

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
(LKPD) BERBASIS APLIKASI CANVA DENGAN
MODEL SQ3R TERHADAP PEMAHAMAN
KONSEP BAHASA INDONESIA MATERI
DONGENG PADA SISWA KELAS 3
DI MIN 4 PONOROGO**

SKRIPSI



Oleh:

Fahmia Rachma Farikha
NIM. 203200041

IAIN
PONOROGO

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
2024**

ABSTRAK

Farikha, Fahmia Rachma. 2024. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Aplikasi Canva dengan Model SQ3R terhadap Pemahaman Konsep Bahasa Indonesia Materi Dongeng pada Siswa Kelas 3 di MIN 4 Ponorogo.* **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing: Dr. Tintin Susilowati, M.Pd.

Kata Kunci: LKPD, Model SQ3R, Pemahaman Konsep.

Kemampuan pemahaman konsep masih menjadi *problem* bagi peserta didik utamanya dalam belajar Bahasa Indonesia. Hal itu disebabkan karena dalam mengajar guru masih menggunakan metode konvensional, kurang melibatkan dunia kontekstual dan aktivitas pemahaman konsep. Selain itu permasalahan juga dari peserta didik seperti, rendahnya pemahaman peserta didik, kurang sumber bacaan yang digunakan dan kurang pengembangan LKPD di pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu dirasa perlu untuk mengatasi masalah tersebut dengan mengembangkan LKPD berbasis aplikasi *canva* dengan model pembelajaran SQ3R (*survey, question, read, recite, review*).

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui pengembangan LKPD berbasis aplikasi *canva* dengan model SQ3R terhadap pemahaman konsep; (2) Mengetahui kelayakan LKPD berbasis aplikasi *canva* dengan model SQ3R terhadap pemahaman konsep; (3) Mengetahui efektivitas LKPD berbasis aplikasi *canva* dengan model SQ3R terhadap pemahaman konsep.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research And Development (R&D)*. Dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Analisis data dilakukan dengan melalui *Uji Paired Sample T Test* dan *N-Gain*. Sedangkan data hasil penelitian dianalisis menggunakan bantuan *software IBM SPSS 25*.

Hasil penilaian ahli materi menunjukkan bahwa LKPD yang telah dikembangkan kategori sangat layak dengan diperoleh skor 87%. Dari ahli media menunjukkan kategori sangat layak dengan diperoleh skor 86%. Sedangkan ahli pembelajaran menunjukkan kategori sangat layak dengan diperoleh skor 92%. Hasil penilaian rata-rata pretest 66,92, sedangkan rata-rata posttest 89,04. Dan hasil *N-Gain score* sebesar 0,7021 dengan kategori efektif. Sehingga, dapat disimpulkan penggunaan LKPD dengan model SQ3R di kelas 3 MIN 4 Ponorogo dikatakan efektif.



LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama : Fahmia Rachma Farikha
NIM : 203200041
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Aplikasi Canva dengan Model SQ3R terhadap Pemahaman Konsep Bahasa Indonesia Materi Dongeng pada Siswa Kelas 3 di MIN 4 Ponorogo

telah diperiksa dan disetujui untuk di uji dalam ujian munaqasah.

Pembimbing,

Ponorogo, 06 September 2024

Dr. Tintin Susilowati, M.Pd.
NIP. 197711162008012017

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo





**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

PENGESAHAN

Skripsi atas nama:

Nama : Fahmia Rachma Farikha
NIM : 203200041
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Aplikasi Canva dengan Model SQ3R terhadap Pemahaman Konsep Bahasa Indonesia Materi Dongeng pada Siswa Kelas 3 di MIN 4 Ponorogo

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Senin
Tanggal : 14 Oktober 2024

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 17 Oktober 2024

Ponorogo, 17 Oktober 2024

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag.
NIP. 196807051999031001

Tim Penguji:

Ketua Sidang : Nur Kolis, Ph.D.
Penguji I : Wiwin Widyawati, M.Hum.
Penguji II : Dr. Tintin Susilowati, M.Pd.

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fahmia Rachma Farikha

NIM : 203200041

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul Skripsi : Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Aplikasi Canva dengan Model SQ3R terhadap Pemahaman Konsep Bahasa Indonesia Materi Dongeng pada Siswa Kelas 3 di MIN 4 Ponorogo

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat di akses di **etheses.iainponorogo.ac.id**. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 31 Oktober 2024

Pembuat Pernyataan



Fahmia Rachma Farikha

203200041

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Fahmia Rachma Farikha
NIM : 203200041
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
Berbasis Aplikasi Canva dengan Model SQ3R terhadap
Pemahaman Konsep Bahasa Indonesia Materi Dongeng
pada Siswa Kelas 3 di MIN 4 Ponorogo

Dengan ini, menyatakan yang sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan plagiat atau saduran dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 06 September 2024

Yang membuat pernyataan



Fahmia Rachma Farikha
NIM. 203200041

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia adalah bahasa persatuan sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia diajarkan setiap jenjang dalam pendidikan mulai dari SD, SMP, SMA sampai dengan perguruan tinggi.¹ Pembelajaran bahasa Indonesia hingga sekarang masih mengalami problematika dalam pelaksanaannya. Masalah utama dalam memperkenalkan pengajaran bahasa Indonesia kepada peserta didik adalah guru sebagai pendidik dianggap tidak berhasil dan tidak bermakna untuk pembelajaran bahasa. Berbagai tingkatan sekolah, bahasa Indonesia terkadang lebih rendah dan tidak jarang masih jauh dari mata pelajaran lainnya.

Berdasarkan pengamatan di lokasi penelitian, peneliti menemukan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia selama ini masih terlalu konvensional, bersifat hafalan dan penuh dengan teori kebahasaan yang sulit dimengerti peserta didik. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar juga tidak membantu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep bahasa peserta didik terutama pada materi dongeng yang sedang peneliti teliti. Terdapat beberapa permasalahan mulai dari rendahnya pemahaman peserta didik dalam memahami materi dongeng yang ada dalam modul ajar Bahasa Indonesia, kurangnya sumber bacaan yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran, dan kurangnya pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) dalam pembelajaran.

Dari permasalahan diatas peneliti berinovasi dengan mengembangkan media pembelajaran berupa LKPD berbasis aplikasi canva yakni salah satu perangkat penting yang dapat digunakan untuk memudahkan dalam kegiatan pembelajaran, dimana lembar kerja peserta

¹ Samsul Khoirul Muklis, *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teknik Survey, Question, Read, Recite, Review (SQ3R) dan Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) Kelas VII MTS Al-Ittihad Poncokusumo Malang*, (Malang: Pascasarjana Unisma, 2021), 27.

didik (LKPD) berbasis aplikasi canva dapat lebih menarik perhatian peserta didik untuk belajar dan memahami materi dongeng.

Pada penelitian Retno Widiyanti lembar kerja peserta didik berbasis canva ini bertujuan untuk memudahkan guru dalam mengarahkan peserta didik untuk menemukan konsep ilmu ekonomi melalui percobaan baik itu secara mandiri atau kelompok. Lembar kerja peserta didik berbasis canva pada materi konsep ilmu ekonomi ini dikembangkan dengan mengikuti alur pengembangan yang mengacu pada model Plomp. Pengembangan lembar kerja peserta didik dilakukan dengan model plom yang sudah di adaptasi oleh Sugiyono, penelitian dan pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis plom ini di desain menggunakan aplikasi <http://canva.com> yang bisa di download menggunakan smartphone atau dari computer melalui link google yaitu <http://canva.com> aplikasi ini sangat praktis digunakan karena fitur-fitur desain yang disediakan oleh pihak canva secara gratis sangat banyak sehingga bisa mendesain berbagai macam bentuk.²

Sedangkan pada penelitian ini, peneliti mengembangkan produk berupa lembar kerja peserta didik berbasis aplikasi canva untuk memudahkan peserta didik dalam memahami konsep terutama pada materi dongeng. Lembar kerja peserta didik berbasis aplikasi canva pada materi dongeng ini dikembangkan dengan mengikuti alur pengembangan yang menggunakan model 4D. Pengembangan lembar kerja peserta didik dilakukan dengan model 4D oleh Sugiyono, penelitian dan pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis aplikasi canva dengan model SQ3R didesain menggunakan aplikasi canva yang penggunaannya sendiri juga mudah bisa dilakukan di smartphone android.

Lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis aplikasi canva adalah bahan ajar cetak yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk tugas pembelajaran dan membantu peserta didik dalam mengembangkan

² Retno Widiyanti, *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Canva Pada Materi Konsep Ilmu Ekonomi Di SMAN 3 Tapung*, (Skripsi: FTK UIN Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 2023), 06.

kemampuannya yang sudah di desain menggunakan aplikasi canva sehingga lembar kerja peserta didik lebih menarik dalam pembelajaran dan stimulus peserta didik lebih bagus.³ Selain itu lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis aplikasi canva juga dapat membantu dan mempermudah dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis aplikasi canva tersebut melatih peserta didik dalam menemukan dan mengembangkan keterampilan serta mengekspresikan kemampuannya untuk memecahkan masalah yang ada. Adapun struktur LKPD berbasis aplikasi canva yang ditentukan Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas) secara umum meliputi judul, petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, tugas-tugas, dan langkah kerja serta penilaian.⁴

Secara umum, ada tiga syarat dalam penyusunan LKPD berbasis aplikasi canva yaitu syarat didaktif, syarat kontruksi, dan syarat teknis. Syarat dedaktif disini mengatur tentang penggunaan LKPD yang bersifat universal, yang artinya LKPD digunakan oleh peserta didik dengan kemampuan mereka masing-masing yang tentunya berbeda, sementara syarat konstruksi LKPD yang berhubungan dengan penggunaan bahasa, dan syarat teknis dimana LKPD menekankan pada tulisan, gambar dan penampilan.⁵

LKPD berbasis aplikasi canva pada penelitian ini berupa buku cetak yang didalamnya berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk tugas pembelajaran. Untuk struktur LKPD berbasis aplikasi canva ini meliputi judul, petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, tugas-tugas, dan langkah kerja serta penilaian. LKPD berbasis aplikasi ini juga didesain sangat menarik dan menjadikan stimulus peserta didik lebih baik. Desain pada LKPD berbasis aplikasi ini didalamnya

³ Rina Anggraini, et al., *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis SQ3R Pada Materi Membaca Cerita Anak Untuk Kelas V SD*, (Magister Keguruan Guru SD), 03.

⁴ Dimas Bagus Wiliyanto, *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pada Materi Statistika Menggunakan Pendekatan Project Based Learning Untuk Kelas VIII SMPN 2 Panti Jember*, (Skripsi: FTIK, IAIN Jember, 2021), 04.

⁵ Eli Rohaeti, et al., *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Mata Pelajaran Sains Kimia Untuk SMP*, (Jurnal Inovasi Pendidikan, 2016), 03.

terdapat berbagai macam animasi tentang dongeng, dimana animasi tersebut sesuai dengan materi yang diambil yaitu tentang dongeng. Selain itu juga terdapat bentuk-bentuk yang dijadikan template petunjuk belajar, materi dan lain sebagainya.

Selanjutnya template tersebut bisa dirubah sesuai keinginan tetapi dalam LKPD ini menggunakan bentuk segi empat yang kemudian dijadikan latar belakang atau background buku yang warnanya kuning dan dimodifikasi bentuk persegi panjang warna biru muda dan biru tua, dimana tujuannya untuk membuat peserta didik semangat belajar dan mengerjakan soal yang telah disediakan. Untuk cover LKPD ini Full Colour (menggunakan variasi warna yang disediakan aplikasi canva) menggunakan animasi tentang dongeng seperti buaya, kancil, harimau, dan lainnya yang berhubungan dengan dongeng. Selain terdapat cover LKPD ini juga terdapat peta konsep yang didalamnya tertuang poin penting tentang materi dongeng yang memudahkan peserta didik memahami materinya. LKPD berbasis aplikasi canva ini di desain sangat menarik kreatif dan inovatif berbeda pada LKPD lainnya ataupun buku LKS pada umumnya. Menarik disini tidak menjadikan peserta didik bosan dalam belajar dengan menggunakan LKPD berbasis aplikasi canva ini. Kreatif dan inovatif yang dimaksud menjadikan peserta didik bertambah lebih baik stimulusnya dalam mengembangkan ide-ide baru serta lebih antusias dalam mempelajari materi dongeng. Dalam proses pembelajaran selain harus menggunakan produk yang kreatif berupa LKPD berbasis aplikasi canva ini juga menggunakan model pembelajaran yang bisa menarik perhatian peserta didik agar pembelajaran berlangsung dengan baik.

Model pembelajaran adalah suatu model yang membantu guru dalam mengajar peserta didik di dalam kelas. Model pembelajaran SQ3R berbasis aplikasi canva adalah salah satu jenis metode pembelajaran yang menggunakan strategi membaca untuk meningkatkan kognitif peserta didik dan didalamnya sudah didesain menggunakan aplikasi canva sehingga peserta didik lebih tertarik dan tertantang mengikuti pembelajaran. SQ3R berbasis aplikasi canva sendiri merupakan singkatan dari (*Survey, Question,*

Read, Recite, dan Review). Model SQ3R berbasis aplikasi canva juga memiliki karakteristik tersendiri antara lain: peserta didik sebagai acuan, saling mengaitkan keterampilan dalam mengontruksi konsep, mengaitkan prosedur kognitif dalam mengembangkan kemampuan berfikir.⁶

LKPD berbasis aplikasi canva dengan model SQ3R adalah lembar kerja peserta didik yang didesain menggunakan aplikasi canva yang dapat lebih menarik perhatian peserta didik untuk belajar dan memahami materi dongeng. Selain itu lembar kerja peserta didik tersebut juga menggunakan model SQ3R yang memiliki lima langkah tahapan yakni: *Survey* (mengamati), *Question* (bertanya), *Read* (membaca), *Recite* (meninjau kembali), *Review* (menyimpulkan). Selain itu dengan diterapkannya model pembelajaran SQ3R berbasis aplikasi canva ini pada lembar kerja peserta didik berbasis aplikasi canva nantinya dapat membuat peserta didik berfikir kritis dan sistematis mengikuti tahapan-tahapan yang ada serta lebih mudah tertarik mendapat tantangan.

Selama magang 2 di MIN 4 Ponorogo, peneliti menemukan permasalahan seperti rendahnya pemahaman peserta didik dalam memahami materi, kurangnya sumber bacaan yang digunakan, dan kurangnya pengembangan lembar kerja peserta didik dalam pembelajaran. Sumber bacaan yang kurang tersebut memungkinkan peserta didik untuk fokus terhadap peningkatan pemahaman konsep, sehingga perlu adanya produk baru yang harus dikembangkan. Kemampuan pemahaman konsep dalam pembelajaran merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dikuasai peserta didik.⁷

Oleh karena itu perlu adanya sebuah upaya nyata, terencana dengan matang, dan seksama agar kemampuan dalam pemahaman konsep Bahasa Indonesia peserta didik dapat tumbuh berkembang sesuai dengan potensi

⁶ Fisca Dwi Agustin, et al., *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Problem Based Learning dengan Metode SQ3R untuk Memfasilitasi Kemampuan Literasi Matematis Peserta Didik Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP/MTS (Journal for Research in Mathematics Learning, 2022)*, 301.

⁷ Darmawan Harefa, et al., *Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa*, (Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 2022), 327.

masing-masing. Salah satu upaya yang akan dilakukan adalah mengembangkan bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis aplikasi canva yang difokuskan untuk memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep peserta didik terfokus pada materi dongeng di pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Aplikasi Canva Dengan Model SQ3R Terhadap Pemahaman Konsep Bahasa Indonesia Materi Dongeng Pada Siswa Kelas 3 Di MIN 4 Ponorogo”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, be berapa persoalan yang harus diteliti di sekolah, antara lain:

1. Rendahnya pemahaman peserta didik dalam memahami materi yang ada dalam modul ajar Bahasa Indonesia.
2. Kurangnya sumber bacaan yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran.
3. Kurangnya pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dalam pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Aplikasi Canva dengan model SQ3R terhadap pemahaman konsep Bahasa Indonesia materi dongeng pada siswa kelas 3 di MIN 4 Ponorogo?
2. Bagaimana kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Aplikasi Canva dengan model SQ3R terhadap pemahaman konsep Bahasa Indonesia materi dongeng pada siswa kelas 3 di MIN 4 Ponorogo?
3. Bagaimana efektivitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis aplikasi canva dengan model SQ3R terhadap pemahaman konsep

Bahasa Indonesia materi dongeng pada siswa kelas 3 di MIN 4 Ponorogo?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Aplikasi Canva dengan model SQ3R terhadap pemahaman konsep Bahasa Indonesia materi dongeng pada siswa kelas 3 di MIN 4 Ponorogo.
2. Untuk mengetahui kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Aplikasi Canva dengan model SQ3R terhadap pemahaman konsep Bahasa Indonesia materi dongeng pada siswa kelas 3 di MIN 4 Ponorogo.
3. Untuk mengetahui efektivitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis aplikasi canva dengan model SQ3R terhadap pemahaman konsep Bahasa Indonesia materi dongeng pada siswa kelas 3 di MIN 4 Ponorogo.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan sebuah pemahaman konsep pembelajaran Bahasa Indonesia terutama materi dongeng dengan mudah dan praktis sebagai dasar pembelajaran yang akan dipelajari di tingkat pendidikan selanjutnya serta dapat menambah wawasan dalam mengembangkan ilmu dan mendukung teori-teori yang sudah ada yang berkaitan dengan kependidikan, menambah bahan pustaka baik ditingkat jurusan maupun fakultas dan institut, dan sebagai masukan serta pertimbangan untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi penulis

Penelitian ini sebagai salah satu syarat dalam rangka menyelesaikan studi jenjang S1 Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Negeri Islam

Ponorogo dan khususnya menambah wawasan serta pengetahuan penulis.

b. Bagi Pembaca

Penelitian ini dapat memberikan informasi bagi para pembaca tentang pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan model SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, and Review*).

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi informasi untuk meningkatkan mutu pendidikan.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional yang dimaksud untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul skripsi. Sesuai dengan judul penelitian yaitu “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis aplikasi canva dengan model SQ3R terhadap pemahaman konsep bahasa Indonesia materi dongeng pada siswa kelas 3 di MIN 4 Ponorogo”. Maka definisi operasional dalam penelitian ini antara lain:

1. Pengembangan adalah cara ilmiah penelitian dalam memperoleh data sehingga dapat digunakan untuk menghasilkan, mengembangkan dan memvalidasi produk.⁸
2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah panduan lembar kerja peserta didik yang digunakan untuk melakukan penyelidikan atau pemecahan masalah.⁹
3. Aplikasi Canva adalah fitur desain yang dapat dikerjakan secara online.
4. SQ3R adalah model studi yang mencakup lima tahap kegiatan membaca, yakni: *survey, question, read, recite, dan review* atau dapat diartikan sebagai tahap-tahap mensurvey atau meneliti, mengajukan pertanyaan, membaca, menceritakan kembali, dan meninjau ulang.

⁸ Modul Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, (Ponorogo: FKIP, 2023), 83.

⁹ Neni Triana, *LKPD Berbasis Eksperimen: Tingkatkan Hasil Belajar Siswa*, (Jakarta: Guepedia, 2021), 15.

5. Dongeng adalah cerita yang dianggap tidak benar-benar terjadi dan tidak terikat oleh waktu dan tempat.¹⁰
6. Pemahaman Konsep adalah kecakapan atau kemahiran dalam memahami konsep yang dipelajarinya, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep tepat pada pemecahan masalah.¹¹

G. Keterbatasan Pengembangan

Lembar kerja peserta didik (LKPD) merupakan perangkat pembelajaran berupa lembaran yang berisi petunjuk tentang tugas atau pekerjaan yang harus diselesaikan oleh seorang peserta didik. Lembar kerja peserta didik memiliki berbagai tujuan dalam pembelajaran diantaranya:

- a. Menjadi pedoman untuk guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran
- b. Membantu para peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran
- c. Melatih keterampilan peserta didik sesuai dengan pembelajaran yang dilakukan
- d. Membantu guru dalam mengevaluasi hasil pembelajaran

Karena keterbatasan dalam penelitian baik waktu, tenaga, dan pikiran, maka peneliti mengambil satu pokok bahasan yaitu mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi dongeng yang difokuskan pada unsur intrinsik dongeng. Dengan mempertimbangkan sikap atau cara peserta didik menanggapi mata Pelajaran Bahasa Indonesia yang kurang terbuka, sehingga hal tersebut sendiri yang menyulitkan mereka untuk belajar dengan nyaman. Adapun pemilihan materi dongeng, dilandasi atas peserta didik yang kurang mampu memahami konsep materi terutama pada unsur intrinsik dongeng.

