D. **Rumusan masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah, yaitu: “Apakah terdapat pengaruh

strategi belajar PQ4R pada pembelajaran unggah-ungguh bahasa jawa berbantuan media *flip chart* terahadap hasil belajar siswa ?"

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu: "Untuk menguji pengaruh strategi belajar PQ4R pada pembelajaran unggah-ungguh bahasa jawa dengan menggunakan media *flip chart* terhadap hasil belajar siswa.

F. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi beberapa pihak baik secara teoritis maupun praktis

1. Manfaat Teoritis
    a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan diskusi maupun kajian.
    b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan pengembangan ilmu.
    c. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai penelitian relevan untuk penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
    a. Bagi Guru

        Penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi atau reverensi terkait pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

    b. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif pembelajaran untuk mendukung visi misi sekolah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian teori

1. Hasil Belajar Bahasa Jawa

a. Hasil Belajar

Belajar merupakan tindakan dan perilaku yang kompleks. Sebagai tindakan maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar (Dimyati & Mudjono, 2013:7). Kegiatan belajar dilakukan oleh siswa dalam lembaga pendidikan formal maupun non formal.

Belajar merupakan salah satu cara untuk merubah diri menjadi lebih baik. Merubah diri bisa didapatkan melalui pengalaman sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Slameto (2013:2) menyatakan bahwa belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru sebagai hasil dari pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Cara merubah diri dalam belajar dilakukan melalui kegiatan pembelajaran inovatif yang mencakup kegiatan psikomotorik, kognitif dan afektif.

Hal tersebut juga didukung oleh Suprijono (2012:3) bahwa belajar adalah kegiatan psiko-fisik-sosio menuju keperkembangan pribadi yang seutuhnya. Namun, realitas yang dipahami oleh sebagian besar masyarakat tidaklah demikian. Kegiatan belajar selalu dikaitkan oleh

tugas-tugas sekolah.sebagian masyarakat menganggap belajar disekolah adalah usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan.

Menurut Sadiman (2014: 23) belajar adalah perubahan tingkah laku dan terjadi karena hasil pengalaman. Siswa akan mengalami perubahan tingkah laku setelah siswa melakukan proses pembelajaran yang dilakukan antara siswa dan guru.

Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berfikir , merasa, maupun, dalam bertindak (Susanto,2016:4). Suatu konsep pemahaman atau pengetahuan baru tidak didapat hanya dengan sekedar mengingat dan menghafal namun mengalami.

Secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar, karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Seorang guru biasanya menetapkan tujuan belajar dalam kegiatan pembelajaran. Anak berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional (Susanto, 2016:5). Peserta didik yang mulai menunjukkan perubahan perilaku positif sesuai yang diharapkan oleh guru dapat dikatakan sudah menunjukkan hasil belajarnya.

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran (Sudjana,2011:22). Proses pembelajaran yang dilakukan siswa dan guru akan menghasilkan perubahan tingkah laku pada siswa. Suprijono (2011:6-7) mengemukakan hasil belajar adalah perubahan perilaku keseluruhan bukan hanya satu aspek kemampuan siswa saja. Kemampuan siswa mencakup tiga aspek yaitu kognitif, psikomotorik dan afektif.

Hasil belajar siswa adalah kemampuan siswa yang diperoleh ketika anak setelah melalui proses pembelajaran (Susanto, 2016:5). Proses pembelajaran merupakan kegiatan dimana seseorang berusaha untuk memperoleh perubahan perilaku yang relatif menetap. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru mempunyai tujuan belajar. Siswa dikatakan berhasil dalam kegiatan pembelajaran jika siswa tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru.

Beberapa pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh seseorang dan merupakan hasil dari kegiatan pembelajaran. Perubahan perilaku ini dapat berupa kemampuan baru yang diperoleh oleh siswa setelah melakukan pembelajaran yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar dapat dilakukan saat kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Macam-Macam Hasil Belajar

Menurut (Susanto,2016:6-11) hasil belajar siswa meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), ketrampilan proses (aspek psikomotorik), dan sikap siswa (aspek afektif). Penjelasan ketiga macam hasil belajar tersebut adalah:

1) Pemahaman Konsep

Pemahaman dapat dikategorikan pada beberapa aspek, dengan kriteria-kriteria sebagai berikut:

a) Pemahaman merupakan kemampuan untuk menerangkan dan menginterpretasikan sesuatu. Hal ini berarti bahwa seseorang yang telah memahami atau memperoleh pemahaman akan mampu menjelaskan kembali apa yang telah diperoleh. Selain itu, seseorang yang telah memahami, maka seseorang tersebut dapat memberikan interpretasi atau menafsirkan secara luas sesuai dengan keadaan orang disekitarnya dan mampu menhubungkan dengan kondisi pada saat ini maupun yang akan datang.

b) Pemahaman bukan hanya mengetahui, yang biasanya hanya sebatas mengingat kembali pengetahuan dan mencerna apa yang telah dipelajari. Orang yang telah benar-benar memahami akan mampu memberikan gambaran, contoh, dan penjelasan yang lebih luas dan memadai.

c) Pemahaman lebih dari sekedar mengetahui, karena pemahaman melibatkan proses mental yang dinamis. Dengan memahami maka dapat memberikan uraian dan penjelasan yang lebih kreatif.

Memberikan gambaran tidak hanya dalam satu contoh akan tetapi mampu memberikan gambaran yang lebih luas dan baru.

d) Pemahaman merupakan suatu proses bertahap yang masing-masing tahap mempunyai kemampuan tersendiri, seperti menerjemahkan, menginterpretasikan, ekstrapolasi, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.

Mengukur hasil belajar yang berupa pemahaman konsep, maka guru dapat melakukan evaluasi. Evaluasi produk dapat dilakukan dengan mengadakan berbagai macam tes, baik secara lisan maupun tulisan. Pembelajaan yang dilakukan disekolah dasar umumnya menggunakan tes dalam bentuk ulangan, baik ulangan harian, maupun ulangan semester.

2) Ketrampilan Proses

Menurut Indrawati (Akhmad,2016:9-10) merumuskan bahwa ketrampilan proses merupakan keseluruhan ketrampilan ilmiah yang terarah (baik kognitif maupun psikomotorik) yang dapat digunakan untuk menemukan suatu konsep atau prinsip, untuk mengembangkan konsep sebelumnya, atau untuk mengembangkan konsep yang telah ada sebelumnya atau untuk melakukan penyangkalan terhadap suatu penemuan. Dengan kata lain, ketrampilan ini digunakan sebagai wahana penemuan dan pengembangan konsep, prinsip dan teori.

Ketrampilan proses terdapat 6 aspek, diantaranya: observasi, klasifikasi, pengukuran, mengomunikasikan, memberikan penjelasan atau interpretasi terhadap suatu pengamatan dan melakukan eksperimen. Ketrampilan proses terdapat dua tingkatan yaitu ketrampilan proses tingkat dasar yang meliputi observasi, klasifikasi, komunikasi, pengukuran, prediksi dan inference. Tingkat ketrampilan proses yang kedua adalah ketrampilan proses terpadu meliputi menentukan variabel, menyusun tabel data, menganalisis penyelidikan, menyusun hipotesis, menentukan variabel secara operasional, merencanakan penyelidikan, dan melakukan eksperimen.

