

**PENGEMBANGAN LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK (LKPD)
BERBASIS SQ3R PADA MATERI MEMBACA CERITA ANAK
UNTUK SISWA KELAS V SD**

Oleh:

Rina Anggraini

Nurlaksana Eko Rusminto

Alben Ambarita

Magister Keguruan Guru SD

rinaanggraini_253@yahoo.com

ABSTRACT

The aims of this research was to produce the spesification of student's work sheet (LKPD) based SQ3R of reading children's story material in fifth grade students of elementary school, analyzed the attractiveness, and efectiveness of LKPD. This research was Research and Development method which adapted by Borg and Gall. The collection of data through observation, questionnaires, written test and interview, then analyzed kuantitatave and qualitatively. The results of this research are product student's work sheet based SQ3R of reading children's story material, data analysis showed that LKPD based SQ3R of reading children's story material was interisting and effective in improving learning outcomes of students.

Key Words : LKPD, SQ3R, reading children's story

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan spesifikasi produk berupa Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) berbasis SQ3R materi membaca cerita anak pada siswa kelas V sekolah dasar, menganalisis daya tarik, dan efektivitas LKPD. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) adaptasi dari Borg and Gall. Pengumpulan data menggunakan observasi, angket, tes tertulis dan wawancara, kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian berupa produk LKPD berbasis SQ3R pada materi membaca cerita anak, analisis data menunjukkan bahwa LKPD berbasis SQ3R pada materi membaca cerita anak efektif dan menarik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci : LKPD, SQ3R, membaca cerita anak

PENDAHULUAN

Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat bermanfaat. Karena membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Kemampuan membaca merupakan kemampuan yang harus dimiliki peserta didik sebab sifatnya yang fungsional, baik untuk melanjutkan studi maupun untuk terjun ke masyarakat. Dalam rangka melanjutkan studi, kemampuan membaca bagi peserta didik tak ubahnya sebagai kunci pembuka gudang ilmu pengetahuan.

Hodgson dalam Tarigan (2008:7) mengemukakan definisi dari membaca yaitu suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan penulis melalui kata-kata atau bahan tulis. Salah satu bentuk keterampilan membaca adalah membaca pemahaman. Dalam membaca pemahaman peserta didik membutuhkan strategi membaca yang tepat. Menurut Zare dalam *World Applied Sciences Journal* (2013:25) strategi membaca didefinisikan sebagai proses mental dimana kemampuan membaca pemahaman dan kemampuan memodifikasi strategi tersebut dipadukan dan menggunakannya untuk menyelesaikan tugas-tugas membaca secara tepat. Strategi yang dirasa dapat mempermudah peserta didik memahami makna dari suatu bacaan adalah dengan menggunakan teknik membaca *Survey, Question, Read, Recite, dan Review* (SQ3R). Menurut Sagala (2010: 59) teknik membaca SQ3R (*Survey, Question,*

Read, Recite, Review) merupakan kiat yang secara spesifik dirancang untuk memahami teks.

Salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik kelas V sekolah dasar adalah menyimpulkan isi cerita anak dalam beberapa kalimat. Menurut Nurgiyantoro (2005:35) cerita anak adalah cerita yang di mana anak merupakan subjek yang menjadi fokus perhatian. Tokoh cerita anak boleh siapa saja, namun mesti ada anak-anaknya, dan tokoh anak itu tidak hanya menjadi pusat perhatian, tetapi juga pusat pengisahan. Lain halnya menurut Puryanto (2008:7) Cerita anak adalah cerita yang mengandung tema yang mendidik, alurnya lurus dan tidak berbelit-belit, menggunakan setting yang ada di sekitar atau ada di dunia anak, tokoh dan penokohan mengandung peneladanan yang baik, gaya bahasanya mudah dipahami tapi mampu mengembangkan bahasa anak, sudut pandang orang yang tepat, dan imajinasi masih dalam jangkauan anak.