¹⁰ Mawar Tri Handayani, et al., *Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk SD/MI* (Surakarta: Citra Pustaka), 21.

¹¹ Darmawan Harefa, et al., *Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa* (Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 2022), 327.

H. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan bahan ajar ini adalah sebagai berikut:

1. LKPD berbasis canva adalah salah satu perangkat penting yang dapat digunakan untuk memudahkan dalam kegiatan pembelajaran, dimana lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis aplikasi canva dapat lebih menarik perhatian peserta didik untuk belajar dan memahami materi dongeng.
2. LKPD dengan model SQ3R adalah lembar kerja peserta didik yang didalamnya terdapat model SQ3R. Pembelajaran dengan menggunakan model SQ3R terdapat lima langkah yaitu: *Survey* (mengamati), *Question* (bertanya), *Read* (membaca), *Recite* (meninjau kembali), dan *Review* (menyimpulkan).
3. LKPD berbasis canva dengan model SQ3R adalah lembar kerja peserta didik berbasis aplikasi canva yang dapat lebih menarik perhatian peserta didik untuk belajar dan memahami materi dongeng. Selain itu lembar kerja peserta didik tersebut juga menggunakan model SQ3R yang memiliki lima langkah tahapan yakni: *Survey* (mengamati), *Question* (bertanya), *Read* (membaca), *Recite* (meninjau kembali), *Review* (menyimpulkan).
4. Keutungan dari bentuk aplikasi canva yakni: Menghemat waktu desain media pembelajaran untuk menghasilkan tampilan yang menarik. Media pembelajaran canva dapat didesain menggunakan perangkat ponsel. Meningkatkan kreativitas pendidik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang tersedia.
5. Spesifik dan fasilitas Canva antara lain: terdapat penghapus latar belakang, konten premium dimana tersebut berbayar, animasi tersedia instan, terdapat banyak template, memiliki desain bagan, diagram, grafik, infografis dan nomor halaman serta memiliki beragam template powerpoint yang unik untuk slide yang menarik.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan skripsi ini akan berisi tentang perih-al-perihal yang akan dibahas dalam skripsi metode pengembangan ini. Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari tiga bagian pokok yaitu bagian awal, bagian utama dan bagian akhir. Adapun sistematika pembahasan yang akan disajikan adalah sebagai berikut ini:

Bab pertama merupakan bagian pendahuluan di dalamnya berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, spesifikasi produk, keterbatasan pengembangan, dan sistematika pembahasan. Di dalam bab pertama ini akan dimunculkan hal apa saja yang membuat peneliti ingin melakukan penelitian di sekolah dasar tersebut pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng dengan model pembelajaran *Survey, Question, Read, Recite dan Review (SQ3R)* berbasis aplikasi *Canva* dalam rangka pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

Bab kedua merupakan bagian kajian pustaka, pada bab ini memuat kajian teori, telaah penelitian terdahulu, kerangka berfikir, dan pengajuan hipotesis tindakan. Pada bagian ini akan memuat uraian tentang tinjauan pustaka dan teori-teori besar (*Grand theory*) serta teori-teori yang dirujuk dari pustaka penelitian pengembangan ini. Dan hasil penelitian terdahulu akan digunakan sebagai penjasas.

Bab ketiga merupakan bagian metode penelitian. Didalamnya memuat beberapa hal seperti pendekatan dan jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, subjek penelitian, prosedur penelitian, tahap pengembangan, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas, dan teknik analisis data.

Bab keempat berisi hasil dan pembahasan di dalamnya memuat Gambaran singkat *setting* lokasi penelitian, hasil penelitian dan pembahasan.

Bab kelima merupakan bagian penutup, bab terakhir ini berisi simpulan dan saran.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengembangan

a. Pengertian Penelitian Pengembangan

Menurut Tuckman, penelitian atau *research* adalah suatu upaya secara sistematis untuk memberikan jawaban terhadap permasalahan atau fenomena yang dihadapi.¹² Begitu banyak tipe-tipe penelitian pendidikan yang berkembang saat ini, yaitu penelitian deskriptif-kualitatif, eksperimen, eksperimen semu, korelasi, kelompok kriteria, dan metaanalisis. Berbeda dengan penelitian pengembangan, penelitian pengembangan ini bertujuan menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan uji lapangan yang kemudian direvisi dan seterusnya.

Menurut Gay, penelitian pengembangan adalah usaha mengembangkan suatu produk untuk digunakan, bukan untuk menguji teori. Sedangkan Borg & Gall berpendapat bahwa penelitian pengembangan adalah proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang sudah ada atau mengembangkan produk baru, bisa juga penelitian pengembangan digunakan untuk menemukan pengetahuan atau menjawab permasalahan yang sedang dihadapi.¹³

Penelitian pengembangan atau sering juga disebut dengan *Research and Development (R&D)*, merupakan jenis penelitian yang umumnya digunakan banyak pendidikan dalam dunia. Secara umum pengertian penelitian pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk memperoleh data sehingga dapat dipergunakan untuk menghasilkan, mengembangkan dan memvalidasi produk.¹⁴ Penelitian

¹² Yudi Hari Rayanto & Sugianto, *Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2D2: Teori dan Praktek (Lembaga Academic & Research Institute, 2020)*, 18.

¹³ Hamzah Amir, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development)* (Malang: Literasi Nusantara, 2019)

¹⁴ *Modul Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan*, (Ponorogo: FKIP, 2023), 83.

pengembangan difungsikan sebagai dasar untuk bangunan/konstruksi model dan teori. Kata penelitian merujuk pada proses pemecahan masalah dan menemukan fakta secara terorganisir sedangkan pengembangan merujuk kepada usaha peningkatan kemampuan teoritis, konseptual dan moral sesuai kebutuhan melalui latihan dan pendidikan.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah suatu metode penelitian yang menciptakan suatu produk kemudian dikembangkan sendiri untuk suatu kepentingan yang nanti akan diujicobakan dan dievaluasi guna menyempurnakan produk tersebut.

2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

a. Pengertian LKPD

Menurut Putri, lembar kerja peserta didik (LKPD) merupakan bahan ajar cetak yang berisi petunjuk untuk membantu siswa mengembangkan kemampuannya. Sedangkan menurut Prastowo LKPD merupakan suatu bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan peserta didik, yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai.¹⁵

Menurut Depdiknas, LKPD adalah lembaran yang berisi tugas-tugas yang harus dikerjakan siswa. Tugas yang diperintahkan dalam LKPD harus mengacu pada kompetensi dasar yang akan diperoleh siswa. Sedangkan menurut Darkuni, lembar kerja peserta didik (LKPD) adalah lembar kerja yang berisi kegiatan yang harus dilakukan siswa untuk menguasai keterampilan yang diperlukan.¹⁶ Sedangkan menurut Trianto LKPD adalah panduan peserta didik yang digunakan untuk melakukan penyelidikan atau pemecahan masalah.¹⁷ LKPD dapat berupa panduan

¹⁵ Rina Anggraini, et al., *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis SQ3R Pada Materi Membaca Cerita Anak Untuk Kelas V SD (Magister Keguruan Guru SD)*, 03.

¹⁶ Iwan Usma Wardani, *Belajar Matematika SD Dengan Pendekatan Scientific Berbasis Keterampilan* (Palu: CV. Feniks Muda Sejahtera, 2022), 14.

¹⁷ Neni Triana, *LKPD Berbasis Eksperimen: Tingkatkan Hasil Belajar Siswa* (Jakarta: Guepedia, 2021), 15.

untuk latihan pengembangan aspek kognitif maupun panduan untuk pengembangan semua aspek pembelajaran dalam bentuk panduan eksperimen atau demonstrasi.

Dari berbagai pendapat diatas mengenai pengertian LKPD, dapat disimpulkan bahwa lembar kerja peserta didik (LKPD) adalah alat belajar peserta didik yang berisi petunjuk-petunjuk kegiatan yang akan dilaksanakan peserta didik secara aktif dan mengacu pada kompetensi dasar yang hendak dicapai.

b. Jenis-Jenis LKPD

Terdapat lima macam jenis pengelompokan LKPD yang biasa digunakan oleh peserta didik yaitu:¹⁸

- 1) LKPD yang membantu peserta didik menemukan suatu konsep.
- 2) LKPD yang berfungsi sebagai penuntun belajar
- 3) LKPD yang membantu peserta didik menerapkan dan mengintegrasikan berbagai konsep yang telah ditemukan.
- 4) LKPD yang berfungsi sebagai petunjuk praktikum
- 5) LKPD yang berfungsi sebagai penguatan.

c. Fungsi LKPD

Menurut Andi Prastowo fungsi LKPD, sebagai berikut:¹⁹

- 1) Bahan ajar yang meminimalkan kedudukan guru dengan memperbanyak kegiatan pada peserta didik
- 2) Bahan ajar yang ringkas dan padat dengan tugas
- 3) Bahan ajar yang mempermudah peserta didik untuk memahami materi
- 4) Mempermudah untuk menyampaikan materi secara jelas pada peserta didik

¹⁸ Rindyani Dwi Hastuti, *Pengaruh Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Media Live Worksheet Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS*. (Skripsi: FTIK, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023), 24.

¹⁹ Saringatun Mudrikah, et al; *Perencanaan Pembelajaran di Sekolah: Teori dan Implementasi* (Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2021), 168.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa fungsi LKPD sebagai bahan ajar membantu dan mempermudah pelaksanaan selama kegiatan pembelajaran.

d. Tujuan Penyusunan LKPD

Menurut Ismal Purba tujuan penyusunan LKPD, diantaranya sebagai berikut:²⁰

- 1) Melatih peserta didik agar lebih mendalami materi prasyarat yang akan digunakan untuk belajar materi berikutnya
- 2) Melatih peserta didik membuat laporan hasil eksperimen sekaligus menjawab pertanyaan-pertanyaan tentang percobaan yang telah dilakukan
- 3) Melatih peserta didik untuk belajar dengan tekun, cermat, jujur, sistematis, serta rasional dalam system kerja yang praktis

e. Komponen Penyusun LKPD

Komponen penyusun LKPD memiliki enam komponen diantaranya:²¹

- 1) Petunjuk belajar
- 2) Kompetensi yang akan dicapai
- 3) Informasi pendukung
- 4) Latihan-latihan dan tugas
- 5) Lembar kegiatan
- 6) Evaluasi

3. Aplikasi Canva

a. Pengertian Aplikasi Canva

Canva adalah website dan aplikasi yang paling populer saat ini khususnya di bidang desain grafis dan *brand building*. Canva merupakan sebuah perusahaan rintisan yang berbasis di Australia dan banyak membantu masyarakat untuk mendapatkan desain bagus serta menarik tanpa membutuhkan banyak usaha. Canva merupakan jalan keluar

²⁰ Saringatun Mudrikah, et al; *Perencanaan Pembelajaran di Sekolah: Teori dan Implementasi* (Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2021) 170.

²¹ Dimas Bagus Wiliyanto, *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pada Materi Statistika Menggunakan Pendekatan Project Based Learning Untuk Kelas VIII SMPN 2 Panti Jember* (Skripsi: FTIK, IAIN Jember, 2021), 29.

terbaik bagi yang ingin membuat desain untuk keperluan *social media*, *branding*, *printing*, dan *personal use* tetapi tidak bisa mengoperasikan *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator*, maupun *Corel Draw*.²²

Canva merupakan program desain yang dapat diakses secara online. Beragam *tools* di dalam canva digunakan untuk membuat desain grafis yang cantik, seperti poster, info grafis, logo, kartu nama, buletin, brosur, pamflet, resume, presentasi, grafik, sertifikat, label, kartu pos, dan sebagainya yang bisa juga dimanfaatkan untuk membuat konten media sosial. Jenis-jenis presentasi yang terdapat pada canva antara lain seperti presentasi kreatif, pendidikan, sederhana, bisnis, pemasaran, penjualan, arsitektur, periklanan, teknologi, dan lain-lain.²³

Canva adalah platform desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen, dan konten visual lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan beragam onth desain untuk digunakan. Canva terdiri dari dua jenis layanan, yakni gratis dan berbayar.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi canva merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk desain grafis yang lebih mudah dan cepat daripada software grafis lainnya. Seperti poster, logo, brosur, pamphlet, presentasi, grafik, dan lain sebagainya. Aplikasi ini bisa digunakan secara online melalui browser desktop atau download aplikasi mobilnya di App atau Play store. Selain itu aplikasi ini juga menawarkan dua versi yaitu versi gratis dan versi berbayar.

b. Kelebihan dan Kendala Pemakaian Aplikasi Canva

Berikut adalah beberapa kelebihan yang dimiliki aplikasi canva.²⁴

- 1) Canva memiliki desain bagan, diagram, grafik, infografis, dan nomor halaman serta memiliki beragam *template powerpoint* yang unik untuk *slide* yang menarik.

²² Muhammad Arifin, et al., *Media Pembelajaran Berbasis IT*. (Medan: UMSU Press, 2022), 197.

²³ Ika Parma Dewi, et al., *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. (Padanag: UNP Press, 2021), 122.

²⁴ Ika Parma Dewi, 122.

- 2) Menghemat waktu desain media pembelajaran untuk menghasilkan tampilan *slide* yang menarik.
- 3) Desain grafis yang intuitif dan praktis digunakan karena adanya fitur *drag* dan *drop*, sehingga dapat membangkitkan kreativitas pendidik.
- 4) Pendidik dapat membagikan desain presentasi secara online kepada peserta didik untuk dipelajari kembali di rumah.
- 5) Menghemat waktu desain media pembelajaran untuk menghasilkan tampilan *slide* yang menarik.
- 6) Hasil presentasi dapat dicetak dengan pengaturan ukuran yang otomatis dan resolusi gambar yang baik.
- 7) Media pembelajaran canva dapat didesain menggunakan perangkat ponsel.
- 8) Desain yang lebih menarik dapat dihasilkan dengan membagikan hasil presentasi serta melakukan kolaborasi tim lainnya.

Sedangkan beberapa kendala siswa dalam pemakaian canva antara lain:

- 1) Aplikasi canva menggunakan internet yang cukup dan stabil
- 2) Dalam aplikasi canva ada beberapa template, stiker, ilustrasi, font dan sebagainya secara berbayar.
- 3) Desain dalam aplikasi canva terkadang terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah templatnya, gambar, warna dan sebagainya.

c. Langkah Penggunaan Aplikasi Canva

Berikut langkah penggunaan aplikasi canva baik menggunakan telpon genggam ataupun menggunakan laptop yang mudah diakses oleh pengguna, yaitu:²⁵

- 1) Mendownload aplikasi canva melalui playstore untuk membuka canva melalui website resmi canva yaitu, https://www.canva.com/id_id/ untuk pengguna telpon genggam ataupun laptop.

²⁵ Retno Widiyanti, *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Canva Pada Materi Konsep Ilmu Ekonomi Di SMAN 3 Tapung* (Skripsi: FTK UIN Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 2023), 22-24.

- 2) Membuat akun canva, pembuatan akun dapat dilakukan menggunakan akun facebook, google, atau gmail.
 - 3) Membuat desain melalui canva pembuatan desain disesuaikan dengan kebutuhan, dengan bantuan template para pengguna dapat menggunakan canva dengan mudah serta dapat mengubah elemen, font, atau gambar sesuai dengan kebutuhan dan mengedit video.
 - 4) Menyimpan hasil desain dari canva setelah desain selesai, langkah terakhir yakni menyimoan desain yang telah dibuat. Cara menyimpan desain tersebut cukup dengan mengklik tanda berbentuk panah ke bawah di pojok kanan atas dan desain akan tersimpan di galeri atau pun file penyimpanan.
4. LKPD Berbasis Aplikasi Canva
- a. Pengertian LKPD Berbasis Aplikasi Canva

Lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis canva adalah bahan ajar cetak dan non cetak yang berupa lembaran berisi materi, tugas yang didalamnya berisi petunjuk dan langkah-langkah untuk menyelesaikan tugas peserta didik yang mengacu kepada kompetensi dasar dan kompetensi inti yang harus dicapai, berdasarkan pengertian di atas maka lembar kerja peserta didik (LKPD) berabasis aplikasi canva berfungsi sebagai bahan ajar yang memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran dan memudahkan dalam memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran.²⁶

Lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis aplikasi canva adalah salah satu perangkat penting yang dapat digunakan untuk memudahkan dalam kegiatan pembelajaran dan membentuk interaksi yang efektif antara peserta didik dengan guru, sehingga lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis aplikasi canva dapat lebih menarik perhatian peserta didik untuk belajar dan relevan dengan situasi dan kondisi lingkungan

²⁶ Retno Widianti, *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Canva Pada Materi Konsep Ilmu Ekonomi Di SMAN 3 Tapung* (Skripsi: FTK UIN Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 2023), 25.

sekitar.²⁷ Lembar kerja peserta didik yang disajikan bukan hanya menyajikan materi, akan tetapi dilengkapi juga dengan gambar-gambar menarik yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi yang disampaikan dan peserta didik juga diharapkan lebih termotivasi untuk belajar.

Dapat disimpulkan bahwa pengembangan perangkat pembelajaran berbasis aplikasi canva ini mampu meningkatkan pembelajaran yang efektif kepada peserta didik. Pembelajaran materi dongeng pada penelitian pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis aplikasi canva terlihat terdapat peningkatan yang signifikan terkait pembelajaran yang efektif yang berpotensi kepada peserta didik yang sebelumnya tidak menggunakan perangkat pembelajaran aplikasi canva dan setelah menggunakan perangkat pembelajaran lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis aplikasi canva pada materi dongeng.

b. Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi Canva pada LKPD

Berikut langkah-langkah penggunaan lembar kerja peserta didik berbasis aplikasi canva pada materi dongeng yang mudah di akses dalam pembuatan canva diantaranya:²⁸

- 1) Membuka akun canva yang sudah didaftarkan dan pilihlah menu desain yang di inginkan, buat sesuai kebutuhan yang sudah tersedia di aplikasi canva.
- 2) Langkah selanjutnya pilih di pojok kiri menu aplikasi canva desain untuk memilih desain apa aja yang ingin dikembangkan melalui aplikasi canva.
- 3) Selanjutnya untuk menu elemen banyak tersedia di aplikasi canva dari animasi yang beraneka macam dan ada warnanya bisa diganti-ganti sesuai desain yang dibutuhkan.

²⁷ Retno Widianti, *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Canva Pada Materi Konsep Ilmu Ekonomi Di SMAN 3 Tapung* (Skripsi: FTK UIN Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 2023), 26.

²⁸ Retno Widianti, 31-32.

- 4) Menu aplikasi yang digunakan dalam aplikasi canva untuk mendesain LKPD berbasis aplikasi canva unggah file ini untuk memudahkan mendownload desain dari luar aplikasi canva.
- 5) Cara membuat desain LKPD di aplikasi canva untuk menambah teks atau ingin memasukkan teks di desain bisa klik menu teks didalamnya ada berbagai macam model tulisan yang bisa digunakan.
- 6) Selanjutnya cara menyimpan atau ingin mencetak secara langsung ada menu pilihan di atas pojok kanan tersedia menu yang sudah disediakan aplikasi canva, klik menu penyimpanan, selanjutnya klik menu unduh cetak pdf, pdf dan jpp, standar pdf.

c. Kelebihan LKPD Berbasis Aplikasi Canva

Adapun kelebihan dari LKPD berbasis aplikasi canva pada materi dongeng diantaranya:

- 1) Full colour (menggunakan variasi warna yang disediakan aplikasi canva)
- 2) Menggunakan animasi kekinian sesuai dengan usia pelajar
- 3) Cover lebih menarik dan berwarna yang membuat peserta didik semangat untuk belajar dan mengerjakan soal
- 4) Perpaduan teks dan gambar menambah daya Tarik LKPD tersebut
- 5) Materi, pertanyaan, dan latihan soal tersusun rapi dan menarik
- 6) LKPD berbasis aplikasi canva dapat diakses dimanapun dan kapanpun serta dapat diakses diseluruh perangkat elektronik
- 7) LKPD berbasis aplikasi canva tidak memerlukan ruang penyimpanan yang besar
- 8) LKPD berbasis aplikasi canva ini efektif jika digunakan secara mandiri maupun kelompok

5. Model Pembelajaran SQ3R

a. Pengertian Model Pembelajaran SQ3R

SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) adalah strategi yang memperkenalkan pengorganisasian, prediksi, dan pemahaman. Siswa mengamati (*Survey*), bertanya (*Question*), membaca (*Read*), meninjau kembali (*Recite*), dan menyimpulkan materi teks yang dibaca

(*Review*). Strategi ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap informasi tertulis dan membantu mereka menyimpan informasi untuk bahan diskusi, kuis, dan tes. Menurut Tarigan SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) merupakan suatu metode membaca yang sangat baik untuk kepentingan memahami bacaan secara intensif dan rasional²⁹ Metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) merupakan suatu prosedur belajar yang sistematis yang dikembangkan oleh F.P Robinson pada tahun 1970. SQ3R sendiri kependekan dari *Survey, Question, Read, Recite, dan Review*.³⁰

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan model SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) adalah sebuah strategi ataupun metode membaca secara intensif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

b. Karakteristik SQ3R

Metode SQ3R memiliki karakteristik pembelajaran antara lain:

- 1) Berpusat pada peserta didik
- 2) Mengaitkan prosedur kognitif yang mungkin dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.
- 3) Mengaitkan keterampilan saintifik dalam mengkonstruksi konsep, prinsip dan prosedur.

c. Keunggulan SQ3R

Keunggulan model pembelajaran SQ3R antara lain:³¹

- 1) Model SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) tidak hanya meningkatkan keterampilan membaca tetapi juga membuat proses membaca lebih mudah dan menarik.
- 2) Model SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) menjadikan peserta didik lebih aktif dan kooperatif.