3) Sikap

Sikap mempunyai struktur yang terdiri atas tiga komponen yang salin menunjang, komponen tersebut ialah: komponen kognitif, afektif dan konatif. Komponen kognitif merupakan representasi apa yang telah dipercayai oleh orang pemilik sikap, komponen afektif yaitu perasaan yang menyangkut emosional, komponen konatif merupakan aspek kecenderungan berperilaku tertentu sesuai dengan sikap yang dimiliki oleh orang tersebut. Model yang mencakup ketiga aspek tersebut yaitu:

a) Teknik pelaporan diri sendiri (*self-report technique*), teknik tersebut berbrntuk respons seseorang terhadap berbagai jumlah pertanyaan. Respons ini mungkin berupa “ya” atau “tidak”, atu

mungkin pula dinyatakan dalam bentuk skala yang menunjukan derajat respon negatif atau positif terhadap perangsang yang bersangkutan dengan suatu objek sikap.

b) Observasi tehadap perilaku yang tampak (*observation of behavior*). Dengan model seperti ini, sikap ditafsirkan dari perilaku seseorang yang tampak, dengan memperhatikan tiga dimensi, yaitu arah perilaku, derajat yang memperlihatkan kontinuitas dan intensitas atau kekuatan sikap tersebut untuk menentukan kemunculan dalam perilaku.

c) Sikap yang disumpulkan dari perilaku orang yang bersangkutan, dalam hal ini sikap diperkirakan berdasarkan tafsiran terhadap perkataan, tindakan dan tanda-tanda non-verbal, seperi gerakan muka atau badan seseorang.

Dalam hubungannya dengan hasil belajar siswa, sikap ini lebih diarahkan pada pengertian pemahaman konsep. Dalam pemahaman konsep, maka domain yang sangat berperan adalah domain kognitif.

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dipengaruhioleh dua faktor yaitu faktor intern yang berasal dari dalam diri siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dan faktor ekstern berasal dari luar diri tersebut (Slameto, 2013:54-65). Penjelasaan dari faktor intern dan faktor ekstern yang dapat memperngaruhi hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

1) Faktor Intern

a) Kecerdasan/ Intelegensi.

Kecerdasan merupakan faktor yang sangat penting bagi peserta didik dalam usaha belajar, dan tidak boleh diabaikan dalam kegiatan belajar mengajar. Kecerdasan adalah kemampuan belajar disertai kecakapan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang dihadapi. Kemampuan ini sangat ditentukan oleh tinggi rendahnya intelegensi yang normal selalu menunjukkan kecakapan sesuai dengan tingkat perkembangan sebaya.

b) Bakat.

Bakat dalam proses belajar terutama belajar keterampilan, bakat memgang peranan penting dalam mencapai suatu hasil belajar yang baik. Bakat adalah kemampuan tertentu yang telah dimiliki oleh seseorang sebagai kecakapan pembawaan.

c) Minat.

Minat belajar yang telah dimiliki siswa merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Apabila seseorang mempunyai minat yang tinggi terhadap suatu hal maka akan terus berusaha untuk melakukan sehingga apa yang diinginkan dapat tercapai sesuai dengan keinginannya. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenai beberapa kegiatan.

d) Motivasi.

Motivasi dalam belajar adalah faktor yang penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong keadaan siswa untuk melakukan belajar. Membangkitkan motivasi siswa supaya dapat melakukan kegiatan belajar dengan kehendak sendiri dan belajar secara aktif, seorang guru harus berusaha dengan segala kemampuan yang ada untuk mengarahkan perhatian siswa kepada sasaran belajar tertentu.

2) Faktor Ekstern

1) Lingkungan keluarga.

Pendidikan pertama anak dimulai dari keluarga. Keluarga merupakan lingkungan terkecil dalam masyarakat tempat seorang dilahirkan dan dibesarkan. Keberhasilan seseorang dalam belajar tergantung siswa merasakan rasa aman dalam keluarga. Rasa aman itu membuat seseorang akan terdorong untuk belajar secara aktif, karena rasa aman merupakan salah satu kekuatan pendorong dari luar yang menambah motivasi untuk belajar.

2) Lingkungan sekolah.

Lingkungan sekolah yang baik akan mendorong siswa untuk belajar lebih baik, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang baik pula. Seorang guru haruslah dapat menguasai bahan

pelajaran yang akan diajarkan, dan memilih metode yang tepat dalam mengajar.

3) Lingkungan masyarakat.

Lingkungan masyarakat juga merupakan salah satu pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Lingkungan masyarakat berpengaruh yaitu perkembangan pribadi siswa, sebab dalam kehidupan sehari-hari akan lebih banyak bergaul dengan lingkungan dimana anak itu berada. Lingkungan membentuk kepribadian siswa, karena dalam pergaulan sehari-hari siswa akan menyesuaikan dirinya dengan kebiasaan-kebiasaan lingkungan sekitarnya

d. Indikator Pencapaian Hasil Belajar

Indikator merupakan ukuran, karakteristik pada kompetensi dasar. Indikator dirumuskan dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diukur, seperti mengidentifikasi, menghitung, membedakan, menyimpulkan, menceritakan kembali, mempratikkan, mendemonstrasikan dan mendekskripsikan (Nik, 2014:28). Indikator pencapaian hasil belajar dikembangkan oleh guru dengan memperhatikan perkembangan dan kemampuan setiap peserta didik. Indikator-indikator pencapaian hasil belajar sdari setiap kompetensi dasar merupaka acuan yang digunakan untuk melakukan penilaian.

e. Pembelajaran Bahasa Jawa

Menurut Kushartanti, dkk (2005:141) terdapat sepuluh pengertian bahasa jawa yang pertama, Bahasa adalah sebuah sistem, artinya bahasa itu bukanlah sejumlah unsur yang terkumpul secara tak beraturan. Kedua, Bahasa adalah sebuah sistem tanda. Bahasa itu bermakna, artinya bahasa itu berkaitan dengan segala aspek kehidupan dan alam sekitar masyarakat yang memaknainya. Ketiga, Bahasa adalah sistem bunyi. Pada dasarnya bahasa itu berupa bunyi. Apa yang kita kenal sebagai tulisan sifatnya sekunder, karena manusia dapat berbahasa tanpa mengenal tulisan. Beberapa jenis huruf bahkan tidak lain daripada turunan belaka dari bunyi.

Keempat, supaya orang dapat bekerjasama dan berkomunikasi, bahasa digunakan berdasarkan kesepakatan. Artinya, sesuatu diberi makna di dalam bahasa tertentu karena demikianlah kesapakatan pemakaian bahasa itu. Para pengguna baru tinggal mempelajarinya. Kelima, bahasa bersifat produktif. Artinya, sebagai sistem dari unsur-unsur yang jumlahnya terbatas bahasa dapat dipakai secara tidak terbatas oleh pemakainya. Keenam, bahasa bersifat unik. Artinya, tiap bahasa mempunyai sistem yang khas yang tidak harus ada dalam bahasa lain.

Ketujuh, kebalikan dari hal yang diungkapkan sebelumnya, ada pula sifat-sifat bahasa yang dipunyai oleh bahasa lain, sehingga ada sifat universal, ada pula yang hampir universal. Kedelapan, bahasa mempunyai variasi-variasi, karena bahasa itu dipakai oleh kelompok manusia untuk bekerja sama dan komunikasi. Kesembilan, dengan

bahasa suatu kelompok sosial juga mengidentifikasi dirinya. Di antara semua ciri budaya, bahasa adalah ciri pembeda yang paling menonjol karena dengan bahasa tiap kelompok sosial merasa diri sebagai kesatuan yang berbeda dari kelompok lain.

Kesepuluh, karena digunakan manusia yang masing-masing mempunyai cirinya sendiri untuk berbagai keperluan, bahasa mempunyai fungsi. Fungsi itu bergantung pada faktor-faktor siapa, apa, kepada siapa, tentang siapa, di mana, bilamana, berapa lama, untuk apa, dan dengan apa bahasa itu diujarkan.