Namun yang banyak dijumpai di lapangan, pembelajaran membaca khususnya membaca cerita anak mengalami berbagai kendala dalam pelaksanaannya. Peserta didik cenderung mengalami kesulitan, ketika mereka diharuskan untuk memahami isi cerita anak yang mereka baca. Terbatasnya bahan bacaan yang tersedia serta pembelajaran yang tidak didukung dengan bahan ajar yang relevan membuat peserta didik semakin sulit memahami isi cerita anak.

Salah satu bahan ajar yang banyak digunakan di sekolah-sekolah adalah

Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD). Menurut Prastowo (2013:204) 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.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SDN 1 Harapan Jaya dan SDN 2 Harapan Jaya, diketahui bahwa pencapaian hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia masih banyak yang belum mencapai KKM yang ditentukan, yaitu ≥ 65 . Faktor yang mempengaruhi diantaranya, motivasi belajar peserta didik yang rendah, strategi mengajar guru yang kurang tepat, serta kurangnya ketersediaan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran akan lebih optimal jika sumber belajar dan strategi yang digunakan guru dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana yang menyenangkan. Seperti halnya kegiatan pembelajaran, pengembangan bahan ajar juga membutuhkan strategi tertentu.

Pembelajaran bahasa sebagai suatu sistem yang menyeluruh tidak terlepas dari komponen-komponen pendukung pembelajaran. Komponen pendukung pembelajaran tersebut diantaranya adalah bahan ajar. Salah satu jenis bahan ajar yang sering digunakan di sekolah-sekolah adalah Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD). Serene dalam *Adv in Health Science Education Journal* (2011:520) menyatakan bahwa Lembar Kegiatan Peserta Didik adalah alat instruksional yang terdiri

dari serangkaian pertanyaan dan informasi yang dirancang untuk membimbing peserta didik untuk memahami ide-ide yang kompleks secara sistematis.

Sedangkan menurut Toman dalam *International Journal on New Trends in Education and Their Implication* (2013: 178) menyatakan bahwa lembar kegiatan yang dikembangkan berdasarkan pendekatan tertentu memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, membantu mereka untuk belajar dengan lebih baik, dan meningkatkan keberhasilan peserta didik. Oleh karena itu, dengan menggunakan LKPD dalam pembelajaran dapat memberikan pengaruh yang positif kepada peserta didik.

Namun LKPD yang tersedia di sekolah-sekolah pada umumnya LKPD yang sifatnya konvensional, dimana di dalamnya tidak terintegrasi dengan model tertentu. Selain itu, LKPD yang tersedia juga kebanyakan tidak dikembangkan sendiri oleh guru, yang isinya hanya berupa kumpulan soal-soal tanpa dilengkapi materi untuk menunjang pembelajaran. Padahal seharusnya LKPD yang digunakan dikembangkan sendiri oleh guru karena guru adalah orang yang lebih tau apa yang tepat digunakan untuk peserta didiknya.

Seperti halnya kegiatan pembelajaran, pengembangan bahan ajar juga membutuhkan strategi tertentu. Salah satu strategi yang dibutuhkan untuk mengatasi hambatan pembelajaran yang dialami peserta didik dalam pembelajaran membaca pemahaman dan untuk

mengembangkan bahan ajar memahami bacaan adalah adaptasi strategi SQ3R. Strategi SQ3R sendiri adalah salah satu strategi membaca pemahaman. SQ3R merupakan strategi yang memiliki lima tahap pada pelaksanaannya, yaitu *survey, question, read, recite, dan review*. Strategi ini sudah dikembangkan sejak lama, bahkan banyak penelitian yang menunjukkan keberhasilan strategi SQ3R dalam kegiatan membaca. Menurut Tarigan (2008:54), pembaca dapat memahami bacaan dalam waktu singkat dan mendapatkan hasil yang lebih baik dengan menggunakan teknik SQ3R.