²⁹ Amin & Linda Yurike, *164 Model Pembelajaran Kontemporer* (Pusat Penerbitan LPPM, 2022), 534.

³⁰ Ida Hamidah & Fuzi Sundari, *Membaca dan Pengajarannya (Bermuatan Model Membaca Teks Digital)*, (Sidoarjo: Thalibul Ilmi Publishing & Education, 2023), 187.

³¹ Nanda Ayu, *Efektivitas Model SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, and Review) Berbantuan LKPD Berorientasi Etnomatematika Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik* (Skripsi: FTIK, UIN Raden Intan Lampung, 2020), 27-28.

- 3) Model SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) membantu peserta didik untuk memahami konsep materi dengan teknik membaca yang lebih sistematis dan terstruktur, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih baik.
- 4) Mengamati (*Survey*) dalam SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) membuat peserta didik siap untuk membaca dengan efektif. Tanya jawab (*Question-Read*) membuka cakrawala baru dengan menghubungkan jawaban dan pertanyaan yang satu dengan yang lain. Proses menyimpulkan (*Review*) membiasakan peserta didik untuk mengingat seluruh materi dan meningkatkan pemahaman.

d. Langkah-Langkah SQ3R

Terdapat lima langkah dalam model pembelajaran SQ3R antara lain:³²

- 1) Pertama yaitu mencari tahu (*Survey*), dimana peserta didik membaca bahan bacaan materi yang diberikan guru dan mengidentifikasi teks bacaan.
- 2) Kedua yaitu bertanya (*Question*), peserta didik diperbolehkan untuk bertanya tentang materi yang kurang dipahami dari hasil pengamatan yang dilakukan pada langkah pertama.
- 3) Ketiga yaitu membaca (*Read*), peserta didik dipersilahkan untuk membaca dengan cermat dan aktif tentang persoalan yang disajikan guru mencari jawaban yang tepat dan mendiskusikan konsep pada materi yang didapatkan.
- 4) Keempat yaitu menulis (*Recite*), peserta didik diperintahkan untuk mengungkapkan jawaban yang telah disusun.
- 5) Kelima yaitu menyimpulkan (*Review*), peserta didik dipersilahkan untuk meninjau ulang jawaban yang telah disusun dan menyimpulkan materi yang telah disajikan.

³² Nanda Ayu, *Efektivitas Model SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, and Review) Berbantuan LKPD Berorientasi Etnomatematika Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik* (Skripsi: FTIK, UIN Raden Intan Lampung, 2020), 26-27.

6. Materi Dongeng

a. Pengertian Dongeng

Dongeng adalah cerita yang dianggap tidak benar-benar terjadi dan tidak terikat oleh waktu dan tempat. Tujuan dari penulisan dongeng adalah untuk menghibur dan menyampaikan ajaran moral (mendidik). Penulisan dongeng biasanya disertai dengan adanya imajinasi/khayalan penulis agar lebih menarik.³³

b. Unsur Intrinsik Dongeng

Unsur intrinsik merupakan unsur pembangun yang berasal dari dalam dongeng itu sendiri. Unsur intrinsik dongeng meliputi tema, tokoh, latar, alur dan amanat.³⁴

- 1) Tema merupakan gagasan pokok yang mendasari terbentuknya sebuah dongeng. Terdapat dua jenis tema yang ada dalam sebuah cerita, yaitu tema yang tersurat (secara langsung) dan tema yang tersirat (secara tidak langsung)
- 2) Tokoh merupakan pelaku atau pemain dalam cerita. Dalam dongeng pelaku dapat berupa manusia atau Binatang. Tokoh dalam dongeng memiliki sifat yang berbeda. Sifat yang melekat pada tokoh tersebut dinamakan dengan watak. Penggambaran watak dari setiap tokohnya dinamakan penokohan. Dalam dongeng, tokoh dibagi menjadi tokoh utama dan tokoh pembantu. Tokoh utama adalah tokoh yang menjadi pokok cerita, sedangkan tokoh pembantu adalah tokoh yang membantu tokoh utama dalam membangun cerita. Tokoh utama dibagi menjadi dua, yaitu protagonist (pendukung cerita) dan antagonis (penentang cerita).
- 3) Latar/setting merupakan tempat, waktu dan suasana peristiwa yang terjadi dalam sebuah cerita.

³³ Mawar Tri Handayani, et al., *Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk SD/MI* (Surakarta: Citra Pustaka), 21.

³⁴ Mawar Tri Handayani, et al., *Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk SD/MI* (Surakarta: Citra Pustaka), 21.

- 4) Alur dan plot merupakan jalan cerita dalam sebuah karya sastra. Terdapat tiga jenis alur cerita, yaitu alur maju, alur mundur, alur campuran.
- 5) Amanat merupakan pesan yang ingin disampaikan seorang penulis atau pengarang cerita kepada pembaca.

7. Pemahaman Konsep

a. Pengertian Pemahaman Konsep

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, konsep adalah ide atau pengertian yang di abstrakkan dari peristiwa konkret. Ia juga berarti sebuah gambaran mental dari obyek, proses, pendapat atau apapun yang digunakan oleh akal budi untuk memahami hal-hal lain. Menurut Singarimbun dan Effendi, konsep adalah sebuah istilah yang digunakan untuk menggambarkan suatu kejadian, kelompok atau individu yang menjadi obyek. Dengan adanya konsep, peneliti diharapkan dapat menggunakan suatu istilah untuk kejadian yang saling berkaitan. Karena konsep berfungsi untuk mewakili realitas yang kompleks³⁵

Definisi pemahaman atau memahami yang dikemukakan oleh Astuti & Dasmo mengatakan bahwa pemahaman merupakan bagian ranah kognitif yang tingkatannya lebih tinggi dari pengetahuan, serta merupakan dasar untuk membangun wawasan. Kemudian pengertian konsep dikemukakan oleh Rosser bahwa konsep merupakan hal abstrak yang mewakili obyek-obyek kejadian atau hubungan-hubungan yang memiliki atribut sama.³⁶

Menurut Harefa pemahaman konsep merupakan salah satu kecakapan atau kemahiran. Dengan menunjukkan pemahaman konsep yang dipelajarinya, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep dan tepat pada pemecahan masalah. Sedangkan menurut Duffin dan Simpson pemahaman konsep sebagai kemampuan

³⁵ Fithrie Soufitri, *Konsep Sistem Informasi (Padang: PT Inovasi Pratama Intenasional, 2023)*, 01.

³⁶ Deliany, et al., *Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar* (Educare: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 2019), 93.

peserta didik untuk menjelaskan konsep (peserta didik mampu mengungkapkan kembali apa yang telah dikomunikasikan) menggunakan berbagai konsep disituasi yang berbeda, dengan adanya suatu konsep mampu mengembangkan berbagai akibat.³⁷

Berdasarkan berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep adalah salah satu kecakapan dalam memahami suatu konsep mengenai materi dan kemudian peserta didik menjelaskan kembali tentang pemahaman tersebut, selain itu juga suatu aspek yang sangat penting dalam pembelajaran, karena dengan memahami konsep peserta didik dapat mengembangkan kemampuannya dalam setiap materi pembelajaran.

b. Indikator Pemahaman Konsep

Instrument penilaian yang dapat mengukur kemampuan pemahaman konsep peserta didik mengacu pada indikator pencapaian pemahaman konsep. Menurut Depdiknas menerangkan bahwa penilaian pengembangan peserta didik dicantumkan dalam indikator dari kemampuan pemahaman konsep sebagai hasil belajar. Indikator yang dimaksud antara lain:³⁸

- 1) Mengungkapkan ulang suatu konsep.
- 2) Mengklasifikasi/mengelompokkan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu.
- 3) Memberi contoh dan bukan contoh dari konsep.
- 4) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi.
- 5) Mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup sebuah konsep.
- 6) Menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur tertentu.
- 7) Menerapkan suatu konsep.

³⁷ Darmawan Harefa, et al., *Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa* (Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 2022), 327.

³⁸ Nanda Ayu, Efektivitas Model SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, and Review*) Berbantuan LKPD Berorientasi Etnomatematika Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik (Skripsi: FTIK, UIN Raden Intan Lampung, 2020), 43.

c. SQ3R terhadap pemahaman konsep

Menurut Amir memahami konsep adalah pengetahuan yang diperoleh dengan menggunakan strategi atau model pembelajaran dengan salah satunya membaca. Untuk itu peneliti ingin menggunakan model SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) dalam memahami konsep pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terutama materi dongeng. Model SQ3R dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di berbagai jenjang pendidikan dapat membantu peserta didik untuk memahami materi. Menurut Amir model SQ3R adalah metode pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik, dan melatih kemampuan berfikir peserta didik dalam memahami konsep materi dongeng dengan pola pikir mereka sendiri.³⁹

Menurut Panjaitan metode SQ3R dapat membantu peserta didik lebih fokus Ketika membaca dan memahami materi. Penerapan metode SQ3R tidak sekadar hafalan dan mengulang tanpa memahami makna yang terkandung, tetapi juga melibatkan proses berpikir dan mencari pemahaman makna dari informasi yang diperoleh. Dalam hal ini, peserta didik harus terampil membaca materi yang sedang dipelajari. Selain itu Panjaitan juga menjelaskan pada langkah *survey, question, read* peserta didik melakukan aktivitas membaca yang bertujuan untuk memahami informasi dan menemukan ide pokok dari materi yang diberikan. Kemudian peserta didik diberi pertanyaan untuk mengetahui sejauh mana pemahamannya terhadap materi. Pada langkah *recite*, peserta didik menjelaskan informasi yang diperoleh dengan menggunakan kalimatnya sendiri. Pada langkah *review*, peserta didik membuat kesimpulan berdasarkan pemahaman materi yang diperoleh menggunakan bahasanya sendiri.⁴⁰

³⁹ Sri Rahayuningsih & Indria Kristiawan, *Penerapan Metode SQ3R Terhadap Pemahaman Konsep Matematika di Masa Pandemi* (Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, 2021), Vol 12, No (02), 217.

⁴⁰ Sri Rahayuningsih & Indria Kristiawan, *Penerapan Metode SQ3R Terhadap Pemahaman Konsep Matematika di Masa Pandemi* (Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, 2021), Vol 12, No (02), 217.

Definisi pemahaman konsep yang telah diuraikan, menunjukkan bahwa setiap indikator pencapaian pemahaman konsep dapat dikombinasikan. Dengan demikian, dapat disusun suatu bentuk instrumen pemahaman konsep yang digunakan untuk melatih kemampuan pemahaman konsep peserta didik dalam mengidentifikasi contoh dan bukan contoh. Selain itu, dapat dibuat instrumen yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menyatakan ulang sebuah konsep berdasarkan materi yang telah dipelajarinya.

B. Telaah Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan salah satu komponen terpenting dalam penelitian ini, penelitian terdahulu menjadi salah satu acuan peneliti dalam melakukan penelitian sehingga peneliti dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Peneliti mengangkat beberapa penelitian terdahulu sebagai referensi dalam memperkaya bahan-bahan kajian pada penelitian oleh peneliti. Berikut beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan peneliti:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nanda Ayu Rahmadani tahun 2020 dengan judul “Efektivitas Model SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, and Review*) Berbantuan LKPD Berorientasi Etnomatematika Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, and Review*) berbantuan LKPD berorientasi etnomatematika terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik dan lebih baik dari metode ceramah dan diskusi. Jenis penelitian ini merupakan penelitian *quasi eksperimen* menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Hasil penelitian ini pembelajaran melalui model SQ3R berbantuan LKPD berorientasi etnomatematika lebih efektif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis dibandingkan dengan metode ceramah dan diskusi rata-rata interpretasi n-gain kelas eksperimen sebesar 0.733 dan pada kelas kontrol hanya sebesar 0.572. berdasarkan data rata-rata n-gain tersebut, dapat dilihat bahwa rata-rata n-gain kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas

kontrol. Penerapan pembelajaran menggunakan model SQ3R berbantuan LKPD berorientasi etnomatematika memberikan hasil yang lebih baik dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik.⁴¹

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dimas Bagus Wiliyanto tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pada Materi Statistika Menggunakan Pendekatan *Project Based Learning* Untuk Kelas VIII SMPN 2 Panti Jember”. Tujuan penelitian ini adalah:
 - 1) Mendeskripsikan proses pengembangan lembar kerja peserta didik pada materi statistika menggunakan pendekatan PjBL untuk kelas VIII SMPN 2 Panti Jember.
 - 2) Mendeskripsikan hasil kevalidan produk pengembangan lembar kerja peserta didik pada materi statistika menggunakan pendekatan PjBL untuk kelas VIII SMPN 2 Panti Jember.
 Penelitian ini merupakan penelitian *Ressearch and Development* (RnD). Pengembangan dilakukan dengan menggunakan tahapan ADDIE yaitu (1) *Analysis* (analisa), (2) *Design* (Desain/Perancangan), (3) *Development* (Pengembangan), (4) *Implementation* (Implementasi/eksekusi), (5) *Evaluation* (Evaluasi/Umpan Balik). Hasil yang diperoleh dari ahli materi yakni dengan skor 88%, ahli desain 90%, ahli pendidikan matematika 92,5%. Dari analisis kevalidan menunjukkan rata-rata keseluruhan 90,3% dengan kriteria sangat valid dan dapat digunakan.⁴²
3. Penelitian yang dilakukan oleh Maria Paskalia Dua Nurak tahun 2023 dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI Dengan Menggunakan Metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, and Review*) Di SMAS Katolik ST. John Paul II Maumere”. Tujuan dari

⁴¹ Nanda Ayu Rahmadani, *Efektivitas Model SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, and Review) Berbantuan LKPD Berorientasi Etnomatematika Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik* (Skripsi: FTIK, UIN Raden Intan Lampung, 2020).

⁴² Dimas Bagus Wiliyanto, *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pada Materi Statistika Menggunakan Pendekatan Project Based Learning Untuk Kelas VIII SMPN 2 Panti Jember* (Skripsi: FTIK, IAIN Jember, 2021).

penelitian ini untuk (1) mengetahui pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan menggunakan model pengembangan 4D pada mata pelajaran geografi kelas XI di SMAS Katolik St. John Paul II Maumere, (2) mengetahui kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan menggunakan model pengembangan 4D pada mata pelajaran geografi kelas XI di SMAS Katolik St. John Paul II Maumere, (3) mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan metode SQ3R pada mata pelajaran geografi kelas XI di SMAS Katolik St. John Paul II Maumere. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan 4D yang terdiri atas *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebaran). Hasil penelitian ini adalah: berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi diperoleh rata-rata 82% dengan kriteria sangat layak dan hasil validasi oleh ahli media diperoleh rata-rata 84% dengan kriteria sangat layak, berdasarkan hasil respon peserta didik diperoleh rata-rata 86% dengan kriteria sangat layak dan hasil respon guru diperoleh rata-rata 89% dengan kategori sangat layak. Jadi disimpulkan media pembelajaran LKPD yang dikembangkan dengan menggunakan metode SQ3R pada mata pelajaran geografi kelas XI di SMAS Katolik St. John Paul II Maumere layak digunakan dalam proses pembelajaran.⁴³

4. Penelitian yang dilakukan oleh Choirun Nisa tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis di Kelas V SDN Kradinan 02”. Tujuan dari penelitian ini untuk (1) mendeskripsikan bagaimana pengembangan LKPD Berbasis *Problem Based Learning*, (2) mengetahui respon atau tanggapan peserta didik terhadap adanya LKPD

⁴³ Maria Paskalia Dua Nurak, *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI Dengan Menggunakan Metode SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, and Review) Di SMAS Katolik ST. John Paul II Maumere* (Skripsi: FKIP, UNC Kupang, 2023).

Berbasis *Problem Based Learning*, (3) Mengetahui efektivitas LKPD Berbasis *Problem Based Learning* terhadap Kemampuan Berfikir Kritis. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Hasil penilaian ahli materi menunjukkan bahwa LKPD yang telah dikembangkan kategori sangat layak dengan diperoleh skor 88%. Dari ahli media menunjukkan kategori sangat layak dengan skor 93%. Sedangkan ahli pembelajaran menunjukkan kategori sangat layak dengan skor 93,5%. Hasil angket respon peserta didik diperoleh rata-rata 98,5% dengan kategori sangat positif. Hasil penilaian rata-rata pre test 52,95, sedangkan rata-rata post test 84,77. Dan hasil nilai N-Gain score sebesar 0,7001 dengan kategori tinggi dan N-Gain persen sebesar 0,700084 dengan kategori efektif. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan LKPD di kelas V SDN Kradinan 02 dikatakan sangat positif.⁴⁴

5. Penelitian yang dilakukan oleh Arifah Nur 'Aini tahun 2023 dengan judul "Pengembangan Modul Ajar Berbasis Pendekatan Sosiosaintifik Berbantuan *Liveworksheet* untuk Meningkatkan Kemampuan Argumentasi Siswa". Tujuan dari penelitian ini untuk (1) Mengetahui validitas modul ajar berbasis pendekatan *Sosiosaintifik* berbantuan *Liveworksheet* materi Bumi dan Tata Surya, (2) Mengetahui kepraktisan atau praktikalitas modul ajar berbasis pendekatan *Sosiosaintifik* berbantuan *Liveworksheet* materi Bumi dan Tata Surya, (3) Mengetahui efektivitas modul ajar berbasis pendekatan *Sosiosaintifik* berbantuan *Liveworksheet* untuk meningkatkan kemampuan argumentasi siswa pada materi Bumi dan Tata Surya. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian pengembangan ini adalah didapatkan hasil uji bahwa modul ajar berbasis pendekatan *Sosiosaintifik* berbantuan

⁴⁴ Choirun Nisa, *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis di Kelas V SDN Kradinan 02* (Skripsi: FTIK, IAIN Ponorogo, 2022).