Bahasa jawa merupakan salah satu bahasa daerah yang digunakan sebagai sarana komunikasi dalam kehidupan sehari-hari atara seseorang dengan orang lain dalam masyarakat jawa. Bahasa jawa merupakan bahasa yang mengenal adanya tingkat tutur atau unggah-ungguhing basa (Mulyana, 2008:68). Bahasa jawa sebagai bahasa daerah yang dimiliki bangsa indonesia mempunyai tatanan tingkat tutur atau unggah-ungguh bahasa yang memuat nilai tata krama dan kesopanan yang digunakan masyarakat jawa sebagai alat komunikasi dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Adisumarto dalam (Suharti, 2001:26) menyatakan bahwa “unggah-ungguh bahasa Jawa adalah adat sopan santun, etika, tatasusila, dan tata karma berbahasa Jawa.” Berdasarkan pengertian tersebut nampak bahwa unggah–ungguh bahasa Jawa atau sering disebut tingkat tutur atau undha usuk basa tidak hanya terbatas pada tingkat kesopanan bertutur (bahasa jawa ragam karma dan ngoko) saja, namun di

dalamnya juga terdapat konsep sopan santun bertingkah laku atau bersikap.

Di dalam memperkenalkan bahasa Jawa inilah sarana pendidikan sopan santun anak usia dini dapat dikembangkan. Bahwa bahasa Jawa dapat digunakan sebagai wahana pembentukan budi pekerti dan sopan santun karenakaya dan lengkap dengan perbendaharaan kata sebagai bahasa yang meliputi: fungsi, aturan atau norma kebahasaan, variasi atau tingkatan bahasa, etika dan nilai-nilai budaya yang tinggi dengan segala peran fungsinya.

Bahasa Jawa adalah bahasa budaya di samping berfungsi komunikatif juga berperan sebagai sarana perwujudan sikap budaya yang sarat dengan nilai-nilai luhur. Sopan santun berbahasa Jawa berarti mengetahui akan batas-batas sopan santun, mengetahui cara menggunakan adat yang baik dan mempunyai rasa tanggung jawab untuk perbaikan hidup bersama. Kesopanan yang dapat menjadi hiasan diri pribadi seseorang, maka syarat yang harus dipenuhi adalah sebagai berikut: Pandai menenggangkan perasaan orang lain di dalam pergaulan, pandai menghormati kawan maupun lawan, pandai menjaga tutur kata, tidak kasar, dan tidak menyakiti hati orang lain.

2. Strategi Belajar PQ4R berbantuan *Flip Chart*

a. Strategi Belajar PQ4R

Menurut Trianto (2010:178) Strategi PQ4R merupakan salah satu bagian dari strategi elaborasi. Strategi ini digunakan untuk

membantu siswa mengingat apa yang mereka baca, dan dapat membantu proses belajar mengajar di kelas yang dilaksanakan dengan kegiatan membaca buku. Kegiatan membaca buku bertujuan untuk mempelajari sampai tuntas bab demi bab suatu buku pelajaran. Oleh karena itu ketrampilan pokok pertama yang harus di kembangkan dan dikuasai oleh para siswa adalah membaca buku pelajaran dan bacaan tambahan lainnya.

Ketrampilan membaca itu setiap siswa akan dapat memasuki dunia keilmuan yang penuh pesona, memahami khazanah kearifan yang banyak hikmat, dan mengembangkan berbagai ketrampilan lainnya yang amat berguna untuk kelak mencapai sukses dalam hidup. Aktibitas membaca yang terampil akan membukakan pengetahuan yang luas , gerbang kearifan yang dalam, serta keahlian dimasa yang akan datang.

b. Langkah-langkah Strategi PQ4R

Menurut Suprijono (2012:103-105) Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam strategi membaca PQ4R adalah sebagai berikut:

1) *Preview* (Pratinjau)

Langkah pertama ini dimaksudkan agar siswa, membaca selintas dengan cepat sebelum mulai membaca bahan bacaan siswa. Siswa dapat memulai dengan membaca topik-topik, subtopik utama, judul dan subjudul kalimat-kalimat permulaan atau akhir suatu paragraf atau ringkasan pada akhir bab. Apabila hal itu tidak ada, siswa dapat memeriksa setiap halaman dengan cepat, dan membaca

satu atau dua kalimat hingga memperoleh sedikit gambaran mengeneiapa yang akan dipelajari. Perhatikan ide pokok yang akan menjadi inti bacaan dalam pembahasan siswa.

2) *Question* (Bertanya)

Langkah kedua adalah mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada diri sendiri untuk setiap pasal yang ada pada bahan bacaan siswa. Menggunakan judul dan subjudul/ topik dan subtopik untuk mengawali pertanyaan denggan kata apa, siapa, mengapa dan bagaimana.

3) *Read* (Membaca)

Bacaan karangan itu secara aktif, yakni dengan cara pikiran siswa harus memberi reaksi terhadap apa yang dibacanya. Jangan membuat catatan panjang. Cobalah mencari jawaban terhadap semua pertanyaan yang diajukan sebelumnya.

4) *Reflect* (Memahami)

Reflect bukanlah suatu langkah terpisah dengan langkah ketiga (Read), tetapi merupakan suatu komponen esensial dari langkah ketiga tersebut. Selama membaca, siswa tidak hanya cukup mengingat atau menghafal, tetapi cobalah untuk memahami informasi yang dipresentsikan dengan cara menghubungkan informsi , mengingat sub topik-sub topik.

5) *Recite* (Menceritakan kembali)

Pada langkah kelima ini, siswa diminta untuk merenungkan (mengingat) kembali informasi yang telah dipelajari dengan menyatakan butir-butir penting dengan nyaring dan dengan menanyakan dan menjawab pertanyaan-pertanyaan. Siswa dapat meliat kembali cacatannya yang telah dibuat dengan menggunaka kata-kata yang menonjol dalam bacaan. Dari catatan yang telah dibuat berdasarkan ide-ide yang ada pada siswa maka mereka diminta untuk membuat intisari.

6) *Review* (Meninjau Ulang)

Langkah terakhir ini siswa diminta ntuk membaca catatan singkat (inti sari) yang telah dibuatnya, mengulang kembali seluruh isi bacaan bila perlu dan seringkali jawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan sebelum pembaca mengaktifkan pengetahuan awal dan mengawali proses pembuatan hubungan antara informasi baru dan apa yang telah diketahui.

c. Media *Flip Chart*

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamaak dari kata medium yang secara harfiah memiliki arti perantara atau pengantar. Medoe adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, Rahardjo, & dkk, 2005).

Menurut (Aqib & Zainal, 2013: 46) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan

merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa). Maknanya segala sesuatu dapat berupa benda kongkrit maupun hal yang dapat digunakan sebagai perantara (menyalurkan) sebuah pesan bahkan informasi dan merangsang terjadinya proses belajar (usaha sadar yang dilakukan individu dalam mencari tahu sebuah jawaban) pada si pembelajar (siswa).

Jadi dapat disimpulkan bahwa kata media merupakan pengantar sebuah pesan atau informasi dari guru kepada siswa. Bertujuan sebagai pemersama pemahaman siswa yang dipelajari pada mata pelajaran tersebut.

Flip chart merupakan suatu dert visual yang disusun atau digambar pada lembaran-lembaran kertas yang besar atau kertas koran yang dipasang bersama-sama pada bagian atasnya. Kertas yang digunakan biasanya berwarna putih atau yang lain. Ukurannya berbeda-beda (Jalinus & Ambiyar, 2016:78).