Tujuan dari penelitian pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik berbasis SQ3R pada materi membaca cerita anak untuk siswa kelas V sekolah dasar adalah: 1) mendeskripsikan spesifikasi produk berupa Lembar Kegiatan Peserta didik (LKPD) berbasis SQ3R materi membaca cerita anak pada siswa Kelas V sekolah Dasar; 2) menganalisis daya tarik Lembar Kegiatan Peserta didik (LKPD); dan 3) menganalisis efektivitas Lembar Kegiatan Peserta didik (LKPD).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu *research and development* atau penelitian pengembangan yang menggunakan langkah-langkah umum untuk menghasilkan suatu produk. Menurut Borg and Gall (1979:624) "*Educational research and Development (R & D) is a process used to develop and validate educational product. The step of this process are usually referred to as the R&D cycle,.....*".

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang berorientasi pada produk. Produk yang dikembangkan dapat berupa media, bahan ajar, strategi atau metode pembelajaran. Dalam penelitian pengembangan ini produk yang dihasilkan berupa LKPD berbasis SQ3R pada materi membaca cerita anak untuk siswa kelas V sekolah dasar. Dalam penelitian ini uji efektivitas dan daya tarik ditentukan dengan konversi data kuantitatif yang diperoleh dari angket.

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengadaptasi prosedur pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Prosedur ini dipilih karena memiliki langkah yang terperinci namun sederhana. Prosedur terdiri atas sepuluh langkah. Penjelasan dari tiap-tiap langkah pengembangan Borg and Gall, adalah sebagai berikut.

1. *Research and Information Collecting*, termasuk dalam langkah ini antara lain studi literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji, dan persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian.
2. *Planning*, termasuk dalam langkah ini merumuskan kecakapan dan keahlian yang berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan yang akan dicapai pada setiap tahapan, dan jika mungkin/ diperlukan melaksanakan studi kelayakan secara terbatas.
3. *Develop Preliminary Form of Product*, yaitu mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan. Termasuk dalam langkah ini adalah

persiapan komponen pendukung, menyiapkan pedoman dan buku petunjuk, dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung.

4. *Preliminary Field Testing*, yaitu melakukan uji coba lapangan awal dalam skala terbatas, dengan melibatkan subjek sebanyak 6-12 subjek. Pada langkah ini pengumpulan dan analisis data dapat dilakukan dengan cara wawancara, observasi atau angket.
5. *Main Product Revision*, yaitu melakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil uji coba awal. Perbaikan ini sangat mungkin dilakukan lebih dari satu kali, sesuai dengan hasil yang ditunjukkan dalam uji coba terbatas, sehingga diperoleh draft produk (model) utama yang siap diuji coba lebih luas.
6. *Main Field Testing*, uji coba utama yang digunakan untuk mendapatkan evaluasi atas produk.
7. *Operational Product Revision*, yaitu melakukan perbaikan/ penyempurnaan terhadap hasil uji coba lebih luas, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap divalidasi.
8. *Operational Field Testing*, yaitu langkah uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan.
9. *Final Product Revision*, yaitu melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir (final).
10. *Dissemination and Implementation*, yaitu langkah

menyebarkan produk/ model yang dikembangkan.

Dalam penelitian ini hanya dibatasi pada tahap ke-1 sampai tahap ke-9, dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya yang diperlukan untuk penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan 4 cara yaitu: metode Observasi, angket untuk mengetahui kebutuhan akan bahan ajar dan daya tarik produk yang dikembangkan, metode tes khusus untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan dan wawancara.

Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari: instrument analisis kebutuhan, instrument uji ahli dan ujicoba lapangan, instrument untuk mengukur efektivitas pembelajaran (hasil belajar peserta didik), instrumen untuk mengukur kemenarikan produk, dan pedoman wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SDN 1 Harapan Jaya dan SDN 2 Harapan Jaya peneliti memperoleh beberapa permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah tersebut.