Liveworksheet telah teruji validitas dengan hasil valid. Modul ajar ini telah teruji praktikalitas dengan hasil praktis. Modul ajar ini juga telah teruji efektivitas dengan hasil efektif untuk meningkatkan kemampuan argumentasi siswa.⁴⁵

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Peneliti Terdahulu

No	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Efektivitas Model SQ3R (<i>Survey, Question, Read, Recite, and Review</i>) Berbantuan LKPD Berorientasi Etnomatematika Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik	1. Mengembangkan LKPD berbasis model SQ3R 2. Fokus penelitian adalah terhadap pemahaman konsep	1. Subyek penelitian SD 2. Menggunakan penelitian (<i>Research and Development</i>)
2.	Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pada Materi Statistika Menggunakan Pendekatan <i>Project Based Learning</i> Untuk Kelas VIII SMPN 2 Panti Jember	1. Mengembangkan LKPD 2. Menggunakan penelitian (<i>Research and Development</i>)	1. Model pembelajaran SQ3R 2. Subyek Penelitian SD 3. Materi yang digunakan adalah dongeng
3.	Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI Dengan Menggunakan Metode SQ3R (<i>Survey, Question, Read, Recite, and Review</i>) Di SMAS Katolik ST. John Paul II Maumere	1. Mengembangkan LKPD berbasis model SQ3R 2. Menggunakan penelitian (<i>Research and Development</i>)	1. Subyek penelitian SD 2. Mata pelajaran Bahasa Indonesia
4.	Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran Matematika Materi	1. Mengembangkan LKPD 2. Menggunakan penelitian (<i>Research and Development</i>)	1. Model pengembangan 4D 2. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia 3. Model Pelajaran SQ3R

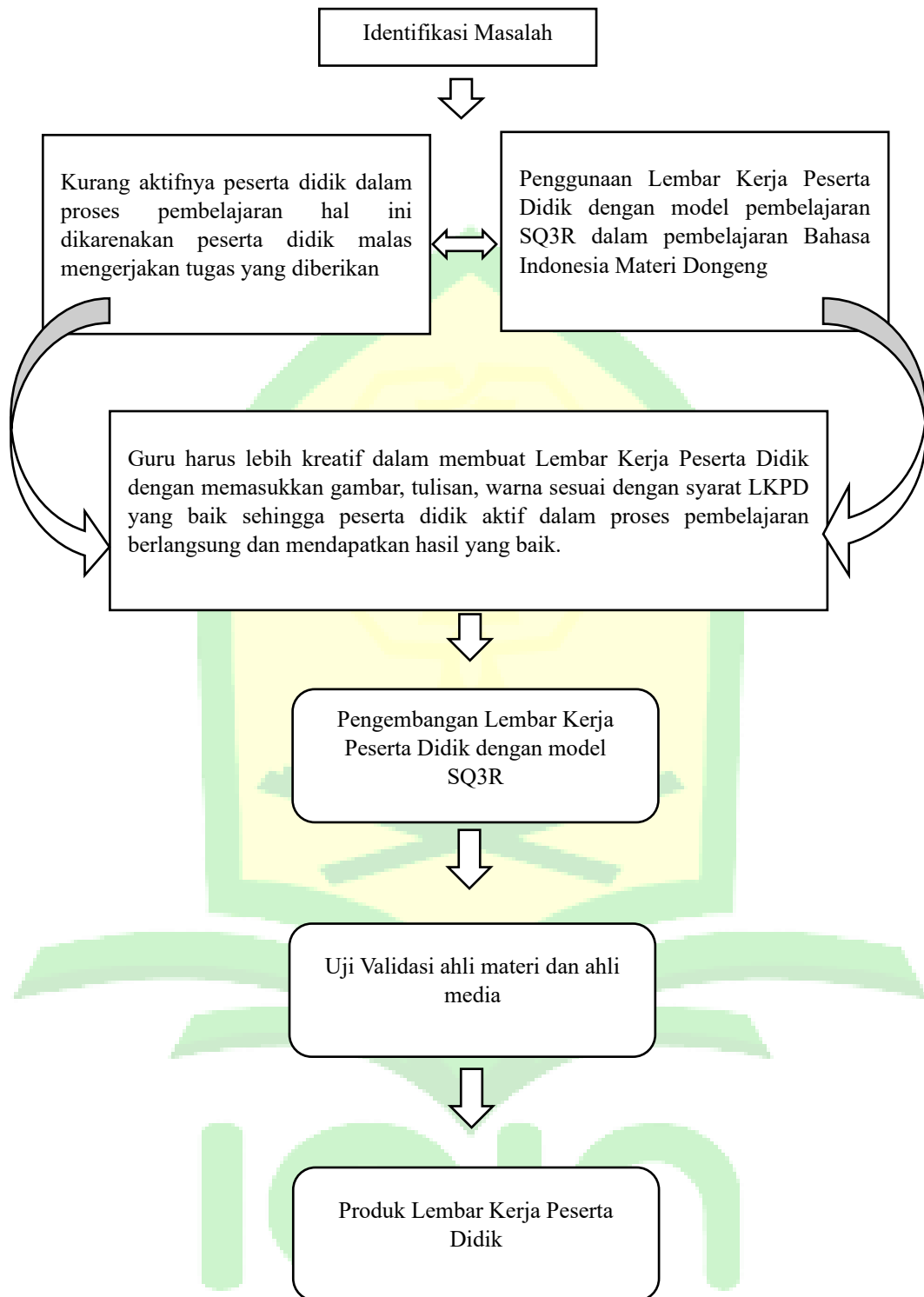
⁴⁵ Arifah Nur 'Aini, *Pengembangan Modul Ajar Berbasis Pendekatan Sosiosaintifik Berbantuan Liveworksheet untuk Meningkatkan Kemampuan Argumentasi Siswa* (Skripsi: FTIK, IAIN Ponorogo, 2023).

	Bangun Ruang untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis di Kelas V SDN Kradinan 02	3. Subyek penelitian SD	
5	Pengembangan Modul Ajar Berbasis Pendekatan <i>Sosiosaintifik</i> Berbantuan <i>Liveworksheet</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Argumentasi Siswa	1. Menggunakan penelitian (Research and Development) 2. Tujuan mengetahui validitas dan efektivitas	1. Model pengembangan 4D 2. Subyek penelitian SD 3. Mengembangkan LKPD

Bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Bahan ajar LKPD ini memiliki materi-materi yang telah didesain dengan model SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*). Bahan ajar ini memiliki desain yang disesuaikan dengan peserta didik agar peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan persoalan yang telah dijelaskan diatas menunjukkan bahwa proses pembelajaran saat ini perlu adanya inovasi. Hal ini menjadi salah satu upaya agar pembelajaran menjadi interaktif, menyenangkan, mudah untuk dipahami dan dimengerti sehingga langkah yang tepat adalah dengan mengembangkan bahan ajar berupa lembar kerja peserta didik dengan metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, dan Review*). Lembar kerja peserta didik merupakan salah satu bahan ajar cetak yang berupa lembaran-lembaran yang berisi garis besar materi dan tugas. Lembar kerja peserta didik ini digunakan sebagai acuan untuk memandu pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Penggunaan lembar kerja peserta didik menggunakan metode SQ3R merupakan salah satu metode yang digunakan untuk mendapatkan hasil yang optimal dalam proses pembelajaran peserta didik. Sehingga kerangka berpikir yang dibuat untuk mengetahui permasalahan dalam penelitian ini adalah:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Pengajuan Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah simpulan sementara tentang masalah yang merupakan perkiraan tentang keterkaitan variable-variabel yang diteliti. Suharsimi Arikunto mengemukakan bahwa hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul.⁴⁶

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang telah dinyatakan dalam bentuk pernyataan. Hipotesis dikatakan sementara karena hipotesis hanya didasarkan pada teori yang relevan, belum berdasarkan fakta-fakta yang empiris diperoleh melalui pengumpulan data dan penelitian. Jadi hipotesis sendiri dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban sesuai empirik data.⁴⁷

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir di atas, hipotesis dalam penelitian pengembangan ini adalah penggunaan bahan ajar berupa lembar kerja peserta didik (LKPD) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng dengan model SQ3R dapat digunakan secara efektif dan mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa tentang materi dongeng tersebut yang dikaitkan dengan pembelajaran secara nyata pada siswa kelas 3 di MIN 4 Ponorogo.

⁴⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 10.

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), 96.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian pengembangan atau sering juga disebut dengan *Research and Development (R&D)*, merupakan jenis penelitian yang umumnya digunakan banyak pendidikan dalam dunia. Secara umum pengertian penelitian pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk memperoleh data sehingga dapat dipergunakan untuk menghasilkan, mengembangkan dan memvalidasi produk.⁴⁸ Fokus penelitian pengembangan adalah menciptakan produk untuk suatu kepentingan yang nantinya akan diujicobakan dan dievaluasi guna menyempurnakan produk tersebut. Produk dalam konteks ini tidak selalu berbentuk hardware (buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas dan laboratorium), tetapi juga bisa perangkat lunak (software) seperti program untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau evaluasi, dan manajemen.⁴⁹

Dari penjelasan di atas jadi dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah salah satu jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk baik berupa perangkat lunak seperti program computer, maupun perangkat keras seperti buku, LKPD, dan modul, yang nantinya akan diimplementasikan untuk membenahi system agar lebih baik. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang valid dan praktis dengan metode SQ3R pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng kelas 3 di MIN 4 Ponorogo. Penelitian ini adalah penelitian tahap awal dari penelitian R&D. Hal ini dikarenakan dalam penelitian ini peneliti hanya mengembangkan bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan model SQ3R.

⁴⁸ Modul Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, 83.

⁴⁹ Amir Hamzah, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development)* (Malang: Literasi Nusantara, 2019), 39.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 4 Ponorogo yang beralamat di Jalan Demang Donorejo No. 249, Bangunrejo, Kecamatan. Sukorejo, Kabupaten. Ponorogo, Provinsi Jawa Timur. Penelitian ini dilaksanakan di MIN 4 Ponorogo dikarenakan sekolah tersebut cukup terbuka untuk menerima pembaharuan dalam pendidikan, terutama hal-hal yang mendukung dalam proses belajar mengajar, sehingga sesuai dengan penelitian dan pengembangan yang akan dilaksanakan oleh peneliti. Selain itu MIN 4 Ponorogo dulu juga termasuk tempat magang 2 peneliti.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam waktu kurang lebih 1 bulan yaitu setelah seminar proposal.

C. Subjek Penelitian

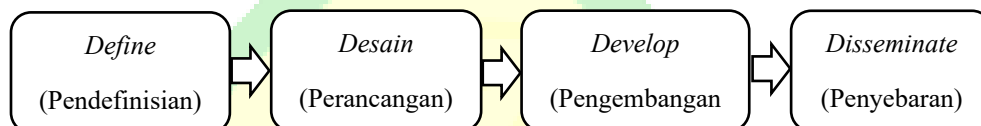
Subjek penelitian merupakan informan atau orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Melalui subjek penelitian ini, peneliti memperoleh informasi yang diperlukan untuk penelitian. Subyek penelitian ini meliputi dosen ahli materi, ahli media dan peserta didik kelas III dengan uji coba skala kecil berjumlah 10 peserta didik dan uji coba skala besar berjumlah 26 peserta didik di MIN 4 Ponorogo.

D. Prosedur Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (Research and Development). Desain ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian dan pengembangan cocok digunakan dalam penelitian ini, karena penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan menghasilkan produk dan selanjutnya diuji kelayakannya berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media serta respon

guru dan peserta didik terhadap produk tersebut. Model 4D adalah salah satu metode penelitian dan pengembangan perangkat pembelajaran. model 4D terdiri dari empat tahapan utama yakni *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran).

Adapun tahapan-tahapan yang dimaksud peneliti sebagai berikut:



Gambar 3.1 Tahapan-Tahapan Penelitian Pengembangan

E. Tahapan Pengembangan

Dalam tahap pengembangan ini penelitian ini terdiri dari 4 tahapan utama yakni tahap pendefinisian, tahap perencanaan, tahap pengembangan dan tahapan penyebaran. Adapun penjelasan dari setiap tahap sebagai berikut:⁵⁰

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk mendefinisikan syarat-syarat dalam pembelajaran. untuk menentukan syarat pembelajaran dilakukan dahulu analisis tujuan dan Batasan materi yang terdiri dari lima langkah yaitu:⁵¹

a. Analisis Awal

Analisis ini bertujuan untuk menentukan permasalahan yang hendak diselesaikan, sehingga dibutuhkan pengembangan bahan pembelajaran.

b. Analisis Peserta Didik

Analisis ini bertujuan mengkaji karakteristik peserta didik berhubungan dengan rancangan bahan ajar berupa lembar kerja peserta didik (LKPD)

⁵⁰ Maria Paskalia, *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI Dengan Menggunakan Metode SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, and Review) Di SMAS Katolik ST. John Paul II Maumere* (Skripsi: FKIP, UNC Kupang, 2023), 42-47

⁵¹ Maria Paskalia, 43-44.

c. Analisis Tugas

Analisis ini bertujuan untuk menentukan isi atau materi pembelajaran yang membahas tentang tugas dalam materi pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar yang telah ditentukan.

d. Analisis Konsep

Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi konsep-konsep yang akan diajarkan berdasarkan materi melalui lembar kerja peserta didik (LKPD)

e. Spesifikasi Tujuan

Dilakukan untuk membatasi penelitian agar tidak menyimpang sesuai kebutuhan (sesuai materi yang akan diajarkan).

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk merancang prototipe pembelajaran yang meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

a. Pemilihan Media

Pemilihan media dilakukan untuk menentukan media yang tepat untuk penyajian materi pembelajaran. Media yang sesuai dengan materi pembelajaran. Pemilihan media disesuaikan dengan analisis tugas, analisis konsep, analisis materi, dan karakteristik peserta didik.

b. Pemilihan Format

Pada tahap ini ditentukan bentuk dari lembar kerja peserta didik (LKPD) yang akan dikembangkan, LKPD penunjang, model pembelajaran yang akan digunakan dan sumber belajar yang akan digunakan. Perangkat-perangkat tersebut meliputi: pemilihan format, pemilihan model, dan pemilihan sumber belajar.

c. Desain Awal

Langkah awal yang menghubungkan antara tahap define dan tahapan design. Dalam penyusunan rancangan awal LKPD merupakan rancangan seluruh media pembelajaran yang harus dikerjakan

sebelum uji coba dilaksanakan. Penyusunan awal mencakup judul, petunjuk belajar, tujuan yang akan dicapai, permasalahan berupa fakta atau gejala, informasi pendukung, dan petunjuk kerja.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap pengembangan ini, dilakukan validasi ahli terhadap rancangan awal lembar kerja peserta didik (LKPD) untuk kemudian direvisi, sehingga menjadi LKPD yang layak diujicobakan. Tahap pengembangan terdiri dari dua langkah, yaitu:

a. Validasi Ahli

Validasi adalah proses pengesahan terhadap kesesuaian produk media pembelajaran yang dikembangkan, dalam hal ini yang dikembangkan oleh peneliti. Tahap validasi ahli dilakukan oleh dosen ahli materi, ahli media, yang memberikan penilaian, saran, kritik. Validasi ahli bertujuan untuk mengetahui kelayakan LKPD dengan model SQ3R pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng.

b. Uji coba Pengembangan

Desain produk yang telah divalidasi dan direvisi dapat langsung di uji coba. Uji coba tahap awal ini dilakukan dalam kelompok terbatas. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran tersebut lebih efektif digunakan dibandingkan dengan sebelumnya. Ketika uji coba berlangsung, peneliti melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan uji coba dengan mengisi lembar observasi yang telah disiapkan. Setelah pembelajaran selesai, peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas agar memberikan kritik dan saran untuk perbaikan media. Uji coba pengembangan dilakukan setelah lembar kerja peserta didik (LKPD) direvisi berdasarkan saran dan masukan dari guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam penelitian ini, uji coba dilakukan pada peserta didik kelas 3 di MIN 4 Ponorogo.

4. Tahap Penyebaran (Disseminate)

Tahap ini merupakan tahap di mana penggunaan produk dilakukan pada skala yang lebih luas. Tahap diseminasi merupakan tahap akhir dari penelitian pengembangan. Tahap diseminasi dilakukan untuk mempromosikan produk pengembangan supaya dapat diterima pengguna. Tahap ini dilaksanakan dengan membagikan LKPD materi dongeng kepada guru Bahasa Indonesia di MIN 4 Ponorogo.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan informasi sesuai dengan kebutuhan peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Lembar Penilaian

a. Lembar Penilaian Ahli Media

Angket validitas media ini diberikan kepada ahli media untuk diisi, dan digunakan untuk mengetahui kelayakan dari LKPD yang telah dirancang.

Adapun aspek yang terdapat pada penilaian media LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) sebagai berikut:

- 1) Kualitas teknis, yaitu meliputi kebergunaan, keterbacaan, kualitas dan tampilan gambar
- 2) Kualitas desain, yang berfokus pada kualitas pengelolaan LKPD

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Penilaian LKPD
Oleh Ahli Media
 (Teori Walker & Hess dalam Arsyad)

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	No	Jumlah	
Kualitas Teknis	Kebergunaan	Mempermudah proses pembelajaran	1	1	
		Fleksibilitas penggunaan	2	1	
	Keterbacaan	Huruf dapat dibaca dengan jelas	3	1	
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa atau EYD	4	1	
		Ukuran huruf sesuai	5	1	
		Komposisi warna huruf	6	1	
	Kualitas tampilan dan gambar		Daya tarik gambar	7	1
			Daya tarik materi	8	1
			Kesesuaian gambar dengan materi	9	1
			Pemilahan warna background	10	1
			Kombinasi warna media	11	1
			Warna tidak mengganggu materi	12	1
	Kualitas desain	Kualitas pengelolaan LKPD	Kesesuaian tata letak setting	13	1
			Daya tarik media pembelajaran	14	1
Kualitas materi			15	1	
Kejelasan materi			16	1	
Media mudah dan aman digunakan			17	1	
Jumlah			17		

b. Lembar Penilaian Ahli Materi

Instrumen validitas yang diisi oleh ahli materi digunakan untuk dapat mengetahui kelayakan dari materi dalam LKPD yang telah dirancang. Pengukuran yang digunakan menggunakan rating scale. Penilaian materi pada instrumen validitas materi yang digunakan untuk menilai materi yang terdapat pada LKPD. Aspek yang terdapat pada penilaian materi ini meliputi:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Penilaian LKPD
Oleh Ahli Materi
 (Teori Walker & Hess dalam Arsyad)

Aspek	Indikator	Item Pembelajaran	No	Jumlah
Aspek isi/ materi	Ketepatan	Ketepatan materi dengan silabus	1	1
		Kesesuaian materi dengan KD	2	1
		Penggunaan bahasa	3	1
		Kesesuaian topik dengan materi	4	1
		Urutan penyajian materi	5	1
	Kelengkapan	Penjelasan materi disertai tulisan	6	1
		Penjelasan mudah dipahami	7	1
		Penjelasan materi singkat, padat dan jelas	8	1
	Minat	Menarik minat dan perhatian peserta didik	9	1
Aspek pembelajaran	Memberi kesempatan belajar	Kesesuaian dengan situasi	10	1
		Memberi kesempatan belajar kepada siswa	11	1
	Memberi bantuan untuk belajar	Dapat membantu siswa belajar	12	1
	Kualitas motivasi	Memberikan motivasi belajar kepada siswa	13	1
	Fleksibilitas instruksional	Fleksibilitas pembelajaran	14	1
		Media relevan dengan materi yang harus di pelajari siswa	15	1
	Kualitas sosial interaksi instruksional	Siswa aktif dalam pembelajaran	16	1
		Media mudah diterima oleh siswa	17	1
Dapat memberi dampak bagi siswa	Dapat memberi dampak bagi siswa	18	1	
	Dapat memberi dampak bagi guru dan pembelajarannya	Memudahkan guru dalam proses pembelajaran	19	1
		Membantu proses pembelajaran	20	1
Jumlah			20	

c. Lembar Penilaian Ahli Pembelajaran

Instrumen validitas yang diisi oleh ahli pembelajaran digunakan untuk dapat mengetahui kelayakan dari model pembelajaran SQ3R (survey, question, read, recite, review) dalam LKPD yang telah dirancang. Pengukuran menggunakan *rating scale*. Penilaian materi pada instrumen validitas pembelajaran yang digunakan untuk menilai yang terdapat pada LKPD. Aspek yang terdapat pada penilaian materi ini meliputi:

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Penilaian
Oleh Ahli Pembelajaran
(Teori Walker & Hess dalam Arsyad)**

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	No	Jumlah
Isi/ materi	Ketepatan	Materi sesuai dengan silabus	1	1
		Materi sesuai KD	2	1
		Urutan penyajian materi	3	1
		Bahasa sesuai dengan karakteristik siswa	4	1
	Kelengkapan	Terdapat objek gambar dan materi	5	1
	Minat/ perhatian	Menarik minat dan perhatian siswa	6	1
Kualitas media	Kebergunaan	Media pembelajaran mudah digunakan	7	1
		Fleksibilitas penggunaan	8	1
		Memudahkan pembelajaran	9	1
	Kualitas tampilan	Media menarik untuk digunakan	10	1
Jumlah				10

2. Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik memiliki tujuan untuk dapat mengetahui tanggapan dan penilaian dari sudut pandang peserta didik terhadap LKPD yang telah dirancang. Pertanyaan pada angket respon peserta didik menggunakan *rating scale*, setelah didapatkan data diolah menjadi data kualitatif.