Flip chart tergolong dalam media visual. *Flip chart* adalah kumpulan ringkasan, konsep, skema, gambar, tabel yang digantung pada suatu tiang gantungan kecil dengan carayang dibuka secara berurutan berdasarkan topic materi pembelajaran menunjukan dengan membalik satu persatu (Susilana & Cepi, 2009:50). *Flip chart* yaitu lembaran kertas dengan ukuran yang cukup besar agar dapat di lihat bersama-sama. *Flip chart* terdiri atas beberapa lembar kertas, yang pada bagian ujung atas dijepit. Pada saat akan menggunakan chart lembar

kedua dan seterusnya, *chart* bagian depan digulung ke belakang atau di lepas. *Flip chart* adalah kombinasi antara media grafis dengan gambar foto yang dirancang untuk memvisualisasikan secara logis dan teratur mengenai fakta atau batasan.

Media gambar merupakan bahasa yang mudah dimengerti dan sumbernya pun tersebar luas dan mudah didapatkan, diantaranya melalui surat kabar, majalah koleksi foto pribadi dan lain-lain (Jalinus &Ambiyar, 2016:80). Penggunaan gambar sebagai media yang dikaitkan dengan materi pelajaran akan menjadi seperti bahasa yang dapat dimengerti bahkan sebuah gambar dapat mengandung arti yang banyak. Mudahnya mendapatkan gambar bukan berarti nilai gambar sangat rendah, justru kemudahan ini harus di manfaatkan karena gambar memiliki kelebihan tersendiri, antara lain gambar dapat mengkonkritkan sesuatu yang bersifat verbal dan abstrak karena gambar berkaitan dengan penglihatan (visual).

Tabel 1
Perbedaan Strategi Belajar PQ4R dengan Strategi Belajar PQ4R Berbantuan Media *Flip Chart*

Strategi Belajar PQ4R	Strategi Belajar PQ4R Berbantuan Media *Flip Chart*
Preview a. Memberikan bahan bacaan kepada siswa untuk dibaca b. Menginformasikan kepada siswa bagaiaman cara mengemukakan ide pokok/ tujuan pembelajaran yang hendak dicapai	*Preview* a. Guru menyajikan bacaan wayang BIMA BUNGKUS dalam media *flip chart* b. Guru menginformasikan kepada siswa untuk membaca bacaan yang sudah tersedia c. Guru menjelaskan kepada siswa bagaiaman cara mengemukakan ide pokok yang telah dibaca

Strategi Belajar PQ4R	Strategi Belajar PQ4R Berbantuan Media *Flip Chart*
Question a. Menginformasikan kepada siswa agar memeperhatikan makna dari bacaan b. Memberikan tugas kepada siswa untuk membuat pertanyaan dari ide pokok yang ditemukan dengan menggunakan kata-kata apa , mengapa, siapa dan bagaimana	*Question* a. Guru menginformasikan kepada siswa agar memperhatikan makna kata-kata sulit dari bacaan wayang BIMA BUNGKUS dengan ragam bahasa jawa b. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk membuat pertanyaan dari ide pokok yang ditemukan dengan menggunakan kata-kata apa , mengapa, siapa dan bagaimana dalam bahasa jawa
Read Memberikan tugas kepada siswauntuk membaca dan menanggapi menjawab pertanyaan yang telah disusun sebelumnya	*Read* Guru memberikan tugas kepada siswa untuk saling membaca dan menanggapi jawaban dari pertanyaan yang telah disusun sebelumnya
Reflect Mensimulasikan/ meninformasikan materi yang ada pada bahan bacaan.	*Reflect* Guru menjelasakan materi yang ada pada bacaan unggah-ungguh bahasa jawa.
Recite Meminta siswa membuat intisari dari seluruh pembahasan pelajaran yang dipelajari	*Recite* Guru meminta siswa membuat ringkasan pembahasan pelajaran pada bacaan wayang BIMA BUNGKUS.
Review a. Menugaskan siswa membaca intisari yang dibuatnya dari rincian ide pokok yang ada dalam benaknya b. Meminta siswa untuk membaca kembali bahan bacaan, jika masih belum yakin dengan jawabannya	*Review* a. Guru menugaskan siswa membaca ringkasan yang dibuatnya dari rincian ide pokok yang ada dalam bacaan wayang BIMA BUNGKUS b. Guru meminta siswa untuk membaca kembali makna kata-kata sulit, jika ada yang belum paham dengan jawabannya

3. Pengaruh Strategi Belajar PQ4R dengan Media *Flip Chart* Terhadap Hasil Belajar

Siswa mempunyai hasil belajar yang rendah dalam mata pelajaran Unggah-ungguh bahasa jawa. Hal tersebut dikarenakan sebagian siswa pasif saat proses pembelajaran dan kurangnya variasi guru dalam menggunakan model, strategi belajar dalam pembelajaran. Setiap siswa mempunyai potensi atau kemampuan untuk berfikir terhadap apa yang mereka dapat dan mereka juga mempunyai keinginan untuk berbicara. Pada umumnya banyak siswa yang mau menanyakan materi yang belum mereka pahami.tetapi kebanyakan anak yang pintar dan mempunyai rasa percaya diri yang tinggi yang berani untuk bertanya, namun untuk anak yang percaya dirinya rendah mereka tidak mau bertanya apa yang tidak mereka mengerti. Mereka hanya akan menyimpannya dibenak mereka sendiri, hal ini membuat anak yang pintar akan semakin pintar, sedangkan yang pemalu tidak akan pernah berkembang. Proses untuk berkembang tentunya juga membutuhkan suatu usaha.

Guru sebagai fasilitator, motivator harus mempunyai cara untuk mengatasi hal tersebut. Guru dalam proses belajar mengajar dituntut untuk pintar memilih dan menyesuaikan media pembelajaran, alat peraga, metode pembelajarandengan materi pembelajaran. Penyampaian materi dalam pembelajaran bahasa jawa, cocok menggunakan strategi belajar yang bervariasi. Strategi belajar yang digunakan dapat juga menggunakan stategi belajar PQ4R dengan bantuan media *flip chart.*

Strategi belajar PQ4R adalah strategi yang digunakan untuk membantu siswa mengingat apa yang mereka baca dan dapat membantu proses belajar mengajar dikelas. Strategi belajar PQ4R terdapat beberapa langkah yang dilakukan oleh siswa untuk belajar mengingat apa yang telah dibaca. Sedangkan media *flip chart* suatu media visual yang disusun atau digambar pada lembaran-lembaran kardus yang dipasang bersama-sama pada bagian atasnya.

Dengan penggunaan strategi belajar PQ4R berbantuan media *flip chart* dalam kegiatan belajar mengajar terdapat pengaruh yang signifikan yaitu hasil belajar siswa meningkat secara berangsur-angsur. Jika target pencapaian hasil belajar susah tercapai maka strategi belajar PQ4R maka penggunaan dalam pembelajaran dapat dikurangi. Media *flip chart* dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik sehingga dapat meningkatakan hasil belajar bahasa jawa pada siswa.

B. Penelitian relevan

Hasil penelitian relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh oleh Bekti Nanda Pratiwi Ningtias dengan judul penelitian Peningkatan Ketrampilan Membaca Dongeng Jawa *Melalui Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review* Berbantuan *Timeline Chart* siswa kelas VA SD N Sampangan 01 Semarang tahun 2013 dilakukan oleh mahasiswa Universitas Negeri Semarang. Berdasarkan penelitian tersebut dapat ditemukan bahwa presentase rata-rata ketrampilan membaca dongeng

siswa pada siklus I sebesar 76% dan siklus II sebesar 82, 5 %. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran dengan menggunakan strategi belajar PQ4R dapat meningkatkan ketrampilan membaca dongeng jawa kelas V.