Pertama, kemampuan peserta didik dalam menyimpulkan suatu cerita masih rendah. Hal tersebut bisa terlihat dari hasil belajar mereka pada materi membaca cerita anak yang masih tergolong rendah dan masih banyak yang dibawah KKM. *Kedua*, kegiatan belajar mengajar, terutama pada materi membaca cerita

anak masih tergolong monoton. Guru tidak menggunakan metode tertentu dalam mengajar. Guru hanya meminta siswa untuk membaca bahan bacaan yang tersedia di buku pelajaran, kemudian meminta mereka untuk mengerjakan latihan. Sehingga siswa banyak yang mengalami kesulitan dalam memahami suatu bahan bacaan. *Ketiga*, kurangnya ketersediaan bahan bacaan seperti cerita anak. Buku yang tersedia umumnya hanya buku-buku pelajaran yang tentu saja kurang menarik perhatian peserta didik. *Keempat*, tidak ada bahan ajar berupa LKPD yang digunakan dalam pembelajaran. Guru hanya mengandalkan buku pelajaran yang disediakan sekolah melalui penerbit tertentu. *Kelima*, minimnya pengetahuan guru tentang pengembangan bahan ajar yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan analisis angket kebutuhan akan bahan ajar, maka penulis menyimpulkan bahwa perlunya dikembangkan bahan ajar yang mampu mengatasi permasalahan siswa pada materi membaca cerita anak. Oleh karena itu penulis mengembangkan bahan ajar berupa Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) berbasis *Survey, Question, Read, Recite/Recall and Review(SQ3R)* untuk materi membaca cerita anak.

Pengembangan LKPD

Planing

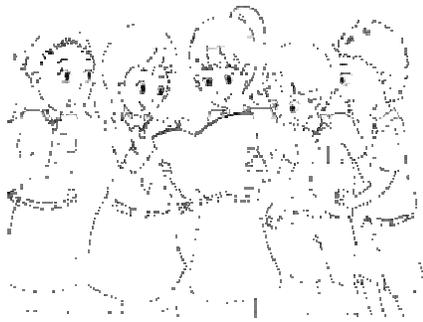
Perencanaan merupakan bentuk tindak lanjut setelah melakukan analisis kebutuhan dan identifikasi sumber daya untuk memenuhi kebutuhan. Langkah dalam merencanakan dan mendesain produk dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu: membuat analisis instruksional, mengembangkan Garis Besar Program Pembelajaran (GBP), pengumpulan bahan-bahan yang sesuai materi, dan membuat *draft* produk LKPD berbasis SQ3R materi membaca cerita anak.

Develop Preliminary Form of Product (Pengembangan Produk)

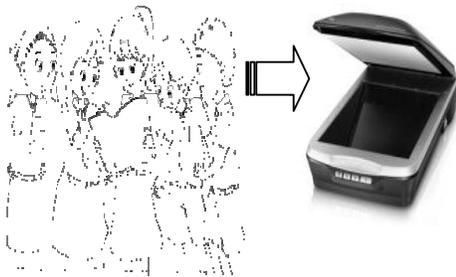
Membuat LKPD membutuhkan serangkaian proses dan menggunakan program tertentu dalam pembuatannya. Adapun program yang digunakan dalam pembuatan LKPD ini adalah *Microsoft Word* digunakan untuk pengetikan naskah, *Adobe Flash CS* digunakan untuk membuat ilustrasi dan layout, dan *Adobe Acrobat X* digunakan untuk membuat format PDF.

Pross pembuatan LKPD melalui beberapa tahapan. Adapun tahapan-tahapan dalam pembuatannya adalah sebagai berikut.

1. Membuat Sketsa manual dengan pensil dan ditebalkan menggunakan spidol / *drawing pen*.



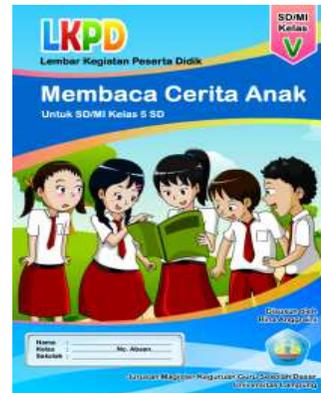
2. Sketsa kemudian di Scan dengan resolusi 300 dpi agar gambar tidak pecah.