Adapun aspek yang dimuat dalam angket respon peserta didik yaitu aspek isi/ materi dan aspek media (LKPD). Penilaian terhadap angket

respon peserta didik terhadap media pembelajaran terdiri dari beberapa aspek berikut:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Penilaian LKPD

Oleh Peserta Didik

(Teori Walker dan Hess)

Aspek	Item Pertanyaan	No	Jumlah
Isi/ materi	Materi yang disampaikan mudah dipahami	1	1
	Gambar dan teks bacaan jelas	2	1
	Bahasa sederhana dan dapat dipahami	3	1
	Dapat membantu belajar peserta didik	4	1
	Gambar menarik dan jelas	5	1
	Warna menarik	6	1
	Tulisan dapat terbaca	7	
Kualitas media	Mudah dikerjakan	8	1
	Timbul rasa senang dengan menggunakan media	9	1
	Peserta didik ingin memiliki media	10	1
Jumlah			10

3. Lembar Tes Kemampuan Pemahaman Konsep

Lembar evaluasi hasil belajar ini digunakan untuk menilai aspek kognitif peserta didik. Dalam soal evaluasi ini terdiri dari soal esai yaitu *pre test* dan *post test* masing-masing terdiri dari 5 soal yang membuat permasalahan dalam dongeng untuk dapat dikerjakan dengan menggunakan tahapan dalam pemahaman konsep.

Setiap soal tersebut memuat indikator ketercapaian kemampuan pemahaman konsep. Aspek yang dimaksud yaitu tahap mengungkapkan ulang suatu konsep, memberi contoh dari konsep, menerapkan suatu konsep. Adapun kisi-kisi kemampuan pemahaman konsep yang termuat dalam soal *pre test* dan *post test*, sebagai berikut:

P O N O R O G O

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Tes Pemahaman Konsep

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Indikator Pemahaman Konsep
1	Menggali informasi tentang cara-cara perawatan tumbuhan dan hewan melalui wawancara dan/atau eskplorasi lingkungan	Menjelaskan pesan yang terkandung dalam dongeng, baik secara lisan maupun tulisan	Orientasi (Pengenalan atau awal cerita) Disajikan soal berupa cerita dongeng peserta didik dapat menentukan tema dan tokoh dalam dongeng	1. Mengungkapkan ulang suatu konsep 2. Memberi contoh dari konsep 3. Menerapkan suatu konsep
			Komplikasi (Konflik atau permasalahan antar tokoh) Disajikan soal berupa cerita dongeng peserta didik dapat menentukan watak, latar tempat, latar waktu, latar suasana dalam dongeng	1. Mengungkapkan ulang suatu konsep 2. Memberi contoh dari konsep 3. Menerapkan suatu konsep
			Resolusi (Pemecahan Masalah) Disajikan soal berupa cerita dongeng peserta didik dapat menentukan alur cerita dalam dongeng	1. Mengungkapkan ulang suatu konsep 2. Memberi contoh dari konsep 3. Menerapkan suatu konsep
			Koda (Pelajaran yang dipetik dari cerita) Disajikan soal berupa cerita dongeng peserta didik dapat menentukan pesan dalam dongeng	1. Mengungkapkan ulang suatu konsep 2. Memberi contoh dari konsep 3. Menerapkan suatu konsep

G. Teknik Pengumpulan Data

Data yang akan dikumpulkan harus sesuai dengan informasi yang dibutuhkan tentang produk yang dikembangkan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dari penelitian dan pengembangan data diperoleh berupa kualitatif dan kuantitatif yakni berupa tanggapan, kritik, saran dari validator uji ahli dan diperoleh dari respon guru dan peserta didik melalui penyebaran angket, tes, wawancara dan dokumentasi.⁵²

1. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan pribadinya atau hal-hal yang mereka ketahui. Angket sering disebut juga sebagai kuesioner. Teknik pengumpulan data berupa angket diberikan secara langsung oleh penulis kepada responden. Cara yang digunakan penulis yaitu dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun dan diberikan kepada responden untuk dijawab. Angket yang disusun dengan menggunakan skala pengskoran dari skala Likert, yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, kurang setuju, tidak setuju. Angket dalam R&D ini digunakan peneliti untuk mendapatkan jawaban kelayakan dan kevalidan produk dari para ahli media dan ahli materi untuk digunakan sebagai perbaikan bagi peneliti. Melalui angket peneliti menyempurnakan produk R&D ini kemudian setelah selesai disempurnakan maka produk siap untuk diimplementasikan disekolah tempat uji coba, yakni MIN 4 Ponorogo.

Adapun isi dari pada angket tersebut lebih mengarah kepada dua pokok utama yaitu isi/materi dan kualitas media. Isi/materi menekankan pada ketepatan, kelengkapan, dan minat/perhatian. Sedangkan kualitas media berfokus pada kebergunaan dan kualitas tampilan.

⁵² Maria Paskalia, *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI Dengan Menggunakan Metode SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, and Review) Di SMAS Katolik ST. John Paul II Maumere* (Skripsi: FKIP, UNC Kupang, 2023), 48.

2. Tes

Pengertian tes sebagai metode pengumpulan data adalah latihan yang digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, intelegensi, sikap, dan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik.⁵³ Tes dalam penelitian ini dilakukan satu kali yakni post-test dan pre-test. Post-test dan pre-test dilakukan peneliti diawal dan akhir penelitian, yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara siswa yang menggunakan LKPD dan tanpa menggunakan LKPD.

Jenis soal tes essaynya dengan menggunakan jawaban terbatas yang dilakukan untuk memperhatikan dan juga mengamati bagaimana kemampuan pemahaman konsep peserta didik sebelum dan setelah pembelajaran dengan menerapkan model SQ3R (survey, question, read, recite, review). Soal tes yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah bentuk tes uraian berupa cerita dongeng. Soal yang akan diberikan lebih ditekankan kepada menganalisis isi cerita dalam dongeng terutama amanat dalam dongeng.

3. Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk saling bertukar informasi melalui tanya-jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara ditujukan kepada 5 peserta didik untuk mendapatkan tanggapan atau respon mereka terhadap penggunaan media di dalam proses pembelajaran. Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur, dimana peneliti telah menyiapkan instrumen peneliti berupa pertanyaan-pertanyaan yang sama secara tertulis, dan diberikan kepada setiap responden. Selanjutnya hasil wawancara ini digunakan sebagai data pendukung terhadap hasil respon peserta didik yang diperoleh dari angket.

⁵³ Nana Sudjana & Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2007), 96.

Adapun data yang ingin diketahui dari hasil wawancara tersebut adalah:

- a. Bagaimana proses pembelajaran materi dongeng menggunakan LKPD?
 - b. Apakah materi dongeng menjadi lebih mudah dipahami jika disajikan dalam LKPD?
 - c. Apakah dalam proses pembelajaran menggunakan LKPD dapat mendorong pemahaman konsep tentang materi dongeng?
 - d. Apakah merasa mudah menerima materi dengan menggunakan LKPD dengan model SQ3R?
 - e. Apakah merasakan kesulitan dalam pembelajaran dengan materi dongeng menggunakan LKPD dengan model SQ3R?
 - f. Bagaimana kesan dalam proses pembelajaran dengan materi dongeng menggunakan LKPD dengan model SQ3R?
4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah dilewati. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen dalam penelitian dan pengembangan ini berupa foto kegiatan uji coba media pembelajaran pada peserta didik.⁵⁴

H. Uji Validitas

Validitas adalah suatu pengukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan ukuran suatu instrumen terhadap konsep yang diteliti. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat.⁵⁵

Dalam penelitian ini uji validitas yang digunakan adalah validitas konstruksi yang akan diuji oleh ahli. Secara teknis pengujian validitas konstruksi dapat dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen, atau

⁵⁴ Maria Paskalia, *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI Dengan Menggunakan Metode SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, and Review) Di SMAS Katolik ST. John Paul II Maumere* (Skripsi: FKIP, UNC Kupang, 2023), 49.

⁵⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 211.

matrik pengembangan instrumen. Dalam kisi-kisi tersebut indikator sebagai tolak ukur dan nomor butir (item) pernyataan yang telah dijabarkan dari indikator. Dengan kisi-kisi instrumen itu maka pengujian validitas dapat dilakukan dengan mudah dan sistematis.⁵⁶

I. Teknik Analisis Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: Analisis kualitatif dan kuantitatif diperoleh dari data pengumpulan angket. Analisis data untuk ahli validasi media dan materi. Analisis kevalidan didasarkan pada data hasil validasi ahli. Berikut pedoman penilaian kevalidan pada lembar penilaian LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik).

1. Analisis Data Validasi Ahli

Analisis data validasi ahli ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan. Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli selanjutnya dicari presentase jawaban keseluruhan validator dengan rumus. Dari perhitungan skor masing-masing pernyataan, dicari persentasi jawaban keseluruhan responden dengan rumus:

$$P = \frac{x}{xi} \times 100\%$$

Keterangan: P = Nilai uji validitas produk
 x = Nilai yang diperoleh
 xi = Nilai maksimal

Presentase jawaban yang telah didapatkan selanjutnya dicari kriteria validasinya. Adapun kriteria validasi yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.6 Kriteria Validasi Kelayakan LKPD

Interval	Kriteria
81%-100%	Sangat layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup layak
21%-40%	Kurang Layak
0%-20%	Tidak Layak

Tabel diatas menunjukkan bahwa semakin tinggi nilai interpretasi maka kelayakan media pembelajaran pada mata pelajaran

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), 129.

Bahasa Indonesia materi dongeng yang dikembangkan berbasis Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan model SQ3R bagi peserta didik kelas 3 di MIN 4 Ponorogo semakin tinggi.

2. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Menurut Sugiyono statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi.⁵⁷

a. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Menurut Willy Abdillah & Jogianto, uji ini digunakan untuk mengetahui apakah jumlah sampel yang diambil sudah representatif atau belum, sehingga Kesimpulan penelitian yang diambil dari sejumlah sampel bisa dipertanggung jawabkan. Uji normalitas sampel dalam penelitian ini penulis menggunakan *Uji Parametrik One Sampel Kolmogorof Smirnov (KS)* dengan menggunakan program **IBM SPSS 25**.

Prosedur pengujian:

- a) Rumusan hipotesis
 - Ho: Data berasal dari populasi berdistribusi normal
 - H1: Data berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal
- b) Kriteria pengambilan keputusan:
 - Apabila Sig < 0.05 maka Ho ditolak (distribusi sampel tidak normal)
 - Apabila Sig > 0.05 maka Ho diterima (distribusi sampel normal)

2) Uji Homogenitas

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2019) hal 206.

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data sampel yang diambil dari populasi bervariasi homogen atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini penulis menggunakan *Uji Test Homogeneity of Variances* dengan program **IBM SPSS 25**.

Prosedur pengujian:

- a) Rumusan hipotesis
 - Ho: Varians populasi adalah homogen
 - H1: Varians populasi adalah tidak homogen
 - b) Kriteria pengambilan Keputusan
 - Jika probabilitas (Sig) < 0.05 maka (Alpha) Ho ditolak
 - Jika probabilitas (Sig) > 0.05 maka (Alpha) Ho diterima
- b. Uji T-test
- Pengujian hipotesis yang dilakukan secara parsial bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh masing-masing variabel independent secara individual (parsial) terhadap variabel dependent. Pengujian ini dilakukan dengan uji-t pada tingkat keyakinan 95% dengan ketentuan sebagai berikut:
- Ho: apabila sig > 0,05, maka Ho diterima
- Ho: apabila sig < 0,05, maka Ha diterima
- Untuk mengetahui kebenaran hipotesis digunakan kriteria bila t hitung > t tabel maka menolak Ho dan menerima Ha. Artinya ada pengaruh antara variabel dependent terhadap variabel independent dengan derajat keyakinan yang digunakan 5%. Atau dengan melihat nilai dari signifikansi uji t masing-masing variabel, jika nilai signifikansi < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa menolak Ho dan menerima Ha.
- c. Gain Ternormalisasi (N-gain)
- Keefektifan model pembelajaran akan sulit diukur dari proses pembelajaran karena ada banyak hal yang perlu diamati. Cara yang paling mungkin dilakukan adalah mengukur peningkatan sejauh mana target tercapai dari awal sebelum perlakuan (tes kemampuan

awal) hingga target hasil belajar setelah diberi perlakuan (*post test*). Target yang ingin dicapai tentunya 100% materi dikuasai peserta didik dan minimal telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum). Untuk menguji efektifitas antara model pembelajaran SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, and Review*) digunakan perhitungan melalui **IBM SPSS 25** yaitu dengan rumus efektifitas N-Gain Uji gain ternormalisasi (N-Gain) dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman konsep peserta didik setelah diberikan perlakuan. Menghitung skor Gain yang dinormalisasi berdasarkan rumus menurut Archambault yaitu:

$$N - Gain = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pre test}} \times 100$$

Hasil perhitungan gain ternormalisasi selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan tabel interpretasi N-gain menurut Melzer.⁵⁸

Tabel 3.7 Kriteria Pengelompokan N-Gain

Presentasi N-Gain	Klasifikasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

Berikut ini kategori tafsiran efektifitas N-Gain Skor menurut Hake.⁵⁹

⁵⁸ Melzer dalam Tsaqofatun. *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Pbl dan Tutor Sebaya Terhadap Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Jurusan Multimedia Smk Batik 2 Surakarta*. JIPTEK, Vol. 14 No. 2, 2021.

⁵⁹ Hake, R. R. *Analyzing Change/Gain Scores*. Woodland Hills: Dept. of Physics, Indiana University. Dalam rifiki amini. *Pengembangan Game Pengenalan Algoritma Dengan Visual Block Programming Pada Mata Pelajaran Pemograman Dasar Kelas X Smkn 3 Soppeng Menggunakan Unity*.

Tabel 3.8 Tafsiran Efektivitas N-Gain Skor

Presentasi N-Gain	Klasifikasi
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Efektif
>76	Sangat Efektif

Untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran tersebut digunakan rumus sebagai berikut. Kriteria yang digunakan untuk menyatakan pembelajaran mana yang lebih efektif antara pembelajaran dengan model pembelajaran SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) dan model pembelajaran sebelumnya sebagai berikut.

- 1) Apabila efektivitas > 1 maka terdapat perbedaan efektivitas Dimana pembelajaran dengan model SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) dinyatakan lebih efektif daripada pembelajaran sebelumnya.
- 2) Apabila efektivitas $= 1$ maka tidak terdapat perbedaan efektivitas antara pembelajaran model SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) dan model pembelajaran sebelumnya.
- 3) Apabila efektivitas < 1 maka terdapat perbedaan efektivitas pembelajaran sebelumnya dinyatakan lebih efektif daripada pembelajaran dengan model SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, and Review*).

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Singkat Seting Lokasi Penelitian

1. Profil Madrasah

Penelitian ini dilakukan di MIN 4 Ponorogo. Pada mulanya MIN 4 Ponorogo bernama MI Filian Bogem yang didirikan pada tahun 1967. Kemudian, berdasarkan inisiatif dari para tokoh Masyarakat yang berada di sekitar lingkungan madrasah, disampaikan gagasan agar beralih status menjadi “Negeri” pada tahun 1997 yang diberi nama MIN Bangunrejo Sukorejo Ponorogo. Seiring berjalannya waktu, dengan dibarengi munculnya dampak dari periode reformasi yang berlangsung berpengaruh signifikan pada perkembangan pendidikan. Maka dari itu, perlu ada penyesuaian dengan era reformasi tersebut.

Dalam hal ini, guru sebagai pendidik perlu merenungi diri sebab terciptanya kretivitas dan semangat belajar siswa harus dibarengi dengan upaya untuk mentransformasi diri. Perubahan perlu dilakukan guru dengan menyesuaikan pada perkembangan zaman dan teknologi yang semakin modern, namun dengan tidak mengesampingkan religiusitas. Sehingga, memungkinkan terciptanya peserta didik yang unggul dan berkualitas. Tentunya, Sumber Daya Manusia (SDM) berkualitas akan hadir dari lingkup pendidikan yang bemutu. Lingkup pendidikan yang dimaksud adalah lembaga yang tanggap dan mengakomodasi kemampuan siswa untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui wadah pendidikan yang dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman nantinya akan menjadi sekolah favorit dan selalu dicari menjadi madrasah utama dalam masyarakat muslim. Perlu diketahui total siswa di MIN 4 Ponorogo ini pada tahun Pelajaran 2023/2024 berjumlah 245 siswa, dengan 11 rombel. Sedangkan Bapak/Ibu guru di MIN 4 Ponorogo ini berjumlah 22 orang yang berjenis kelamin 11 orang laki-laki dan 11 orang perempuan.

Dalam MIN 4 Ponorogo ini telah dipimpin enam orang kepala madrasah yang meliputi:

- a. Pada tahun 1967-1997 dipimpin oleh Bapak Imam Sunakan, dari Demangan Bangunrejo
- b. Pada tahun 1997-2008 dipimpin oleh Bapak Samwi, S.Pd., dari Banyu Arum Kauman
- c. Pada tahun 2008-2009 dipimpin oleh Bapak H. Moh Basri, MA, dari Bogem Sampung
- d. Pada tahun 2009-2010 dipimpin oleh Bapak Aminudin, S.Ag., dari Ngampel Balong
- e. Pada tahun 2010-2022 dipimpin oleh Ibu Dra. Hj. Alminati, M.Pd., dari Ronowijayan Siman
- f. Pada tahun 2022 sampai sekarang dipimpin oleh Ibu Siti Muslimah, M.Pd.I., dari Beton Siman

MIN 4 Ponorogo ini dari tahun ke tahun menunjukkan peningkatan yang signifikan secara fisik maupun non fisik, dari prestasi akademik maupun non akademik. Terlebih lagi, peningkatan tersebut sudah dapat terlihat mulai dari tahun 2013. Selain itu MIN 4 Ponorogo menerima penghargaan sebagai Madrasah Adiwiyata Kabupaten pada tahun 2019. Demikian pula, hal membanggakan juga terlihat pada Kepala Madrasah yang terpilih menjadi Juara 1 Anugrah Kepala Berprestasi tahun 2018 tingkat Jawa Timur. Tidak hanya itu, prestasi juga datang dari siswa MIN 4 Ponorogo yang mewakili Ponorogo KSM mata Pelajaran IPA pada acara KSM Jawa Timur tahun 2019.

2. Visi, Misi, dan Tujuan MIN 4 Ponorogo

Visi dan Misi serta Tujuan Pendidikan MIN 4 Ponorogo sebagai berikut:

- a. Visi:
“Berkarakter, Cerdas, Kreatif, Kompetitif, Serta Peduli dan Berbudaya Lingkungan”

b. Misi:

- 1) Melaksanakan pembelajaran dengan mengedepankan kemampuan peserta didik melalui pengenalan ilmu agama, pengetahuan teknologi yang berwawasan lingkungan.
- 2) Menciptakan lingkungan madrasah yang kondusif dalam proses pembelajaran.
- 3) Membiasakan berakhlakul karimah serta cinta lingkungan.
- 4) Menyiapkan generasi yang cerdas dan berbudaya lingkungan.
- 5) Membiasakan generasi kreatif dan peduli lingkungan.
- 6) Menciptakan budaya kompetitif yang berbudaya lingkungan.
- 7) Menciptakan generasi yang peduli dan berbudaya lingkungan.

c. Tujuan

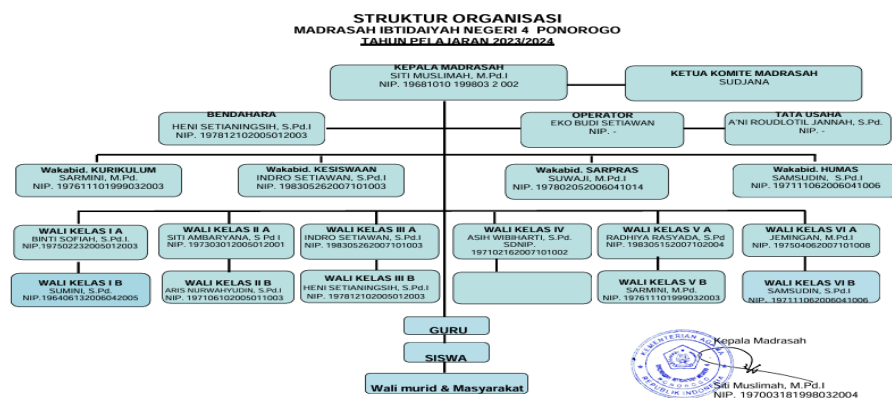
- 1) Melakukan review kurikulum berdasarkan hasil analisis konteks dan implementasi kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka.
- 2) Mengembangkan kurikulum dengan dilengkapi silabus tiap mata pelajaran, rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar kegiatan siswa dan system penilaian.
- 3) Semua kelas melaksanakan pendekatan “pembelajaran aktif” pada semua mata pelajaran.
- 4) Mengembangkan berbagai kegiatan dalam proses belajar di kelas berbasis pendidikan budaya dan karakter bangsa serta peduli lingkungan.
- 5) Terwujudnya generasi yang berakhlakul karimah dan cinta lingkungan.
- 6) Terwujudnya generasi yang cerdas melalui pembelajaran yang berbasis iptek dan berwawasan lingkungan.
- 7) Terwujudnya generasi yang kreatif yang memanfaatkan lingkungan sebagai sumber inspiratif.
- 8) Terwujudnya generasi yang kompetitif, eksplorasi, serta melestarikan lingkungan.
- 9) Terwujudnya generasi yang mencintai kebersihan dan berbudaya 4M (Mengurangi, Menggunakan kembali, Mendaur ulang, dan Mengganti)

10) Mencetak lulusan madrasah yang memiliki pengetahuan agama dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan madrasah, keluarga, dan lingkungan.