Selain penelitian diatas, penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Halim Zahro Agustina dengan judul Peningkatan Kemampuan Berbahasa Jawa Krama Dengan Media Wayna pada siswa kelas V SDN Soko Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung tahun 2012 dilakukan oleh mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang. Berdasarkan penelitian tersebut dapat ditemukan bahwa nilai rata-rata berbahasa jawa krama siswa pada siklus I sebesar 56,25% dan siklus II sebesar 87,5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran dengan menggunakan media wayna dapat meningkatkan kualitas berbahasa jawa krama di kelas V.

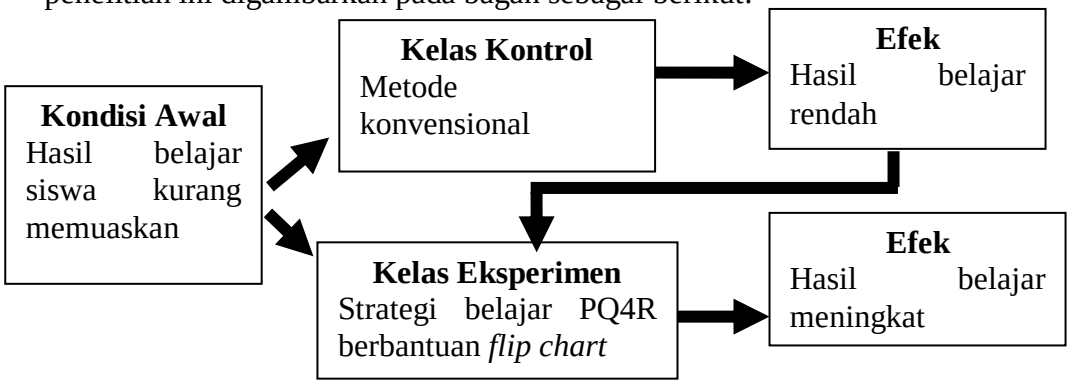
Penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Elis Ngaefaturohmah dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Jawa Pokok Bahasan Unggah-Ungguh Melalui Metode Bermain Peran dikelas III MI Istiqomh sambas purbalingga tahun 2017 dilakukan oleh mahasiswa Institut Agama Islam Negeri. Penelitian tersebut mendapatkan hasil nilai rata-rata hasil belajar bahasa jawa pokok bahasab unggah-ungguh siklus I sebesar 45,7% dan siklus II sebesar 88,6% Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar bahasa jawa pokok bahasan unggah-ungguh.

C. Kerangka pikir

Pembelajaran yang berkualitas dan berbobot akan menjadikan pembelajaran unggah-ungguh bahasa jawa lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Peserta didik yang tertarik dengan pembelajaran bahasa jawa yang disajikan tentu akan antusias dan memberikan dampak siswa aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa jawa. Akan tetapi beberapa guru masih enggan dalam menggunakan beberapa model pembelajaran yang inovatif. Mereka hanya menggunakan model pembelajaran yang konvensional yang hanya berpusat pada guru saja. Peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan strategi PQ4R untuk meningkatkan hasil belajar unggah-ungguh bahasa jawa pada kelas IV SD sehingga akan ada perbedaan hasil belajar antara pembelajaran dengan menggunakan strategi belajar PQ4R dengan mengunakan model secara konvensional.

Pembelajaran bahasa jawa dalam materi unggah-ungguh memerlukan pemahaman agar berbahsa unggah-ungguh mudah untuk diinggat dan diaplikasikan. Strategi pembelajaran PQ4R melatih peserta didik untuk mengingat apa yang telah dibaca dalam ragam bahasa jawa. Ragam bahasa jawa mempunyai berbagai macam sehingga siswa dilatih untuk mengingat berbagai macam ragam bahasa dan diharapkan dapat mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Berbeda dengan model pembelajaran konvensional, peserta didik tidak dilatih dalam mengingat ragam bahasa jawa dan pembelajaran cenderung monoton karena mereka hanya mendengar penjelasan dari guru.

Hal ini akan memberikan dampak pada hasil belajar bahasa jawa karena biasanya apa yang didengar akan mudah dilupakan. Alur kerangka pikir pada penelitian ini digambarkan pada bagan sebagai berikut:



Gambar 1 bagan kerangka Pikir Penelitian

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir yang telah diungkapkan, maka peneliti merumuskan hipotesis penelitian yaitu: Terdapat pengaruh strategi belajar PQ4R berbantuan *flipchart* terhadap hasil belajar unggah-ungguh bahasa jawa kelas 4 SD N Negeri Kowangan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Peneliti menganalisis sebuah masalah pembelajaran kemudian menetapkan solusi untuk permasalahan tersebut. munurut Sugiyono (2015:107) penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang dirancang khusus untuk mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lain dengan kontrol yang ketat.

Memecahkan suatu masalah atau permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran, metode penelitian mempunyai peranan penting dalam penelitian ilmiah. Hal ini diperlukan metode yang sesuai dengan masalah yang diteliti sehingga memperoleh hasil yang diharapkan. Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan yang dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Quasi Experimental* tipe *Nonequivalent control group design*, dimana dalam penelitian ini sampel telah ditentukan dengan sengaja oleh peneliti. Penelitian ini dilakukan pada satu kelompok siswa yang sebelumnya dilakukan pengukuran awal, kemudian diberikan *treatment* dengan menggunakan strategi PQ4R dengan media *flip chart* unggah-ungguh bahasa jawa, selanjutnya diberikan pengukuran akhir.

Rancangan penelitian menurut Sugiyono (2015:116) memiliki pada yang digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2
Desain Penelitian
Quasi Experimental tipe *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	*Pretest*	*Treatment*	*Posttest*
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

Keterangan:

O_1=Pengukuran awal kelompok ekperimen sebelum diberi *treatment (Pretest*)

O_3= Pengukuran awal kelompok kontrol sebelum diberi *treatment (Pretest*)

X=*Treatment* (Penerapan pembelajaran strategi PQ4R dengan media *flip chart* unggah-ungguh bahasa jawa *)*

O_2=Pengukuran akhir kelompok eksperimen setelah diberti *treatment* (*Posttest)*

O_4= Pengukuran akhir kelompok kontrol setelah diberti *treatment* (*Posttest)*

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu atribut atau nilai atau siafat orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik simpulan (Sugiyono, 2015:61). Oleh karena itu variabel merupakan hal yang terpenting dalam suatu penelitian. Variabel penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel Independent (Variabel Bebas)

   Variabel bebas dalam penelitian ini adalah strategi belajar PQ4R dengan media *flip chart.*

2. Variabel dependent (Variabel terikat)

   Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar unggah-ungguh bahasa jawa.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati. Konsep saat diamati atau diobservasi ini penting, karena yang dapat diamati itu membuka kemungkinan bagi orang lain selain peneliti untuk melakukan hal serupa. Sehingga apa yang dilakukan oleh peneliti terbuka untuk diuji kembali oleh orang lain.

1. Hasil Belajar Unggah-Ungguh Bahasa Jawa

   Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh seseorang dan merupakan hasil dari kegiatan pembelajaran. Hasil belajar dapat dilakukan saat kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Siswa dapat mempunyai unggah–ungguh bahasa jawa atau sering disebut tingkat tutur atau undha usuk basa, unggah-ungguh tidak hanya terbatas pada tingkat kesopanan bertutur (bahasa jawa ragam karma dan ngoko). Unggah-ungguh juga menanamkan konsep sopan santun bertingkah laku atau bersikap.