3. Buka program *Adobe Flash CS* untuk mewarnai gambar ilustrasi. Pilih file - open di program *Flash CS* untuk memanggil file hasil scan.
4. Pada proses pewarnaan dasar, kita beri warna sesuai warna yang kita inginkan dengan *paint bucket tool*.



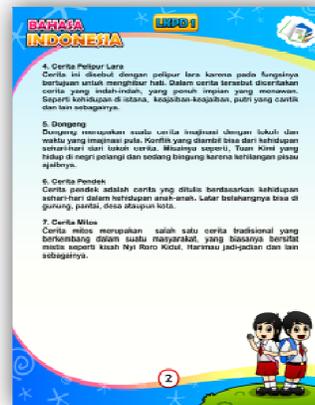
5. Kemudian kita buat cover dengan ukuran A4.



6. Membuat *layout* / tata letak untuk materi isi.



7. Menambahkan teks materi dan gambar yang diperlukan sebagai penunjang dan nomor halaman.

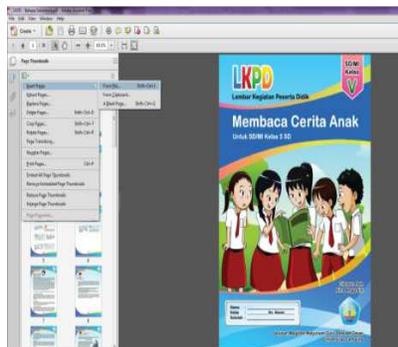


8. Menyetting tampilan pada *Adobe Flash CS*.



9. Gambar yang sudah jadi di *ekspore* format gambar. bisa format JPEG maupun PNG.

10. Kemudian dengan program *Adobe Acrobat X* merubah menjadi format PDF.



Tampilan Produk

LKPD yang dikembangkan memiliki komponen-komponen sebagai berikut ini.

a) Halaman Sampul (*Cover*)
Pembuatan *cover* LKPD yang dikembangkan meliputi beberapa hal sebagai berikut.

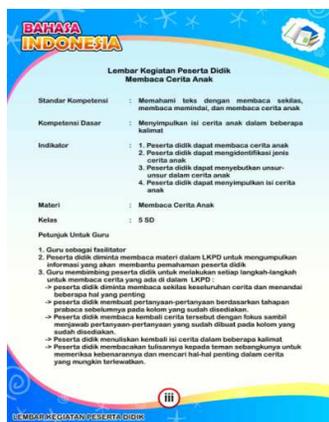
Judul LKPD yang di tentukan adalah “Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Membaca Cerita Anak Untuk SD Kelas V” Nama penulis disertakan untuk menginformasikan penulis LKPD

tersebut. Nama penulis untuk LKPD ini adalah Rina Anggraini. Identitas LKPD, Peberian identitas pada LKPD bertujuan agar LKPD tersebut lebih mudah dikenali pemiliknya. Identitas tersebut berisi nama peserta didik, kelas, nomor absen serta asal sekolahnya. Penyertaan gambar pendukung dalam *cover* LKPD bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik.



b) Petunjuk Belajar

Petunjuk belajar dalam LKPD ini terbagi menjadi 2 bagian. Petunjuk yang pertama ditujukan bagi guru. Petunjuk guru berisi arahan yang harus dilakukan guru dalam menggunakan LKPD ini agar peserta didik lebih mudah dalam menggunakan LKPD. Petunjuk guru menjelaskan langkah-langkah yang harus dilakukan siswa melalui arahan guru.