MIN 4 Ponorogo terletak kurang lebih 13 km dari sebelah barat kota Ponorogo, tepatnya berada di jl. Demang Donorejo No. 249 Desa Bangunrejo, Kecamatan Sukorejo, Kabupaten Ponorogo. Apabila dari arah kantor kecamatan, MIN 4 Ponorogo berada di barat arah menuju kecamatan Sampung. Selain itu, MIN 4 Ponorogo juga sudah mempunyai NSM (Nomor Statistik Madrasah) yaitu nomor sebagai kode identitas Madrasah yang diberikan oleh Kementerian Agama yang terdata secara sistematis. MIN 4 Ponorogo terletak disebelah timur jalan. Adapun MIN 4 Ponorogo memiliki batas-batas terhadap wilayah lain diantaranya:

- Sebelah utara perbatasan dengan Desa Sidorejo
- Sebelah Selatan perbatasan dengan Desa Ringin Putih
- Sebelah barat perbatasan dengan Desa Tulung
- Sebelah timur perbatasan dengan Desa Sukorejo

Adapun struktur organisasi MIN 4 Ponorogo adalah sebagai berikut



Gambar 4.1 Struktur Organisasi MIN 4 Ponorogo

Tabel 4.1 Sarana Prasarana MIN 4 Ponorogo

Kriteria	Data	Satuan
LUAS LAHAN	1236	m ²
JUMLAH LANTAI BANGUNAN	2	Tingkat
JUMLAH ROMBEL	11	Rombel
JUMLAH SISWA	245	Orang
RASIO LAHAN THD SISWA	1; 5	orang/m ²

Tabel 4.2 Sarana Prasarana MIN 4 Ponorogo

Kriteria	Data	Satuan
LUAS BANGUNAN	448	m ²
JUMLAH LANTAI BANGUNAN	2	Tingkat
JUMLAH ROMBEL	11	Rombel
JUMLAH SISWA	245	Orang
RASIO LANTAI BANGUNAN THD SISWA	1: 8,5	orang/m ²

B. Hasil Penelitian

1. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Aplikasi Canva dengan Model SQ3R terhadap Pemahaman Konsep Bahasa Indonesia Materi Dongeng

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model 4D yang dikembangkan dalam empat tahapan, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*).

Penggunaan metode SQ3R dalam LKPD

Langkah pertama dalam pelaksanaan metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) yaitu *survey*. Peserta didik diminta untuk mencari informasi berkaitan materi dengan membaca cerita dan sambil menandai bagian-bagian cerita yang penting. Setelah itu peserta didik diberi waktu untuk melakukan *survey* terhadap bacaan. *Survey* dilakukan guna memperoleh informasi secara umum terhadap cerita yang dibaca. Peserta didik diminta untuk membaca judul cerita dan isi pokok cerita

tersebut. Selanjutnya pada tahap kedua yaitu tahap question. Peserta didik diminta untuk membuat pertanyaan yang berkaitan dengan cerita yang dibaca menggunakan kata tentang tema, tokoh, latar, alur, dan amanat. Masih ada peserta didik yang belum memahami, sehingga peneliti memberikan salah satu contoh pertanyaan terlebih dahulu berdasarkan 5W+1H.

Tahapan selanjutnya yaitu peserta didik diminta melakukan tahapan read, yaitu membaca keseluruhan teks cerita untuk menemukan jawaban dari setiap pertanyaan dalam LKPD. Peserta didik harus tenang membaca cerita keseluruhan untuk mencari jawaban dan menemukan jawaban dari setiap pertanyaan. Setelah membaca dan menjawab pertanyaan peserta didik memasuki tahapan recite yaitu menulis kembali cerita menggunakan bahasa sendiri. Pada tahap ini peneliti berkeliling untuk melihat pekerjaan peserta didik dan membantu beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan.

Setelah tahapan tersebut dilakukan, tahap terakhir adalah review atau mengulang kembali materi apa saja yang didapatkan. Sebelum itu beberapa peserta didik diminta untuk membacakan hasil tulisan yang mereka kerjakan. Kemudian peneliti meminta peserta didik lain untuk menanggapi hasil yang dibacakan oleh temannya. Pada tahap ini peneliti dan peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Review dilakukan dengan pembahasan LKPD dengan cara presentasi, kemudian peneliti memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk meninjau ulang yang telah mereka kerjakan dalam LKPD. Kemudian peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Berikut penjelasan tahapan pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan model SQ3R (Survey, question, read, recite, review) pada pemahaman konsep bahasa Indonesia materi dongeng kelas 3.

a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tujuan dari tahapan ini adalah untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Untuk menentukan syarat pembelajaran, terlebih dahulu dilakukan analisis tujuan dan batasan materi. Hasil dari kegiatan tahap pendefinisian ini diuraikan sebagai berikut:

1) Analisis awal-akhir

Pada analisis awal ini dilakukan observasi dan wawancara dengan salah satu guru B. Indonesia bernama bapak Indro. Observasi ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai situasi dan kondisi sekolah yang berkaitan dengan penelitian pengembangan. Observasi dilakukan dengan cara pengamatan langsung. Wawancara yang dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi adanya fakta dan masalah yang terjadi di lapangan mengenai proses pembelajaran B. Indonesia yang menggunakan LKPD dengan model SQ3R (survey, question, read, recite, review). Hal-hal yang ditanyakan pada saat wawancara berkaitan dengan perangkat pembelajaran, model, metode pembelajaran, penggunaan LKPD saat pembelajaran, dan perilaku peserta didik pada saat pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara didapatkan informasi mengenai kondisi pada saat proses pembelajaran berlangsung yaitu perangkat pembelajaran yang digunakan adalah RPP dan Silabus. RPP yang digunakan adalah RPP 1 lembar. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah tanya jawab dan diskusi. Pada saat pembelajaran yang berlangsung guru juga menggunakan media pembelajaran berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Namun, observasi yang dilakukan peneliti terlihat kurangnya rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang dipelajari, sehingga kemampuan bertanya peserta didik sangat rendah. Selain itu juga peserta didik sulit untuk memahami materi dan soal-soal yang diberikan sehingga hasil belajar peserta didik tidak mencapai KKM. LKPD yang digunakan belum maksimal dalam pembelajaran, hal ini dikarenakan LKPD yang digunakan masih sederhana dan banyak kekurangan yaitu gambar,

tulisan, bentuk dan warna. Tulisan pertanyaan dalam LKPD sangat Panjang dan warna dalam LKPD hitam putih sehingga tampilannya kurang menarik. Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru mata Pelajaran B. Indonesia Bapak Indro, mengatakan bahwa LKPD yang digunakan masih banyak kekurangan sehingga perlu untuk disempurnakan dan dikembangkan kembali.

2) Analisis peserta didik

Pengguna LKPD dengan model SQ3R (survey, question, read, recite, review) ditujukan pada peserta didik kelas 3 dengan usia 9-10 tahun. Karakteristik peserta didik yang dianalisis adalah peserta didik kelas 3 yang berjumlah 28 orang. Tingkat kemampuan peserta didik kelas 3 dilihat berdasarkan hasil nilai ulangan harian. Hasil nilai ulangan harian kelas 3 terlampir di lampiran.

3) Analisis konsep

Analisis konsep digunakan untuk mengidentifikasi konsep yang akan diajarkan berdasarkan materi melalui pengembangan LKPD. Konsep tersebut dikaitkan melalui peta konsep pembelajaran. pada gambar berikut disajikan peta konsep materi dongeng yang digunakan dalam penelitian ini.

4) Analisis tugas

Analisis tugas membahas Gambaran dan isi materi pembelajaran. materi pembelajaran yang akan dikembangkan dalam LKPD adalah pengertian dongeng dan unsur instrinsik. Materi pengertian dongeng dan unsur instrinsik menggunakan alokasi waktu 2x30 menit. Analisis kompetensi inti, kompetensi dasar, dan materi pokok yang digunakan dalam penelitian tercantum pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Analisis Tugas

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Materi Pokok
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya. 2. Menunjukkan perilaku jujur disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya. 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah. 4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.	3.5 menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan.	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian dongeng • Unsur intrinsik dalam dongeng

Materi Dongeng

A. Pengertian Dongeng

Dongeng adalah cerita yang dianggap tidak benar-benar terjadi dan tidak terikat oleh waktu dan tempat. Tujuan dari penulisan dongeng adalah untuk menghibur dan menyampaikan ajaran moral. Penulisan dongeng biasanya disertai dengan adanya imajinasi/ khayalan agar menarik.

B. Unsur Intrinsik dalam Dongeng

Unsur intrinsik dongeng merupakan unsur pembangun yang berasal dari dalam dongeng itu sendiri. Unsur intrinsik dongeng meliputi tema, tokoh, latar, alur dan amanat.

1. Tema

Tema adalah gagasan pokok yang mendasari terbentuknya sebuah dongeng. Terdapat dua jenis tema yang ada dalam sebuah cerita, yaitu tema yang tersurat (secara langsung) dan tema tersirat (secara tidak langsung)

2. Tokoh

Tokoh adalah pelaku atau pemain dalam cerita. Dalam dongeng pelaku dapat berupa manusia atau Binatang. Tokoh dalam dongeng memiliki sifat yang berbeda. Sifat yang melekat pada tokoh tersebut dinamakan dengan watak. Penggambaran watak dari setiap tokohnya dinamakan penokohan. Dalam dongeng, tokoh dibagi menjadi tokoh utama dan tokoh pembantu. Tokoh utama adalah tokoh yang menjadi pokok cerita, sedangkan tokoh pembantu adalah tokoh yang membantu tokoh utama dalam membangun cerita. Tokoh utama dibagi menjadi dua, yaitu tokoh protagonis (pendukung cerita), dan tokoh antagonis (penentang cerita).

3. Latar

Latar/setting adalah tempat, waktu dan suasana peristiwa yang terjadi dalam sebuah cerita.

4. Alur

Alur/plot adalah jalan cerita dalam sebuah karya sastra. Terdapat tiga jenis alur cerita yaitu alur maju, alur mundur, dan alur campuran.

5. Amanat

Amanat merupakan pesan yang ingin disampaikan seorang penulis atau pengarang cerita kepada pembaca.

5) Spesifikasi Tujuan

Tahap ini dilakukan untuk merumuskan hasil analisis tugas dan analisis konsep menjadi indikator pencapaian hasil belajar yang selanjutnya menjadi tujuan pembelajaran. spesifikasi tujuan pembelajaran bertujuan untuk merangkum hasil dari analisis konsep dan analisis tugas untuk menentukan perilaku objek penelitian dan untuk membatasi penelitian agar sesuai dengan kebutuhan materi yang diajarkan. Melalui pembelajaran dalam bentuk LKPD peserta didik diharapkan dapat menjelaskan pesan yang terkandung dalam dongeng, baik secara lisan maupun tulisan.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Berdasarkan analisis pada studi pendahuluan, selanjutnya dibuat rancangan bahan ajar berupa LKPD dengan model SQ3R (survey, question, read, recite, review). Tahap ini meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

1) Pemilihan media

Pemilihan media pembelajaran sebagai sarana, alat untuk mengefektifkan proses transfer materi dengan baik, jelas, mudah sehingga proses belajar mengajar berlangsung dengan baik. Pada tahap pemilihan media pembelajaran berupa bahan ajar LKPD dengan menyiapkan materi beserta kompetensi yang akan dicapai. Materi yang disiapkan merupakan materi yang disajikan dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu LKPD lengkap dengan kompetensi dasar, indikator dan tujuan yang hendak dicapai setelah peserta didik mengikuti pembelajaran pada materi dongeng.

2) Pemilihan format

Pada tahap ini pemilihan format dilakukan dengan mengkaji format-format bahan ajar LKPD. Bahan ajar dalam pengembangan LKPD ini disajikan back ground, bentuk huruf untuk judul, isi, materi, soal-soal. Gambar yang digunakan adalah gambar yang berkaitan dengan dongeng.

3) Design awal LKPD

Pada tahap perancangan ini, peneliti membuat produk awal atau rancangan produk. Tahap ini dilakukan untuk membuat LKPD sesuai model konseptual. Adapun struktur pengembangan LKPD yang digunakan dalam penelitian ini adalah struktur LKPD menurut Prastowo disajikan sebagai berikut:⁶⁰

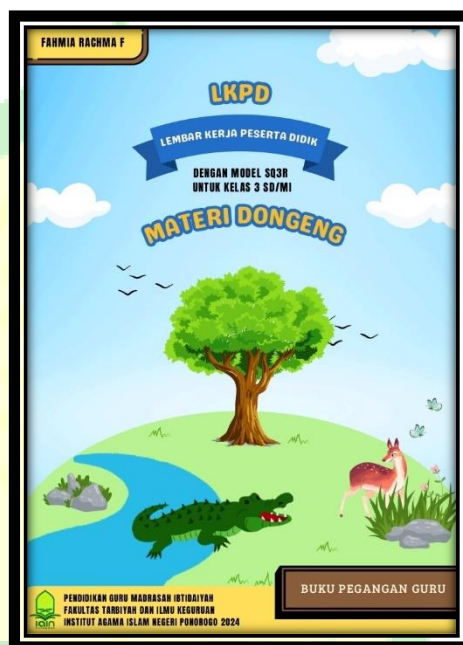
a) Bagian Pendahuluan

1) Judul

Judul LKPD terdapat dihalaman awal pada sampul, dengan menggunakan jenis huruf yang menarik dan ukuran yang lebih besar

⁶⁰ Prastowo, Andi. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif (Yogyakarta: Diva Press, 2015). 103.

serta dipadukan dengan pemilihan warna dan gambar yang sesuai dengan materi dongeng untuk menarik peserta didik. jenis huruf yang dipakai pada cover judul LKPD adalah *Genty Sans* dengan ukuran huruf 33.



Gambar 4.2 Cover Judul LKPD

- 2) Kompetensi dasar, Indikator, Tujuan, dan Petunjuk Penggunaan Kompetensi dasar berisi informasi mengenai kompetensi yang akan diperoleh pada LKPD, indikator yaitu turunan dari kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran yang berisikan tujuan yang harus dicapai oleh peserta didik berdasarkan kompetensi dasar, serta petunjuk belajar yang digunakan sebagai petunjuk dalam penggunaan LKPD.
 - a) Kompetensi Inti
 - 1) Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
 - 2) Menunjukkan perilaku jujur disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
 - 3) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan

rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

- 4) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

b) Kompetensi Dasar

3.5 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, visual dengan tujuan kesenangan.

c) Indikator

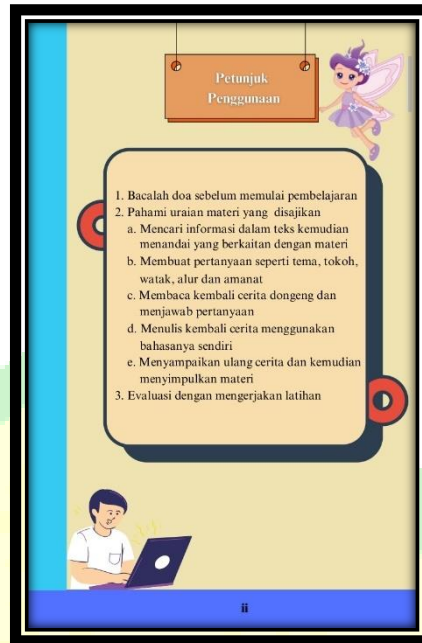
Menjelaskan pesan yang terkandung dalam dongeng, baik secara lisan maupun tulisan.

d) Tujuan Pembelajaran

Dengan membaca teks, peserta didik dapat menjelaskan pesan yang terkandung dalam dongeng baik secara lisan maupun tulisan.



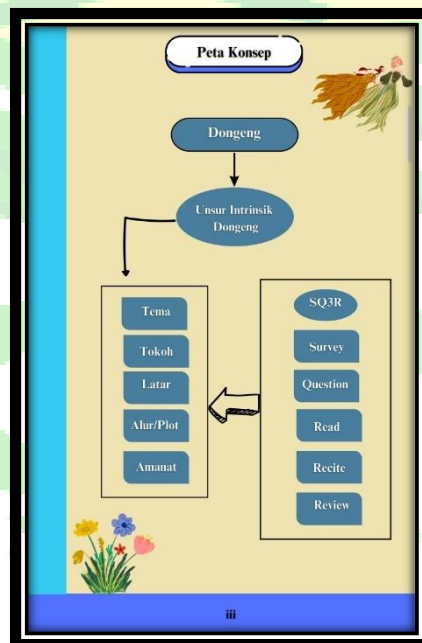
Gambar 4.3 Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran



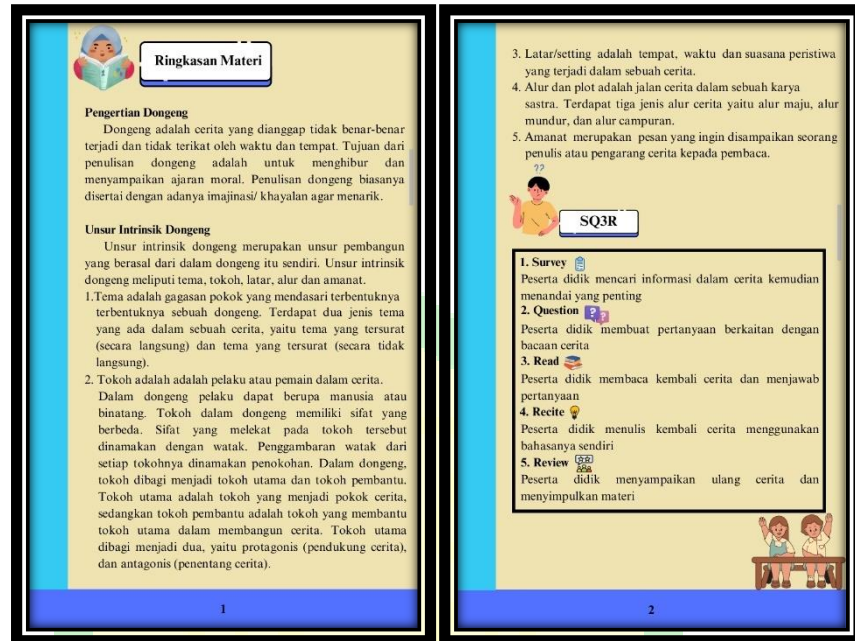
Gambar 4.4 Petunjuk Penggunaan

b) Bagian Inti

Bagian inti dalam model pengembangan yaitu uraian materi. Uraian materi berisi materi di dalam LKPD berupa pengertian dongeng dan unsur intrinsik dalam dongeng.



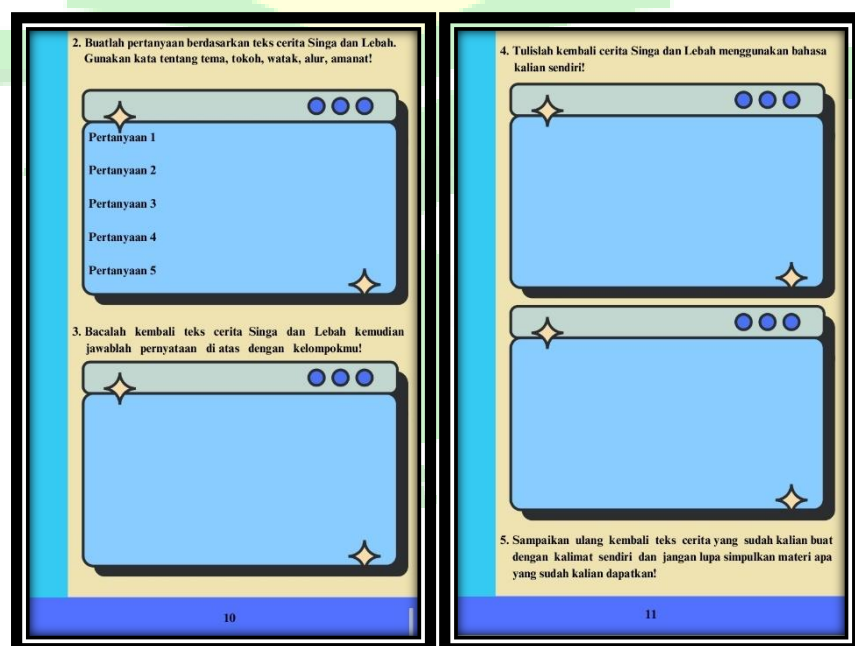
Gambar 4.5 Peta Konsep



Gambar 4.6 Materi pada LKPD

c) Bagian penutup

Bagian penutup pada model pengembangan ini adalah tes akhir. Tes akhir adalah tes untuk mengetahui kemampuan pemahaman konsep peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia setelah menggunakan LKPD. Tes ini berupa soal-soal yang mencakup semua indikator.