2. Strategi Belajar PQ4R berbantuan *Flip Chart*

   Strategi PQ4R merupakan salah satu bagian dari strategi elaborasi. Strategi ini digunakan untuk membantu siswa mengingat apa yang mereka baca, dan dapat membantu proses belajar mengajar di kelas yang dilaksanakan dengan kegiatan membaca buku. Flip chart yaitu lembaran

kertas dengan ukuran yang cukup besar agar dapat di lihat bersama-sama. Flip chart terdiri atas beberapa lembar kertas, yang pada bagian ujung atas dijepit. Pada saat akan menggunakan chart lembar kedua dan seterusnya, chart bagian depan digulung ke belakang atau di lepas.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

   Menurut Sugiyono (2015:80) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD N Kowangan, Kabupaten Temanggung yang sebanyak 46 siswa.

2. Sampel

   Arikunto (2015:174) Sampel adalah sebagian yang diambil atau wakil populasi yang diteliti. Dapat ditarik kesimpulan bahwa sampel adalah sebagian dari populasi yang dianggap mewakili populasi karena memiliki ciri atau karakteristik yang sama. Berdasarkan jumlah populasi diatas, maka yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV N Kowangan, Kabupaten Temanggung. Kelas eksperimen kelas B dengan jumlah 23 siswa dan kelas kontrol kelas IV A dengan jumlah 23 siswa.

3. Teknik Sampling

   Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel (Sugiyono, 2015:118). Terdapat beberapa teknik sampling yang dapat digunakan untuk

menentukan sampel dalam suatu penelitian. Teknik sampling yang digunakan adalah *non-probability sampling. Non-probability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. *Non-probability sampling* yang digunakan pada penelitian ini adalah sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2017;123) Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Teknik ini sering digunakan bila jumlah populasi relatif kecil.

E. Setting Penelitian

Setting penelitian adalah sebuah tempat dimana penelitian ini akan diambil. Penelitian ini akan diuji cobakan pada kelas IV SD Negeri Kowangan Kabupaten Kowangan.

F. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan suatu proses pengumpulan data dalam suatu penelitian, data yang dikumpulkan merupakan data primer dan data sekunder. Metode pengumpulan data merupakan hal yang diperlukan karena kumpulan data akan digunakan untuk memecahkan masalah yang akan diteliti atau untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Menurut Sugiyono dalam Siregar (2014:130) metode pengumpulan data yang umum dgunakan dalam suatu penelitian yakni: wawancara, kuesioner, dan observasi. Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu metode tes.

Metode tes merupakan suatu metode penelitian psikologis untuk memperoleh informasi tentang berbagai aspek dalam tingkah laku dan kehidupan batin seseorang, dengan menggunakan pengukuran (*measurement)* yang menghasilkan suatu deskripsi kuantitatif tentang aspek yang diteliti. Tes ini merupakan tes hasil belajar.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes. Menurut Ridwan (Jakni, 2016:89) tes merupakan serangkai pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Peneliti menggunakan tes tertulis pada materi unggah-ungguh bahasa jawa siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Bentuk tes yang digunakan yaitu pilihan ganda dengan jumlah soal sebanyak 20 soal. Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah skor tes siswa. Tes dilakukan sebelum dilakukan *treatmant* dan sesudah dilakukan *treatmant.*

Adapun proses pengambilan data dilakukan dengan cara:

1. Pengukuran awal hasil belajar siswa

   Pengukuran awal yaitu kegiatan mengukur subjek penelitian sebelum diberikan *treatment* (perlakuan)

2. Pengukuran akhir hasil belajar siswa

   Pengukuran akhir yaitu kegiatan mengukur subjek penelitian setelah diberikan *treatment* (perlakuan)

G. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat yang digunakan dalam mengumpulkan data, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar tes hasil belajar. Instrument pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman tes yang disusun untuk memperoleh informasi terkait hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Kowangan adalah tes tertulis yang sesuai pada materi unggah-ungguh bahasa jawa. Berikut merupakan kisi-kisi soal *pretest* dan *posttest*:

Tabel 3
Kisi-kisi soal pretest dan posttest

Kompetensi Dasar	Indikator	Jumlah soal	Persebaran soal
3.3 Memahami cerita wayang "Bima Bungkus".	Melalui tanya jawab siswa dapat mengartikan kata-kata sulit yang terdapat dalam teks cerita wayang "Bima Bungkus" dengan tepat.	5 soal	1,2,3,4,5
	Melaui diskusi siswa dapat menjawab pertanyaan tentang isi teks bacaan dengan benar	5 soal	6,7,8,9,10
4.3 Menceritakan kembali cerita wayang "Bima Bungkus" dengan ragam krama.	Melalui tanya jawab siswa dapat menyampaikan ringasan cerita wayang "Bima Bungkus" secara tertulis dalam ragam krama dengan lancar.	5 soal	11,12,13,14, 15
	Melalui tanya jawab siswa dapat menceritakan kembali isi cerita wayang "Bima Bungkus" dalam ragam krama dengan tepat.	5 soal	16,17,18,19, 20

H. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiono, 2015). Jenis validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi dan validitas konstruk.

a. Validitas konstruk

Validitas konstruk merupakan validitas yang yang diestimasi lewat pengujian terhadap kelayakkan atau relevansi isi tes melalui analisis rasional oleh panel yang kompeten atau melalui *expert judgment*. Validitas konstruk pada penelitian ini digunakan untuk menguji perangkat pembelajaran serta media *flip chart.* Pengujian validitas isi dilakukan oleh dosen ahli Bahasa Jawa.

Validitas konstruk dilakukan oleh dosen PGSD yang ahli dalam bidangnya yaitu Galih Istiningsih, M.Pd dengan hasil bahwa perangkat pembelajaran dan media *flip chart* dapat digunakan dengan revisi.

b. Validitas isi

Validitas isi adalah validitas yang menunjukkan sejauh mana hasil tes mampu mengungkap suatu *trait* atau suatu konstrak teoritik yang hendak diukur. Validitas isi digunakan untuk mengukur butir soal tes kognitif. Uji validasi dilakukan pada siswa yang bukan menjadi subjek penelitian. Butir soal dikatakan valid jika r hitung > r tabel dengan taraf

signifikansi 5%, perhitungan dibantu menggunakan program *SPSS 25.0 for windows.* Hasil validasi dapat dilihat pada tabel 4

Tabel 4
Hasil Uji Validasi Soal

Kompetensi Dasar	Indikator	No. Soal	Keterangan
3.3 Memahami cerita wayang "Bima Bungkus".	Melalui tanya jawab siswa dapat mengartikan kata-kata sulit yang terdapat dalam teks cerita wayang "Bima Bungkus" dengan tepat.	1	Valid
		2	Tidak Valid
		3	Valid
		4	Tidak Valid
		5	Valid
		6	Tidak Valid
		7	Tidak Valid
		8	Valid
	Melaui diskusi siswa dapat menjawab pertanyaan tentang isi teks bacaan dengan benar	9	Tidak Valid
		10	Valid
		11	Tidak Valid
		12	Valid
		13	Valid
		14	Tidak Valid
		15	Valid
		16	Tidak Valid
		17	Valid
		18	Valid
4.3 Menceritakan kembali cerita wayang "Bima Bungkus" dengan ragam krama	Melalui tanya jawab siswa dapat menyampaikan ringasan cerita wayang "Bima Bungkus" secara tertulis dalam ragam krama dengan lancar.	19	Tidak Valid
		20	Tidak Valid
		21	Valid
		22	Valid
		23	Tidak Valid
		24	Valid
		25	Tidak Valid
		26	Tidak Valid
		27	Valid
		28	Tidak Valid
	Melalui tanya jawab siswa dapat menceritakan kembali isi cerita wayang "Bima Bungkus" dalam ragam krama dengan tepat.	29	Tidak Valid
		30	Valid
		31	Tidak Valid
		32	Valid

Kompetensi Dasar	Indikator	No. Soal	Keterangan
		33	Tidak Valid
		34	Valid
		35	Tidak Valid
		36	Valid
		37	Valid
		38	Valid
		39	Valid
		40	Valid

Berdasarkan tabel validasi butir soal diatas, dari 40 subjek uji coba soal dengan nilai r tabel 0,404 dan taraf signifikan 5% diperoleh 22 soal pilihan ganda yang valid. Semua indikator yang telah dirumuskan dalam kisi soal telah mewakili soal-soal yang valid, sehingga soal pilihan ganda yang valid dapat digunakan dan dalam penelitian menggunakan 20 soal pilihan ganda.