Petunjuk yang kedua yaitu petunjuk bagi siswa. Petunjuk bagi siswa lebih mengarah kepada isi LKPD beserta komponen-komponennya.



c) Isi Ringkasan Materi
 Ringkasan materi disajikan singkat, padat dan jelas. Ringkasan materi ini mengacu pada beberapa buku dari penerbit tertentu yang disesuaikan dengan kompetensi yang akan dicapai. Dalam LKPD ini ringkasan materi berisi pengetahuan dasar tentang cerita anak, yaitu pengertian cerita anak, jenis-jenis cerita anak dan unsur-unsur yang terkandung dalam cerita anak. Penyajian materi menggunakan bahasa yang

mudah dipahami peserta didik disesuaikan dengan tingkat pendidikan mereka, serta memuat contoh-contoh untuk mempermudah dan menambah pengetahuan peserta didik.



d) Kegiatan Peserta Didik
 Dalam LKPD disajikan cerita yang harus dibaca oleh peserta didik mengikuti langkah-langkah yang sudah tertulis dalam LKPD. Langkah-langkah ini mengadopsi teknik membaca *Survey, Question, Read, Recite/Recall and Review (SQ3R)*. Peserta didik tidak langsung membaca cerita begitu saja, namun harus mengikuti tiap langkah dan mengerjakannya pada kolom yang sudah tersedia.

BAHASA INDONESIA

KEGIATAN 1

1. Bacalah cerita di bawah ini. Perhatikan dan tandai hal-hal yang menurut kalian penting. Selamat membaca!

Putri yang Pemurung

Ada seorang putri yang pemurung, ia bernama putri Pilaloka. Raja Hindia sampai langung memikirkannya. Sang raja berfikir keras mencari cara agar putrinya kembali ceria seperti dahulu kala. Dahulu Putri Pilaloka dikenal sangat ceria. Tapi entah kenapa sudah sekitar dua tahun ini ia menjadi pemurung.

Atas usul seorang menteri kerajaan, raja membuat sayembara. Siapapun yang dapat menghibur sang putri hingga bisa tertawa dan kembali ceria, akan mendapatkan banyak hadiah dari sang raja. Sayembara itu bedenger sampai ke pelosok negeri. Banyak sekali yang datang mencoba menghibur putri. Ada yang mengajak putri berlayar, ada budak yang berakut, ada pelawak, bahkan sekumpulan pemain sirkus pun datang untuk menghibur putri. Sayembara itu telah berjalan selama 6 bulan. Tapi belum ada satupun yang bisa membuat putri tertawa. Sampai akhirnya datanglah seorang gadis kecil dari desa. Gadis itu bertanya kepada putri mengapa ia selalu murung. Ternyata sang putri banyak kehilangan teman. Ada teman yang pindah ke luar kerajaan, ada yang meninggal dunia, dan ada yang tidak mau berteman kembali dengan putri karena sebuah pertengkaran.

Setelah mengetahui penyebab putri selalu murung, gadis kecil itu mengajak putri mencari buku. Gadis itu menjelaskan gadis sang putri bahwa buku adalah teman terbaik. Teman di saat senang dan sedih. Buku tidak akan pernah meninggalkannya. Sang putri senang sekali, ia meminta raja membangun perpustakaan untuknya. Sejak saat itu Putri Pilaloka kembali ceria, ia tidak takut kehilangan teman kembali. Ada banyak buku mememarnya. Gadis kecil pun mendapat banyak hadiah dari raja. Bahkan ia diijinkan untuk tinggal di kerajaan, untuk mememani putri.

LEMBAR KEGIATAN/KEGIATAN DIDIK

BAHASA INDONESIA

dan sedih. Buku tidak akan pernah meninggalkannya. Sang putri senang sekali, ia meminta raja membangun perpustakaan untuknya. Sejak saat itu Putri Pilaloka kembali ceria, ia tidak takut kehilangan teman kembali. Ada banyak buku mememarnya. Gadis kecil pun mendapat banyak hadiah dari raja. Bahkan ia diijinkan untuk tinggal di kerajaan, untuk mememani putri.

2. Buatlah pertanyaan berdasarkan tahapan percobaan tadi pada kolom yang sudah disediakan di bawah ini. Kalian bisa menggunakan kata 'Tanya apa, siapa, apa, kapan, di mana atau mengapa. Tidak perlu menjawab pertanyaan yang kalian buat, kalian akan menjawabnya pada langkah berikutnya.