Gambar 4.7 Soal-Soal dalam LKPD

c. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk akhir bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang akan dikembangkan melalui tahapan validasi produk terlebih dahulu oleh pakar ahli serta dilakukan perbaikan berdasarkan validasi oleh ahli validator yaitu ahli media, materi, dan guru yang memberikan masukan serta saran untuk mengetahui kevalidan dan keefektivan dari LKPD, yang kemudian produk LKPD diuji coba kepada peserta didik di sekolah yang bersangkutan.

Tahap pengembangan terdiri dari dua langkah, sebagai berikut:

1) Penilaian para ahli

Validasi dilakukan oleh validator ahli. Para validator memberikan masukan dan saran terhadap LKPD yang akan di jadikan bahan untuk menghasilkan media pembelajaran. dalam validasi LKPD dibagi menjadi tiga validasi ahli media, ahli materi dan guru.

Aspek yang dinilai oleh ahli media yaitu aspek kegrafisan yang meliputi desain. Aspek yang dinilai oleh materi yaitu kelayakan isi, penyajian materi dan kelayakan baasa. Aspek yang dinilai oleh guru yaitu isi/materi dan kualitas media. Validasi oleh ahli media dilakukan pada tanggal 29 April 2024 di Kampus I IAIN Ponorogo, validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 29 April 2024 di Kampus I IAIN Ponorogo dan validasi guru dilakukan pada tanggal 29 April 2024 di MIN 4 Ponorogo. Setelah melakukan uji validitas, maka produk LKPD akan diuji cobakan oleh peserta didik.

Produk LKPD tersebut divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan guru yaitu

Tabel 4.4 Nama dan Jabatan Validator

NO	NAMA	JABATAN	AHLI
1.	Berlian Pancarrani, M.Pd.	Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan	Ahli media
2.	Kristiana Rizqi Rohmah, M.Pd.	Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan	Ahli materi
3.	Indro Setiawan M.Pd.	Guru MIN 4 Ponorogo	Ahli Pembelajaran

a) Hasil validasi LKPD

Validasi LKPD bertujuan untuk mengetahui kelayakan LKPD yang telah dikembangkan. Setiap validator diberikan angket yang berisi pernyataan dan kolom masukan dan saran. Berikut data hasil validasi LKPD oleh ahli dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.5 Penilaian Ahli Media

Nama Validator	Skor Per Item																	Jumlah Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
Berlian Pancarrani, M.Pd.	4	5	5	3	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	73

Pada tabel telah diperoleh penilaian untuk setiap pernyataan dari setiap indikator. Selanjutnya penilaian tersebut diubah ke dalam presentase validitas dan dikelompokkan sesuai dengan kriteria validitas media.

Tabel 4.6 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

Validator	Presentase	Kriteria Validasi
Ahli Media	86%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket validasi ahli media diketahui hasil perhitungan presentase dengan jumlah skor yang diperoleh, yakni 73 dibagi dengan jumlah nilai ideal 85 dan dikalikan 100% sehingga diperoleh presentase untuk

validitas oleh ahli media sebesar 86%. Oleh karena itu, kriteria LKPD yang dikembangkan dari segi media adalah sangat layak. Hal ini dibuktikan dengan presentase rata-rata validasi berada pada interval 81%-100% dan berada pada kriteria sangat layak. Dengan demikian, LKPD dengan model SQ3R (*survey, question, read, recite, review*) yang telah dikembangkan dapat digunakan.

Tabel 4.7 Penilaian Ahli Materi

Nama Validator	Skor Per Item																				Jumlah Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Kristiana Rizqi Rohmah, M.Pd.	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	87

Pada tabel telah diperoleh penilaian untuk setiap pernyataan dari indikator. Selanjutnya penilaian tersebut diubah ke presentase validitas dan dikelompokkan sesuai dengan kriteria validitas materi.

Tabel 4.8 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

Validator	Presentase	Kriteria Validasi
Ahli Materi	87%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket validasi ahli materi diketahui hasil perhitungan presentase dengan jumlah skor yang diperoleh, yakni 87 dibagi dengan jumlah nilai ideal 100 dan dikalikan 100% sehingga diperoleh presentase untuk validitas oleh ahli materi sebesar 87%. Oleh karena itu, kriteria LKPD yang dikembangkan dari segi materi adalah sangat layak. Hal ini dibuktikan dengan presentasi rata-rata validasi yang berada pada interval 81%-100% dan berada pada kriteria sangat layak. Dengan demikian, LKPD dengan model SQ3R (*survey, question, read, recite, review*) yang telah dikembangkan dapat digunakan.

Tabel 4.9 Penilaian Ahli Pembelajaran

Nama Validator	Skor Per Item										Jumlah Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Indro Setiawan, M.Pd.	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	46

Pada tabel telah diperoleh penilaian setiap pernyataan dari setiap indikator. Selanjutnya penilaian tersebut diubah ke dalam presentase validitas dan dikelompokkan sesuai dengan kriteria validitas guru.

Tabel 4.10 Hasil Penilaian Validasi Ahli Pembelajaran

Validator	Presentase	Kriteria Validasi
Ahli Pendidikan	92%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket validasi ahli pendidikan diketahui hasil perhitungan presentase dengan jumlah skor yang diperoleh, yakni 46 dibagi dengan jumlah nilai ideal 50 dan dikalikan 100% sehingga diperoleh presentase untuk validitas oleh ahli pendidikan sebesar 92%. Oleh karena itu, kriteria LKPD yang dikembangkan adalah sangat layak. Hal ini dibuktikan dengan presentase rata-rata validasi yang berada pada interval 81%-100% dan berada pada kriteria sangat layak. Dengan demikian, LKPD dengan model SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) yang telah dikembangkan dapat digunakan.

2) Uji coba terbatas

Setelah produk LKPD telah divalidasi dan direvisi sesuai saran dan komentar dari para ahli, maka produk LKPD siap untuk diuji coba. Uji coba skala kecil dilaksanakan pada peserta didik kelas 3 MIN 4 Ponorogo dengan berjumlah 10 peserta didik untuk mengetahui kelayakan. Setelah dinyatakan layak maka media LKPD diuji cobakan pada skala besar untuk mengetahui kelayakan media secara luas kepada 28 peserta didik kelas 3 MIN 4 Ponorogo.

a) Uji coba skala kecil

Uji coba skala kecil dilaksanakan pada tanggal 31 Juli 2024 di MIN 4 Ponorogo. Uji coba skala kecil dilakukan dalam ruangan kelas dengan melibatkan 10 peserta didik. Media LKPD dengan model SQ3R yang telah dikembangkan diperlihatkan kepada peserta didik. Sebelum LKPD dibagikan kepada peserta didik, peneliti menjelaskan materi yang terdapat dalam LKPD terlebih dahulu. Setelah peserta didik membaca materi dan mengerjakan soal yang terdapat dalam LKPD, peneliti membagikan angket respon peserta didik untuk menilai. Selain itu, peneliti juga mewawancarai 5 peserta didik untuk mengetahui respon terhadap penggunaan media LKPD yang dikembangkan.

Hasil wawancara dengan 5 peserta didik, menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memberikan respon yang positif terhadap uji coba media yang dikembangkan. Kelima peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media LKPD ini sangat bagus dan dapat dimengerti. Salah satu peserta didik mengatakan bahwa pembelajaran menggunakan LKPD dengan model SQ3R memotivasinya dalam belajar. Di dalam LKPD tercantum materi yang ditambahkan dengan gambar yang menarik dan soal-soal sesuai dengan materi. Dengan bantuan media pembelajaran maka materi dongeng yang disajikan menjadi lebih jelas dan menarik, sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi tersebut. Hasil wawancara dengan 5 peserta didik ini terdapat pada lampiran. Media pembelajaran yang telah di uji cobakan pada uji coba skala kecil secara umum mendapat respon positif dari peserta didik. Sehingga peneliti langsung melakukan uji coba skala besar. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik, rekapitulasi presentase angket respon peserta didik terhadap penggunaan LKPD disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.11 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Skala Kecil

No	Nama	Jumlah	Jumlah	Presentase	Kriteria Respon
		Skor	Nilai Ideal	Skor	
1	Abbas Faizul Ilham	48	50	96%	Sangat Layak
2	Abdizar Akbar Sakhy	44	50	88%	Sangat Layak
3	Alvero Adeananta	49	50	98%	Sangat Layak
4	Aulia Izzanatunnisa	40	50	80%	Layak
5	Aurelya Dwi Syafitri	41	50	82%	Sangat Layak
6	Azkie Zeina R	43	50	86%	Sangat Layak
7	Bima Ghofaroli R	50	50	100%	Sangat Layak
8	Davita Nizza Nur A	45	50	90%	Sangat Layak
9	Fadhil Zaidan Alvaro	46	50	92%	Sangat Layak
10	Izma Ramadhani R	44	50	88%	Sangat Layak
		450	500	90%	Sangat Layak

Pada tabel telah diperoleh penilaian untuk setiap aspek dari tanggapan respon peserta didik selanjutnya penilaian tersebut diubah ke dalam presentase validasi dan dikelompokkan sesuai dengan aspek kriteria validitas respon peserta didik.

Tabel 4.12 Hasil Angket Uji Coba Skala Kecil

Jumlah Skor	Presentase	Kriteria Validitas
450	90%	Sangat Layak

Pada tabel berisikan informasi hasil rekapitulasi angket uji coba skala kecil terhadap media pembelajaran LKPD. Jumlah skor total yang diperoleh adalah 450. Selanjutnya data tersebut diubah ke dalam presentase dan dikelompokkan sesuai dengan aspek kriteria validitas respon peserta didik. hasil penilaian peserta didik uji coba skala kecil didapatkan presentase sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Hal ini dibuktikan dengan nilai validasi berada pada nilai 81%-100% dengan kriteria respon sangat layak. Penggunaan media LKPD dengan model SQ3R (survey, question, read, recite, review) dalam proses pembelajaran mendapat respon positif dari peserta didik. Sehingga LKPD yang dikembangkan dapat digunakan.

b) Uji coba skala besar

Uji coba skala besar dilakukan diruangan kelas 3A dengan jumlah peserta didik 26 orang. Berdasarkan hasil penilaian evaluasi halaman 8 pada LKPD tercantum di lampiran, sedangkan angket respon peserta didik rekapitulasi presentase terhadap penggunaan LKPD disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.13 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Skala Besar

No	Nama	Jumlah	Jumlah	Presentase	Kriteria Respon
		Skor	Nilai Ideal	Skor	
1	Abid Nur Ali Fadli	47	50	94%	Sangat Layak
2	Adhitya Nur Daffa M	50	50	100%	Sangat Layak
3	Alvin Zidna Al-Faqih	48	50	96%	Sangat Layak
4	Annaya Fathayyatu R	46	50	92%	Sangat Layak
5	Aqila Sayyidatul H	49	50	98%	Sangat Layak
6	Cesilya Faraniza B	50	50	100%	Sangat Layak
7	Faiza Alya Aziza Z	45	50	90%	Sangat Layak
8	Fatimah Az Zahra	49	50	98%	Sangat Layak
9	Faza Anawai	40	50	80%	Layak
10	Hudan Fauzan Buana	39	50	78%	Layak
11	M. Misbahul Huda	42	50	84%	Sangat Layak
12	Moh Nahla Nafi A	46	50	92%	Sangat Layak
13	Muhammad Abid	39	50	78%	Layak
14	Muhammad Azriel A	46	50	92%	Sangat Layak
15	Muhammad Iqbal M	48	50	96%	Sangat Layak
16	Muhammad Nurdin	47	50	94%	Sangat Layak
17	Nadia Adzkie Nur	40	50	80%	Layak
18	Naufa Zahra Tsabita	45	50	90%	Sangat Layak
19	Nayla Aura Dewi	39	50	78%	Layak
20	Putri Rizka Maula	48	50	96%	Sangat Layak
21	Rachell Nahzhua C	47	50	94%	Sangat Layak
22	Siti Faizza Firdhausi	42	50	84%	Sangat Layak
23	Syafia Aulia Azzahra	49	50	98%	Sangat Layak
24	Vallenshy Alycea S	45	50	90%	Sangat Layak

25	Zakiyah Khairun N	39	50	78%	Layak
26	Zulfa Khoiru R	45	50	90%	Sangat Layak
		1170	1300	90%	Sangat Layak

Pada tabel telah diperoleh penilaian untuk setiap aspek dari tanggapan respon peserta didik selanjutnya penilaian tersebut diubah ke dalam presentase validasi dan dikelompokan sesuai dengan aspek kriteria validitas respon peserta didik.

Tabel 4.14 Hasil Angket Uji Coba Skala Besar

Jumlah Skor	Presentase	Kriteria Validitas
1170	90%	Sangat Layak

Tabel berisikan informasi hasil rekapitulasi angket uji coba skala besar terhadap media pembelajaran LKPD. Jumlah skor total yang diperoleh adalah 1170. Data tersebut kemudian dipresentasikan dan diperoleh nilai sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran LKPD yang dikembangkan dalam proses pembelajaran mendapat respon positif dari peserta didik dan termasuk dalam kriteria sangat layak untuk digunakan di dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan nilai validasi berada pada nilai 81%-100% dengan kriteria respon sangat layak.

d. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Disseminate merupakan tahap akhir pada penelitian ini yaitu menyebarluaskan produk yang diteliti atau yang telah dikembangkan agar bisa diterima individu ataupun kelompok. Tujuan dari tahap ini yaitu penyebarluasan produk penelitian berupa LKPD yang telah dikembangkan dalam pembelajaran pada skala yang lebih luas. Adapun pelaksanaannya produk disebarluaskan dengan memberikan produk jadi berupa LKPD dengan model SQ3R kepada guru bahasa Indonesia di MIN 4 Ponorogo.

2. Efektivitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Aplikasi Canva dengan Model SQ3R terhadap Pemahaman Konsep Bahasa Indonesia Materi Dongeng

Uji efektivitas LKPD terhadap peserta didik dilakukan menggunakan Gain Ternormalisasi (N-gain). Peneliti telah memperoleh data nilai peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). Adapun data hasil pre test dan post test disajikan dalam tabel dibawah ini sebagai berikut:

Tabel 4.15 Hasil Penilaian *Pre-Test* dan *Post-Test*

	N Statistic	Range Statistic	Minimum Statistic	Maximum Statistic	Mean		Std. Deviation Statistic	Variance Statistic
					Statistic	Std. Error		
PRE_TEST	26	35	50	85	66.92	1.841	9.389	88.154
POST_TEST	26	25	75	100	89.04	1.687	8.605	74.038
Valid N (listwise)	26							

Tabel diatas menunjukkan nilai deskriptif masing-masing variable yaitu, *pre test* mempunyai nilai rata-rata (mean) 66.92 dari 26 data. Sebaran data (Std. Deviation) yang diperoleh adalah 9.389 dengan *standar error* 1.841. Sedangkan *post test* mempunyai nilai rata-rata (mean) 89.04 dari 26 data. Sebaran data (Std. Deviation) yang diperoleh 8.605 dengan *standar error* 1.687. Hal ini menunjukkan post test pada data lebih tinggi dari pada *pre test*. Dengan rentang sebaran data *post test* menjadi semakin sempit dan *standar error* yang semakin rendah.

Berdasarkan data tersebut, peserta didik telah mengalami peningkatan kemampuan pemahaman konsepnya melalui bahan ajar LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) dengan model SQ3R (*survey, question, read, recite, review*). Sebagaimana pendapat dari Panjaitan dalam penelitian Sri Rahayuningsih bahwa model SQ3R dapat membantu peserta didik lebih fokus ketika membaca dan memahami materi. Penerapan model SQ3R tidak sekadar hafalan dan mengulang tanpa memahami makna yang terkandung, tetapi juga melibatkan proses berpikir dan mencari pemahaman makna dari informasi yang diperoleh.⁶¹

⁶¹ Sri Rahayuningsih & Indria Kristiawan, *Penerapan Metode SQ3R Terhadap Pemahaman Konsep Matematika di Masa Pandemi* (Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, 2021), Vol 12, No (02), 217.

Selanjutnya dari data hasil *pre test* dan *post test* tersebut, dapat dianalisis dengan menggunakan Uji Pra Syarat berupa Uji Normalitas dan dilanjutkan Uji Homogenitas dan Uji *Paired Samples T Test* serta Gain Ternormalisasi (N-gain). Untuk mengetahui Tingkat efektifitasnya, sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data terdistribusi normal atau tidak. Analisis parametric seperti Korelasi Person mensyaratkan bahwa data harus terdistribusi normal. Sedangkan menurut pendapat Duwi Priyatno, untuk perhitungan dengan SPSS versi 22 keatas uji normalitas metode Liliefors dapat melalui Non Parametrik One Sample KS. Nilai akan sama dengan langkah yang dilalui dari analisis Explore.⁶²

Tabel 4.16 Hasil Uji Normalitas

NPar Tests		
One-Sample Kolmogrov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		26
Normal Parameters	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.26173582
	Most Extreme Differences	
	Absolute	.095
	Positive	.095
	Negative	-.069
Test Statistic		.095
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200

- a. Test distribution is Normal
- b. Calculated from data
- c. Liliefors Significance Correction
- d. This is a lower bound of the true significance

Metode pengambilan Keputusan untuk uji normalitas yaitu jika signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal dan jika signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Pada output pertama dapat diketahui bahwa jumlah data valid sebanyak 26 dan tidak ada data *missing*.

⁶² Duwi Priyatno. *Belajar Alat Analisis Data Dan Cara Pengolahannya Dengan SPSS*. (Yogyakarta: Gava Media. 2016) 103.

Pada output kedua yaitu hasil uji normalitas, nilai signifikansi 0,200. Karena signifikansi lebih dari 0,05 maka data *pre test* dan *post tes* dinyatakan **berdistribusi normal**.

b. Uji Homogenitas

Tabel 4.17 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.105	1	50	.748
	Based on Median	176	1	50	.677
	Based on Median and with adjusted df	176	1	49.566	.677
	Based on timed mean	117	1	50	.734

Perhatikan bagian Test of Homogeneity of Variances pada kolom Sig. berdasarkan tabel tersebut diperoleh sig. sebesar 0,748 karena nilai sig. lebih besar daripada nilai α sebesar 0,05 maka Keputusan yang diambil adalah menerima H_0 (kedua sampel "*Pre-Test* dan *Pos-test*" mempunyai varian sama/homogen). Hal ini berarti bahwa terdapat kesamaan varians pada kelompok data *pre test* dan *post test* atau varians kedua data adalah **homogen**.

c. Uji *Paired Samples T Test*

Paired Samples T Test atau uji T berpasangan, yaitu analisis yang digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dari kedua kelompok sampel yang berpasangan atau yang berhubungan. Menurut Duwi Priyatno, sampel yang berpasangan maksudnya subjek yang sama namun mengalami perlakuan berbeda, seperti perlakuan sebelum dan sesudah.⁶³

⁶³ Duwi Priyatno. *Belajar Alat Analisis Data Dan Cara Pengolahannya Dengan SPSS*. (Yogyakarta: Gava Media. 2016) 81.