2. Uji Reabilitas

Uji reabilitas suatu instrumen adalah keajegan atau kekonsistenan instrumen tersebut. Bila diberikan pada subjek yang sama meskipun oleh orang yang berbeda, waktu yang berbeda atau tempat yang berbeda, maka akan memberikan hasil yang sama atau relatif sama atau tidak berbeda secara signifikan dengan bantuan program *software SPSS 25.0 for windows.*

Instrumen dikatakan reliabel apabila berdasarkan hasil analisis item memperoleh nilai *alpha* lebih besar dari 0,05 atau 5% dalam perhitungan menggunakan *cronbach alpha.* Hasil uji reabilitas sebagai berikut:

Tabel 5
Hasil Uji Reabilitas Instrumen

Jumlah Item	Jumlah Peserta	Reabilitas
20	23	0,910

Hasil uji reabilitas soal pilihan ganda sebesar 0,910 dengan jumlah soal sebanyak 20 butir. Hasil reabilitas tersebut tergolong pada kategori tinggi sehingga dikatakan bahwa instrumen tersebut baik dan layak digunakan dalam penelitian.

3. Tingkat Kesukaran

Menurut Arikunto (2015:222) soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaiknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena di luar jangkuannya.

Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal disebut indeks kesukaran. Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai dengan 1,0. Indeks kesukaran ini menunjukkan taraf kesukaran soal. Soal dengan indeks kesukaran 0,0 menunjukkan bahwa soal itu terlalu sukar, sebaliknya indeks 1,0 menunjukkan bahwa soal terlalu mudah.

Rumus yang digunakan untuk mencari taraf kesukaran butir soal adalah sebagai berikut:

$$P=B: JS$$

Keterangan:

P= indeks kesukaran

B= Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan betul

JS= Jumlah seluruh siswa peserta tes

Perhitungan taraf kesukaran soal dilakukan dengan menggunakan program. Hasil dari perhitungan tersebut kemudian dibandingkan dengan klasifikasi indeks kesukaran sebagai berikut:

Tabel 6
Klasifikasi Indeks Kesukaran

Nilai P	Kategori
0,0-0,30	Soal Sukar
0,31-0,70	Soal Sedang
0,71-1,0	Soal Mudah

Dari hasil perhitungan menggunakan SPSS telah diperoleh r hitung dari setiap soal. Untuuk mengetahui tingkat kesukaran maka rhitung dibanding dengan klasifikasi taraf kesukaran sesuai dengan tabel.... diatas. Serikut ini adalah hasil analisis taraf kesukaran soal:

Tabel 7
Hasil analisis taraf kesukaran soal

NO. Soal	Mean	Keterangan
1	0,78	Mudah
2	0,83	Mudah
3	0,61	Sedang
4	0,74	Mudah
5	0,70	Sedang
6	0,74	Mudah
7	0,74	Mudah
8	0,61	Sedang
9	0,61	Sedang
10	0,74	Mudah
11	0,74	Mudah
12	0,70	Sedang
13	0,70	Sedang
14	0,78	Mudah
15	0,61	Sedang
16	0,78	Mudah
17	0,70	Sedang
18	0,70	Sedang

NO. Soal	Mean	Keterangan
19	0,70	Sedang
20	0,61	Sedang

Berdasarkan hasil perhitungan tingkat kesukaran yang dipaparkan pada tabel 7 diatas, diperoleh bahwa terdapat 2 kriteria soal yaitu yang memiliki tingakt kesukaran dengan kriteria mudah dan sedang. Terdapat 11 soal yang berkriteria sedang dan 9 soal yang mempunyai kriteria soal mudah.

4. Daya Beda Soal

Menurut Arikunto (2015:226) daya beda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (kemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (kemampuan rendah)

Angka yang menunjukkan besarnya daya beda soal disebut indeks diskriminasi, disingkat dengan D. Seperti halnya indeks kesukaran indeks diskriminasi (daya pembeda) ini berkisar 0,00 sampai 1,00. Hanya bedanya, indeks kesukaran tidak mengenal (-), tetapi pada indeks diskriminasi ada tanda negatif. Tanda negatif pada indeks diskriminasi digunakan jika suatu soal "terbalik" menunjukkan kualitas testee yaitu anak yang pandai disebut bodoh dan anak yang bodoh disebut pandai. Untuk mencari daya beda pembeda soal, digunakan rumus sebagai berikut:

$$D= (B_A:J_A) –(B_B-J_B)= P_A-P_B$$

Keterangan:

D = Jumlah peserta tes

J_A = banyaknya peserta kelompok atas

J_B = banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab dengan benar

P_A = proporssi peserta kelompok atas yang menjawab benar

P_B = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Perhitungan daya beda soal dilakukan menggunakan program SPSS, kemudian hasilnya dibandingkan dengan klasifikasi daya pembeda sebagai berikut:

Tabel 8
Klasifikasi Daya Pembeda

Nilai D	Kategori
0,00-0,20	Jelek
0,21-0,40	Cukup
0,41-0,70	Baik
0,71-1,00	Baik sekali

Dari hasil perhitungan menggunakan SPSS Btelah diperoleh r hitung dari setiap soal. Untuk mengetahui daya pembeda soal maka r hitung dibandingkan dengan klasifikasi daya pembeda sesuai dengan tabel 8 diatas. Berikut ini adalah hasil analisis daya pembeda soal.

Tabel 9
Hasil Analisis Daya Pembeda Soal

NO. Soal	Rhitung	Keterangan
1	0,336	Cukup
2	0,263	Cukup
3	0,317	Cukup
4	0,405	Cukup
5	0,405	Cukup
6	0,405	Cukup
7	0,277	Cukup
8	0,277	Cukup
9	0,259	Cukup
10	0,317	Cukup

NO. Soal	Rhitung	Keterangan
11	0,150	Jelek
12	0,086	Jelek
13	0,227	Cukup
14	0,133	Jelek
15	0,200	Cukup
16	0,404	Baik
17	0,106	Jelek
18	0,138	Jelek
19	0,077	Jelek
20	0,202	Cukup

Berdasarkan hasil perhitungan daya pembeda yang dipaparkan pada tabel 9 diatas, diperoleh bahwa terdapat 13 soal dengan daya beda cukup, 6 soal yang mempunyai kategori daya beda jelek dan 1 soal yang mempunyai kategori baik.

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini mengidentifikasi masalah yang merupakan tahap awal dalam kegiatan penelitian, adapun kegiatan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan ini merupakan kegiatan yang dilakukan saat *treatment* akan dilaksanakan pada bulan April. Tahap pelaksanaan ini terdiri dari kegiatan:

1) Pelaksanaan tes awal (*pretest*)

Pelaksanaan *pretest* bertujuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa terkait unggah-ungguh. *Pretest* dilakukan di awal pembelajaran sebelum dilaksanakan kegiatan pembelajaran.