Pertanyaan 1
.....

Pertanyaan 2
.....

Pertanyaan 3
.....

Pertanyaan 4
.....

Pertanyaan 5
.....

e) Latihan
Latihan berisi pertanyaan-pertanyaan yang bertujuan untuk menguji dan mengetahui pemahaman peserta didik terhadap suatu cerita.

BAHASA INDONESIA

Soal Latihan

1. Siapa yang dimaksud putri pemurung dalam cerita di atas?
.....

2. Mengapa putri itu jadi putri yang pemurung?
.....

3. Apa isi sayembara raja?
.....

4. Mengapa putri diajak untuk mencari buku?
.....

5. Bagaimana akhir dari cerita diatas?
.....

f) Uji Kompetensi
LKPD ini juga memuat uji kompetensi yang digunakan untuk mengukur sejauh mana penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang ingin di capai.

BAHASA INDONESIA

Evaluasi

1. Bacalah cerita di bawah ini dengan mengerjakan soal nomor 1-4

Harga Diri

Hari ini Ali berencana untuk mengerjakan tugas wawancara yang diberikan oleh Bu Tati. Ali sudah membuat janji dengan tokoh yang akan diwawancarai dua hari yang lalu. Tokoh yang akan ditemuinya adalah Bang Ipin. Bang Ipin adalah seorang penjual keran yang cacat kedua kakinya. Setelah menunggu beberapa saat, datanglah Bang Ipin.

"Selamat siang, Bang!" sapa Ali mengawali wawancaranya.
"Selamat siang. Maaf ya harus menunggu, aku harus ambil koran dulu."
"Tidak masalah, Langsung aja ya, Bang. Mengapa Bang Ali memilih pekerjaan ini?" Tanya Ali.
"Mau jadi pengusaha, aku tidak punya modal. Mau jadi guru, sekolahku cuma sampai SD. Jadi diputuskan untuk jadi penjual keran saja, modal kecil tetap bisa jalan."
"Jadi sebenarnya Bang Ipin ingin jadi guru?" tanya Ali penasaran.
"Benar itu. Aku ingin jadi guru, tapi tidak kesampain."
"Berapa penghasilan Bang Ali dalam sehari?"
"Kalau laku semua dapat Rp. 20.000,00."
"Maaf ya Bang sebelumnya," kata Ali ragu. "Kan banyak tuh, orang-orang yang cacat seperti Abang yang jadi pengemis, tidak usah repot-berepot seperti Abang. Kenapa Abang tidak seperti mereka?"
"Mau jadi dosen, ama modal banyak banget dir. Aku tidak mau hidup dari belas kasihan orang lain. Dan aku yakin akan lebih banyak orang yang berkejar dari pada yang meminta-minta."
"Beli coba, Bang. Saya kira sudah cukup wawancaranya hari ini. Terima kasih," kata Ali mengakhiri sambil menjabat tangan Bang Ali dengan erat.

LEMBAR KEGIATAN/KEGIATAN DIDIK

g) Daftar Pustaka
Daftar pustaka berisi sejumlah rujukan atau referensi yang diambil dari berbagai sumber yang digunakan dalam menyusun LKPD ini.

BAHASA INDONESIA

DAFTAR PUSTAKA

Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Bahasa Indonesia Untuk SD/MI Kelas 5*. Jakarta: BSE Badan Standar Nasional Pendidikan. 2008. *Standar Isi 2008 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: BSNP Departemen Pendidikan Nasional. 2002. *Peraturan Menteri Keras di SD, SCLB, SLB Tingkat Dasar dan MI*. Jakarta: Depdiknas. Imponik, 2003. *Kumpulan Cerpen. Kumpulan-cerpen.blogspot.com*. Diakses tanggal 16 Maret 2008.

Jiang, Rinto. 2008. *Cerita Pendek dari Wikipedia Indonesia*. *Ensiklopedia Bahasa Berbahasa Indonesia*. http://id.wikipedia.org/wiki/cerita_pendek.