Tabel 4.18 Hasil Uji *Paired Samples T Test*

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	PRE-TEST POST-TEST	-22.115	5.861	1.149	-24.483	-19.748	-19.242	25	.000

Tabel Paired Samples Test merupakan tabel utama dari output yang menunjukkan hasil uji yang dilakukan. Dengan menentukan t hitung terlebih dahulu yaitu (-19.242), dengan cara mencari t table yaitu menggunakan program Ms. Excel. Pada cell kosong ketik $TINV(0.05,25)$ kemudian tekan enter. 25di dapatkan dari table statistic pada signifikansi $0.05:2=0.0025$ (uji 2 sisi) dengan derajat kebebasan (df) $n-1 = 26-1 = 25$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa -t hitung $< -t$ tabel atau $-19.242 < -2,05954$ jadi H_0 ditolak.

d. Gain Ternormalisasi (N-gain)

Normalized Gain (N-Gain) digunakan untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan pemahaman konsep peserta didik setelah diberikan soal pretest dan posttest.⁶⁴

Tabel 4.19 Hasil Uji N-Gain

	N Statistic	Range Statistic	Minimum Statistic	Maximum Statistic	Mean		Std. Deviation Statistic	Variance Statistic
					Statistic	Std. Error		
N-Gain	26	.63	.38	1.00	.7021	.03947	.20128	.041
Valid N (listwise)	26							

Berdasarkan tabel uji nilai N-Gain, nilai mean yang di dapat adalah 0,7021, sehingga nilai ini lebih besar dari 0,7 maka kategori yang diperoleh yaitu tinggi, yang artinya efektivitasnya tinggi. Kemudian untuk N-Gain persen, nilai mean yang diperoleh adalah 70,21. Dan dapat dilihat untuk kategori tafsiran efektivitas N-Gain score dalam bentuk presentase nilai berada diantara 50 dan 75, maka tafsirannya

⁶⁴ Anggi Bagoes. *Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa*. Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains, 5(2), 93-97.

sudah **efektif**. Atau bisa diartikan penggunaan suatu model pembelajaran berbasis SQ3R (survey, question, read, recite, review) sudah **efektif**.

Dapat disimpulkan bahwa berdasarkan Uji Paired Sampel T Test terdapat perbedaan nilai belajar atau kemampuan pemahaman konsep peserta didik sebelum diterapkan LKPD dan setelah diterapkan LKPD. Dari nilai mean dapat diketahui nilai rata-rata sudah diterapkan LKPD sebesar 89,04 lebih tinggi dari sebelum diterapkan LKPD. Kemudian berdasarkan uji N-Gain score, nilai berada diantara 50 dan 75. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis model SQ3R (survey, question, read, recite, review) di kelas 3 MIN 4 Ponorogo, dapat meningkatkan pemahaman konsep atau dikatakan **efektif**.



C. Pembahasan

1. Hasil pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Aplikasi Canva dengan Model SQ3R terhadap Pemahaman Konsep Bahasa Indonesia Materi Dongeng

Pengembangan media pembelajaran LKPD dengan metode SQ3R pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas 3 di MIN 4 Ponorogo telah diselesaikan oleh peneliti. Selanjutnya media LKPD akan dibahas berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti. Pengembangan media pembelajaran LKPD dengan model SQ3R pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas 3 di MIN 4 Ponorogo menggunakan desain penelitian dan pengembangan (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974. Model 4D terdiri dari empat (4) tahapan utama, yaitu tahap pendefinisian, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap penyebaran.

Hasil analisis masalah di MIN 4 Ponorogo yaitu kurang aktifnya peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa LKPD yang digunakan di sekolah kurang maksimal. Sedikitnya peserta didik yang berani untuk mempresentasikan hasil kerjanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. LKPD yang digunakan belum maksimal dalam pembelajaran, karena masih banyak kekurangan yaitu gambar, tulisan, bentuk, warna dalam LKPD, LKPD yang dibuat guru kurang detail dan kreatif sehingga membuat peserta didik sulit memahami konsep materi dan soal-soal. Masalah lain yang juga ditemukan adalah metode yang dilakukan dalam proses pembelajaran adalah metode ceramah sehingga peserta didik bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan data-data tersebut, maka diperlukan pengembangan LKPD dengan metode SQ3R untuk meningkatkan keaktifan dan minat belajar peserta didik, sehingga mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan sebagaimana media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat

merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Pengembangan produk dimulai dengan menentukan tujuan dari pembuatan produk yang akan dikembangkan. Adapun tujuan dari pengembangan produk akan menjadi dasar yang akan dikembangkan dalam bentuk materi, instrument, dan perangkat pembelajaran yang akan digunakan selama proses pembelajaran. pengembangan LKPD dengan model SQ3R disusun dengan memperhatikan langkah-langkah mulai dari penentuan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan LKPD, ringkasan materi, dan tugas materi.

Rumusan materi yang disajikan dalam media LKPD yang dikembangkan meliputi pengertian dongeng dan unsur intrinsik dongeng. Media LKPD yang dikembangkan dibuat dengan memadukan gambar sesuai dengan materi, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan materi dongeng yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran itu sendiri. Setelah peserta didik membaca materi dan memahami isi dari materi tersebut, peserta didik mengerjakan LKPD yang diberikan. Model yang dipakai adalah dengan menggunakan model SQ3R (survey, question, read, recite, review). Pada penerapan model SQ3R peserta didik tidak sekedar menghafal dan mengulang pemahaman, tapi juga dapat menuangkan pemikiran dalam LKPD. Setelah peserta didik selesai mengerjakan LKPD yang diberikan, peserta didik akan mempresentasikan hasil yang ia kerjakan dalam LKPD. Terlihat bahwa respon peserta didik dalam mengerjakan LKPD sangat baik. Hal ini dibuktikan dari hasil wawancara dan hasil belajar peserta didik pada saat pembelajaran. hasil wawancara peserta didik mengatakan bahwa mereka sangat suka dengan pembelajaran dengan menggunakan LKPD ini karena mereka sangat paham materi yang diberikan sehingga mereka mampu mengerjakan soal dengan baik. Selain itu juga, salah satu peserta didik mengatakan bahwa LKPD yang dibuat sangat menarik dan sesuai dengan materi.

Hasil pengembangan LKPD dengan model SQ3R (survey, question, read, recite, review) pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia di MIN 4 Ponorogo, mendapat respon yang positif dari guru dan terutama peserta didik. LKPD yang dibuat memperhatikan syarat-syarat LKPD yang baik dan langkah-langkah mulai dari penentuan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan LKPD, ringkasan materi, dan tugas mandiri. Di dalam LKPD tercantumkan materi yang ditambahkan dengan gambar yang menarik dan soal-soal sesuai dengan materi. Dengan bantuan media pembelajaran maka materi dongeng yang disajikan menjadi lebih jelas dan menarik, sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi tersebut.

Dari hasil penelitian yang dilakukan terdapat perbedaan antara LKPD yang dibuat oleh guru dan LKPD yang dibuat oleh peneliti. LKPD yang dibuat oleh guru kurang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, tidak sesuai dengan syarat-syarat LKPD yang baik dan benar. Hal ini dibuktikan dengan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru mata pelajaran. Ia menuturkan bahwa LKPD yang dibuatnya kurang sempurna karena ia kurang memahami dalam proses desain. Sehingga banyak kekurangan yang terdapat dalam LKPD yang dibuat.

2. Kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Aplikasi Canva dengan Model SQ3R terhadap Pemahaman Konsep Bahasa Indonesia Materi Dongeng

Hasil produk yang telah dikembangkan berbentuk LKPD selanjutnya dinilai kelayakan oleh para ahli, yaitu terdiri dari ahli media, ahli materi dan guru. Penilaian oleh para ahli didasarkan pada penilaian kualitas media dari beberapa aspek.

Aspek penilaian untuk ahli media terdiri dari aspek kegrafikan dengan indikator yaitu ukuran model LKPD, desain sampul LKPD, desain isi LKPD. Aspek penilaian untuk ahli materi terdiri dari aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa dengan kriteria kevalidan materi meliputi kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, materi yang disajikan dalam LKPD sesuai dengan kemampuan peserta didik, kejelasan materi yang disajikan dalam LKPD, LKPD mendorong rasa ingin tahu peserta didik dan

dapat menciptakan kemampuan bertanya peserta didik, keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, kekuatan memotivasi peserta didik, keefektifan kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda, bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan intelektual peserta didik serta ketepatan ejaan yang digunakan. Sedangkan aspek penilaian oleh guru terdiri dari aspek kelayakan isi/ materi, materi yang sesuai dengan silabus, materi yang sesuai dengan kompetensi dasar, penyajian materi yang urut, bahasa yang sesuai karakter peserta didik, menarik minat dan perhatian peserta didik, kualitas media yang mudah digunakan, media yang fleksibilitas, dan media yang menarik digunakan serta memudahkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan penilaian ahli media oleh Ibu Berlian Pancarrani, M. Pd, diperoleh hasil presentase nilai sebesar 86% dengan kriteria sangat layak. Presentase nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dilihat dari aspek penilaian dianggap sangat layak untuk digunakan, karena telah memenuhi standar indikator yang ditetapkan antaranya, ukuran, huruf yang digunakan jelas dan mudah dibaca, pewarnaan dalam LKPD tidak mengganggu dalam memahami materi sehingga dapat membantu dalam memahami konsep, judul-judul dan konsisten, gambar sesuai materi.

Penilaian aspek kesesuaian materi dan aspek kelayakan penyajian yang diberikan oleh ahli materi yaitu Ibu Kristiana Rizqi Rohmah, M.Pd , diperoleh presentase nilai sebesar 87% dan termasuk dalam kategori sangat layak. Presentase nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dianggap layak untuk digunakan sesuai dengan kriteria penilaian di antaranya adalah kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, materi yang disajikan dalam LKPD, LKPD mendorong rasa ingin tahu peserta didik dan dapat menciptakan kemampuan bertanya peserta didik, keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, kekuatan memotivasi peserta didik, keefektifan kalimat, penggunaan bahasa, dan ketepatan ejaan yang digunakan.

Penilaian aspek kesesuaian materi dan kualitas media yang diberikan oleh ahli pembelajaran yaitu Bapak Indro Setiawan, M.Pd diperoleh presentase

sebesar 92% dan termasuk dalam kategori sangat layak. Presentase nilai tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dianggap layak untuk digunakan sesuai dengan kriteria penilaian diantaranya kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, materi yang disajikan dalam LKPD dan lain sebagainya.

Berdasarkan penilaian dari ketiga validator di atas dapat disimpulkan, bahwa pengembangan media pembelajaran LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) dengan model SQ3R (*survey, question, read, recite, review*) pada mata Pelajaran bahasa Indonesia kelas 3 di MIN 4 Ponorogo sangat layak untuk digunakan karena memberikan dampak positif terhadap pembelajaran. Hal ini selaras dengan penelitian terdahulu bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan model SQ3R (*survey, question, read, recite, review*) layak digunakan dalam proses pembelajaran.⁶⁵

3. Efektivitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Aplikasi Canva dengan Model SQ3R terhadap Pemahaman Konsep Bahasa Indonesia Materi Dongeng

Berdasarkan hasil uji coba produk LKPD di kelas, hasil akhir skor angket respon peserta didik didapat presentase respon sangat layak sebesar 90% dan skor akhir *Pre-Test* dan *Post-Test* melalui beberapa tahap uji normalitas, uji homogenitas, Uji Paired Sample T Test dan N-Gain. Didapat perbedaan nilai, pre test mempunyai rata-rata (mean) 66,92 dari 26 peserta didik. Sedangkan Post Test mempunyai nilai rata-rata (mean) 89,04 dari 26 peserta didik.

Nilai rata-rata kemampuan pemahaman konsep berbasis SQ3R (*survey, question, read, recite, review*) memperoleh nilai N-Gain Score 0,7021 dengan kategori tinggi dan N-Gain persen sebesar 70,0021 dengan kategori efektif. Dengan demikian dapat diketahui bahwa normalized Gain atau N-Gain score

⁶⁵ Maria Paskalia Dua Nurak, Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI Dengan Metode SQ3R (*survey, question, read, recite, review*) Di SMAS Katolik ST. John Paul II Maumere (Skripsi: FKIP, UNC Kupang, 2023).

dapat digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran SQ3R (*survey, question, read, recite, review*) dalam meningkatkan pemahaman konsep dengan kategori efektif pada 26 peserta didik di MIN 4 Ponorogo. Sehingga dapat disimpulkan, penggunaan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) dengan model SQ3R (*survey, question, read, recite, review*) di kelas 3 MIN 4 Ponorogo dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep atau dikatakan **efektif** untuk diterapkan. Hal ini sesuai dengan penelitian Panjaitan yang menyimpulkan bahwa model SQ3R berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep peserta didik.⁶⁶



⁶⁶ Panjaitan S M. *Metode Pembelajaran Survey, Question, Read, Recite, Review (SQ3R) Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Mahasiswa di Prodi Pendidikan Matematika FKIP Universitas HKBP*. Jurnal Suluh Pendidikan FKIP-UHN, 3(2), 203.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran LKPD dengan model SQ3R (*survey, question, read, recite, review*) pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 3 di MIN 4 Ponorogo maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. LKPD dengan model SQ3R (*survey, question, read, recite, review*) pada materi dongeng yang dikembangkan dapat digunakan di MIN 4 Ponorogo. Hal ini dikarenakan LKPD yang dibuat oleh peneliti telah divalidasi oleh 3 validator ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran.
2. Hasil penilaian validasi ahli media diperoleh rata-rata presentase validitas sebesar **86%**. Oleh karena itu kriteria LKPD yang dikembangkan dari segi media sangat valid. Hal ini dibuktikan dengan presentase rata-rata validasi yang berada pada interval 81%-100% dan berada pada kriteria sangat layak. Dengan demikian, LKPD dengan model SQ3R (*survey, question, read, recite, review*) yang telah dikembangkan dapat digunakan. Hasil penilaian validasi ahli materi diperoleh rata-rata presentase validitas sebesar **87%**. Oleh karena itu kriteria LKPD yang dikembangkan dari segi materi sangat valid. Hal ini dibuktikan dengan presentase rata-rata validasi yang berada pada interval 81%-100% dan berada pada kriteria sangat layak. Dengan demikian, LKPD dengan model SQ3R (*survey, question, read, recite, review*) yang telah dikembangkan dapat digunakan. Sedangkan hasil penilaian validasi ahli pembelajaran diperoleh rata-rata presentase validitas sebesar **92%**. Oleh karena itu kriteria LKPD yang dikembangkan dari segi pembelajaran sangat valid. Hal ini dibuktikan dengan presentase rata-rata validasi yang berada pada interval 81%-100% dan berada pada kriteria sangat layak. Dengan demikian, LKPD dengan model SQ3R (*survey, question, read, recite, review*) yang telah dikembangkan dapat digunakan.
3. Diperoleh hasil penilaian dari 26 peserta didik, dengan rata-rata *Pre-Test* **66,92**, sedangkan rata-rata *Post Test* **89,04**. Jadi dapat disimpulkan bahwa

rata-rata hasil penilaian meningkat sebesar **22,12**. Serta hasil dari nilai N-Gain sebesar **0,7021** dengan kategori tinggi. Sehingga penggunaan LKPD di kelas 3 MIN 4 Ponorogo dikatakan efektif.

B. Saran

1. Bagi orang tua, diharapkan dengan adanya penelitian dan pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) dengan model SQ3R (*survey, question, read, recite, review*) ini dapat membantu anak-anak untuk belajar secara mandiri dirumah sehingga orang tua juga memiliki peran dalam mendampingi.
2. Bagi guru, diharapkan penelitian pengembangan ini bisa digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik. dan untuk selanjutnya bisa menjadi bahan acuan bagi guru untuk menyusun LKPD sesuai kebutuhan peserta didik.
3. Bagi peserta didik, diharapkan dengan adanya pengembangan LKPD ini dapat membantu mereka untuk bisa belajar secara mandiri baik disekolah maupun dirumah dan belajar berfokus pada makna materi tanpa harus menunggu arahan atau penjelasan dari guru.
4. Bagi peneliti yang akan datang, diharapkan pengembangan ini menjadi salah satu tolak ukur melakukan pengembangan lembar kerja peserta didik atau media pembelajaran yang lainnya. Mengingat pengembangan ini hanya berfokus pada lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis cetak. Akan lebih baik untuk kedepannya pengembangan semacam lembar kerja peserta didik (LKPD) ini bisa ditransformasikan menjadi media pembelajaran berbasis online, sehingga bisa diakses dimanapun dengan lebih mudah. Dan bisa menggunakan metode pembelajaran yang lain selain SQ3R (*survey, question, read, recite, review*).

P O N O R O G O

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Fisca Dwi, et al., *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Problem Based Learning dengan Metode SQ3R untuk Memfasilitasi Kemampuan Literasi Matematis Peserta Didik Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP/MTS. Journal for Research in Mathematics Learning*. 2022. 301.
- Amin & Linda Yurike. *164 Model Pembelajaran Kontemporer*. Pusat Penerbitan LPPM. 2022. 534.
- ‘Aini, Arifah Nur. *Pengembangan Modul Ajar Berbasis Pendekatan Sosiosaintifik Berbantuan Liveworksheet untuk Meningkatkan Kemampuan Argumentasi Siswa*. Skripsi. FTIK. IAIN Ponorogo. 2023.
- Amir, Hamzah. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development)*. Malang: Literasi Nusantara. 2019.
- Anggraini, Rina, et al., *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis SQ3R Pada Materi Membaca Cerita Anak Untuk Kelas V SD*. Magister Keguruan Guru SD. 03.
- Arifin Muhammad, et al., *Media Pembelajaran Berbasis IT*. Medan: UMSU Press. 2022. 197.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. 2006. 10.
- Bagoes, Anggi. *Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa*. *Jurnal Pendidikan matematika dan Sains*. 5(2). 93-97.
- Deliany, et al., *Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar*. *Educare: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2019. 93.
- Dewi, Ika Parma, et al., *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. Padang: UNP Press. 2021. 122.
- Dua, Maria Paskalia Nurak. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI Dengan Menggunakan Metode SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, and Review) Di SMAS Katolik ST. John Paul II Maumere*. Skripsi, FKIP, UNC, Kupang. 2023.

- Hamidah, Ida & Fuzi Sundari. *Membaca dan Pengajarannya (Bermuatan Model Membaca Teks Digital)*. Sidoarjo: Thalibul Ilmi Publishing & Education. 2023. 187.
- Handayani, Mawar Tri, et al., *Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk SD/MI*. Surakarta: Citra Pustaka. 21.
- Harefa, Darmawan, et al., *Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa*. Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal. 2022. 327.
- Hastuti, Rindyani Dwi. *Pengaruh Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Media Live Worksheet Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS*. Skripsi: FTIK. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. 2023. 24.
- Melzer dalam Tsaqofatun. *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Pbl dan Tutor Sebaya Terhadap Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X Jurusan Multimedia SMK Batik 2 Surakarta*. JIPTEK, Vol. 14 No. 2, 2021.
- Modul Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan*. Ponorogo: FKIP. 2023. 83.
- Mudrikah, S, et al., *Perencanaan Pembelajaran di Sekolah: Teori dan Implementasi*. Sukoharjo: Pradina Pustaka. 2021. 168.
- Muklis, Samsul Khoirul. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teknik Survey, Question, Read, Recite, Review (SQ3R) dan Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) Kelas VII MTS Al-Ittihad Poncokusumo Malang*. Malang: Pascasarjana Unisma. 2021. 27.
- Nisa, Choirun. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis di Kelas V SDN Kradinan 02*. Skripsi. FTIK. IAIN Ponorogo. 2022.
- Priyatno, Duwi. *Belajar Alat Analisis Data dan Cara Pengolahannya dengan SPSS*. (Yogyakarta: Gava Media). 2016. 103.
- Rahmadani, Nanda Ayu. *Efektivitas Model SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, and Review) Berbantuan LKPD Berorientasi Etnomatematika Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik*. Skripsi, FTIK, UIN Raden Intan, Lampung. 2020.

- Rahayuningsih S & Indria Kristiawan. *Penerapan Metode SQ3R Terhadap Pemahaman Konsep Matematika di Masa Pandemi*. Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. 2021. Vol 12, No (02). 217.
- Rayanto, Yudi Hari & Sugianto. *Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2D2: Teori dan Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute. 2020. 18.
- Rohaeti, Eli, et al., *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Mata Pelajaran Sains Kimia Untuk SMP*. Jurnal Inovasi Pendidikan. 2016. 03
- Soufitri, Fithrie. *Konsep Sistem Informasi*. Padang: PT Inovasi Pratama Intenasional. 2023. 01.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2010. 96.
- Triana, Neni. *LKPD Berbasis Eksperimen: Tingkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jakarta: Guepedia. 2021. 15.
- Wardani, Iwan Usma. *Belajar Matematika SD Dengan Pendekatan Scientific Berbasis Keterampilan*. Palu: CV. Feniks Muda Sejahtera, 2022. 14.
- Widianti, Retno. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Canva Pada Materi Konsep Ilmu Ekonomi Di SMAN 3 Tapung*. Skripsi: FTK UIN Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru. 2023. 25.
- Wiliyanto, Dimas Bagus. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pada Materi Statistika Menggunakan Pendekatan Project Based Learning Untuk Kelas VIII SMPN 2 Panti Jember*. Skripsi, FTIK, IAIN, Jember. 2021