2) Pelaksanaan pembelajaran

Pembelajaran dilaksanakan dengan 4 *treatment* berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat. 4 perlakuan dalam pembelajaran menerapkan strategi belajar PQ4R berbantuan *flip chart* terhadap hasil belajar unggah-ungguh bahasa jawa. Perbedaan dalam setiap *treatment* adalah sebagai berikut:

a) *Treatment* 1

Pada *treatment* 1 ini pembelajaran dilaksanakan dengan guru menyajikan bacaan "Bima Bungkus" pada media *flip chart*. Setelah itu siswa membaca dengan seksama. Guru meminta siswa untuk mencari kata-kata yang sulit kemudian siswa mengkomunikasikan kepada guru. Siswa bersama dengan guru mencari makna dari kata sulit tersebut.

b) *Treatment* 2

Pada *treatment* 2 ini pembelajaran dilaksanakan dengan siswa mengulang membaca cerita bima bungkus. Siswa secara berkelompok yang terdiri dari 4 siswa terlebih dahulu menyusun pertanyaan terkait dengan unsur-unsur instrinsik cerita Bima Bungkus kemudian bertukar pertanyaan yang dibantu oleh guru.

c) *Treatment* 3

Pada *treatment* 3 ini pembelajaran dilaksanakan dengan siswa mengulang membaca cerita Bima Bungkus, kemudian guru meminta siswa untuk menringkas cerita Bima Bungkus menggunakan ragam

krama. Guru meminta siswa untuk menceritakan ringkasan cerita bima bungkus ragam krama di depan kelas.

d) *Treatment* 4

Pada *Treatment* 4 ini pembelajaran dilakukan dengan siswa dibagi kedalam beberapa kelompok. Setiap kelompok membuat bagan unggah-ungguh bahasa jawa dengan didampingi oleh guru. Setalah itu siswa dan guru bermain tebak kalimat yang telah dibuat oleh masing masing kelompok.

3) Pelaksanaan tes akhir (*posttest*)

Posttest dilakukan setelah pembelajaran selesai. *Posttest* dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar dengan pembelajaran yang menngnakan strategi belajar PQ4R pada pembelajaran unggah-unguh bahasa jawa. Hasil belajar yang meningkat menandakan bahwa siswa paham dengan materi unggah-ungguh bahasa jawa.

J. Metode Analisis Data

Teknik analisis data ada dua, yaitu teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis data kuantitatif berbeda dengan data kulitatif. Penelitian eksperimen teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif.teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan statistik.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data yang berasal dari populasi yang didistribusikan

normal atau berada dalam sebaran normal. Distribusi normal adalah distribusi simetris dengan modus, mean dan median berada di pusat. Distribusi normal diartikan sebagai sebuah distribusi tertentu yang memiliki karakteritik berbentuk seperti lonceng (Hanief & Wasis, 2017).

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Shapiro wilk test* dengan bantuan program *software SPSS 25.0 for windows.* Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan keputusan yang dilakukan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikan 5%. Jika sig > 0,05 maka data berdistribusi normal, dan jika sig< 0,05 maka data tidak berdistribusi normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Pada analisis regresi, persyaratan analisis yang dibutuhkan adalah bahwa galat regresi untuk setiap pengelompokkan berdasarkan variabel terikatnya memiliki variansi yang sama. Dapat dikatakan bahwa uji homogenitas bertujuan untuk mencari tahu apakah dari beberapa kelompok data peneliti memiliki varians yang sama atau tidak. Dengan kata lain, homogenitas berarti bahwa himpunan data yang kita teliti memiliki karakteristik yang sama (Hanief & Wasis, 2017).

Penelitian ini menggunakan uji homogenitas uji *levene's* dengan bantuan program *software SPSS 25.0 for windows.* Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat nilai signifikansi dari hasil perhitungan. Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogentis adalah jika nilai sig > 0,05, maka dikatakan bahwa varian dari dua tau lebih kelompok populasi data adalah sama dan jika nilai sig < 0,05, maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengolah data berdasarkan rumusan masalah yang diajukan dengan bantuan statistik untuk mengolah datanya. Uji hipotesis dalam penelitian ini *analysis of varian* (anova). Uji yang digunakan adalah *one way anova.* Syarat pengujian uji Anova adalah data harus berdistribusi normal dan homogen. Data berdistribusi normal dan homogen diperoleh dari uji normalitas dan homogenitas.

Uji ini digunakan untuk melihat perbedaan rata-rata nilai pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Analisis data dilakukan dengan bantuan program *software SPSS versi* 25.0 *for windows.* Adapun ketentuannya adalah sebagai berikut:

a. Taraf signifikansi (α) = 0,05 atau 5%
b. Kriteria yang digunakan dalam uji Anova adalah sebagai berikut:

H_o diterima apabila sig > 0,05 atau $F_{hitung} < F_{tabel}$

BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan yaitu hasil penelitian kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 53,22 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 77,61, pada kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 43,04 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 68,70. Hasil tersebut menunjukkan adanya kenaikkan nilai. Hal tersebut juga dibuktikan dengan hasil uji *one way anova* menunjukkan bahwa nilai F hitung untuk df 45 adalah 153,864 dan nilai sig. 2-tailed 0,001 yang berarti nilai F hitung lebih besar dari pada F tabel 19,102> 4,06 dan nilai sig 2-tailed 0,001 < 0,05 yang berarti hipotesis diterima. Maka dapat diartikan kelas eksperimen memiliki perubahan yang signifikan dibanding kelas kontrol.

B. Saran

Pembelajaran menggunakan strategi belajar PQ4R dengan media *flip chart* hanyalah salah satu strategi dan media yang dapat diterapkan oleh guru khususnya dalam pembelajaran bahawa jawa. Setiap strategi belajar mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing, oleh karena itu strategi dapat melengkapi strategi belajar yang lain. Berdasarkan penelitian peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Kepala Sekolah

   Kepala sekolah hendaknya turut serta dalam meningkatkan pembelajaran disekolah dengan memberikan fasilitas serta dukungan kepada guru, seperti memberikan beberapa pelatihan, *workshop* mengenai model pembelajaran

guna meniptakan pembelajaran yang inofatif dan menyenangkan serta mampu mengaktifkan siswa dalam pembelajaran.

2. Bagi guru

   Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media *flip chart* dengan strategi belajar PQ4R pada materi bahasa jawa unggah-ungguh bahasa jawa, maka dapat menjadikan media ini sebagai salah satu alternatif media dan strategi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi., 2015. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Aqib, Zaenal., 2013. *Model-Model, Media Dan Strategi Pembelajaran Kontektual (Inovatif).* Bandung: Yrama Widya

Dimyati & Madjiono,. 2013. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta

Hanief, Y. N. & Wasis, H., 2017. *Statistik Pendidikan.* Yogyakarta: Deepublish.

Jakni, 2016. *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Jalinus, N. & Ambiyar, 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran.* Jakarta: Prenamedia Group

Kushartanti dkk, 2005. *Pesona Bahasa: Langkah Awal Mengawali Linguistik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Mulyana, 2008. *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Daerah dalam Kerangka Budaya.* Yogyakarta: Tiara Wacana.

Nik, H., 2014. *Ilmu Pendidikan Islam.* Malang: Gunung Samudra.

Sadiman, Arif. 2012. *Media Pendidikan.* Jakarta: PT Rajagrafindo Persada

Siregar, Syofian. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual Dan SPSS*. Jakarta: Kencana Pramedia Group

Slameto, 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Subana, M & Sunarti. 2004. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia.* Bandung: Pustaka Setia

Sugiyono, 2015. *Merode Penelitian Pendiddikan.* Bandung: Alfabeta.

Sudjana, Nana. 2015. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Sunarti , 2000. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia.* Bandung: Pustaka Setia.

Suprijono, a., 2012. *Cooperative learning.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Susanto, A., 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar.* Jakarta: Prenamedia Group.

Susilana, R. & Cepi, R., 2009. *Media Pembelajaran.* Bandung: CV Wacana Prima.

Trianto, 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.