LEMBAR KEGIATAN/KEGIATAN DIDIK

Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Uji ahli berfungsi untuk menilai kesesuaian LKPD yang dikembangkan dengan kebutuhan pembelajaran. Validasi dilakukan oleh dua (2) orang ahli yaitu Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd sebagai ahli materi bahasa Indonesia dan Dr. Darsono, M.Pd. sebagai ahli media pembelajaran. Validasi dilakukan dengan angket, menggunakan skala likert, selain itu terdapat kolom saran yang berisi saran perbaikan terhadap multimedia pembelajaran, juga terdapat catatan uraian bagi komentar ahli terhadap multimedia pembelajaran. Berdasarkan penilaian ahli materi secara umum isi LKPD sudah baik dan sesuai. Hanya perlu diperbaiki di tata tulis serta pada halaman deskripsi singkat LKPD, ukuran huruf perlu dipertimbangkan. Sedangkan saran dari ahli yaitu perbaiki petunjuk penggunaan LKPD bagi guru dan siswa, serta perbaiki tata tulis dan EYD. Setelah di revisi LKPD dinyatakan layak dan siap untuk diujicobakan.

Preliminary Field Testing **(Uji Coba Lapangan Awal)**

Uji coba lapangan awal dilakukan pada kelompok kecil untuk melihat hasil kemenarikan, kemudahan, dan kemanfaatan LKPD. Hasil uji coba ini akan dijadikan acuan untuk melakukan revisi kembali bahan ajar yang dikembangkan. Uji coba produk awal dilakukan di SDN 2 Harapan Jaya dengan menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada saat itu.

Uji lapangan awal melibatkan 6 orang peserta didik, dimana dalam hal ini peneliti meminta bantuan guru kelas di sekolah tersebut untuk memilih peserta didik yang mempunyai kemampuan tinggi, rendah dan sedang. Peneliti juga tidak terlibat secara langsung dalam pelaksanaan pembelajaran, dikarenakan peneliti akan melakukan pengamatan terhadap proses kegiatan belajar peserta didik saat LKPD digunakan.

Penilaian untuk kelayakan LKPD dilakukan dengan meminta siswa mengisi angket uji kelayakan pengguna. Angket ini terbagi dalam 3 aspek yaitu Kemenarikan, Kemudahan Penggunaan dan Kemanfaatan LKPD Membaca Cerita Anak. Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai rata-rata daya tarik sebesar 3,35. Secara umum kelayakan LKPD Membaca Cerita Anak sudah menarik, sehingga layak untuk dikembangkan dan diuji coba pada tahap berikutnya.

Main Field Testing (Uji ***Coba Lapangan Utama)***

Uji coba lapangan utama merupakan kelanjutan dari uji coba lapangan tahap 1. Dimana peneliti meminta 15 orang siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah untuk menggunakan LKPD Membaca Cerita Anak. Setelah mereka menggunakan LKPD tersebut, mereka diminta untuk mengisi angket kelayakan LKPD untuk melihat kemenarikan, kemudahan dan kebermanfaatan LKPD. Hasil perhitungan angket diperoleh rata-rata hitung sebesar 76,76 hasil tersebut apabila dikonversikan dalam kriteria

3,84 maka masuk kedalam kriteria menarik.

Penulis mengamati saat kegiatan pembelajaran berlangsung, pada uji coba tahap 2 ini, terlihat peserta didik mulai terbiasa menggunakan LKPD secara mandiri. Namun beberapa masih kesulitan, terutama dalam kegiatan membaca melalui tahapan SQ3R. Guru tetap memberi arahan dan mengingatkan peserta didik untuk membaca petunjuk yang sudah tersedia dalam LKPD dengan baik. Secara keseluruhan siswa tidak mengalami kesulitan yang berarti dalam mengerjakan soal latihan, apalagi LKPD sudah dilengkapi dengan ringkasan materi dan peserta didik juga sudah melalui tahapan-tahapan membaca sehingga saat mereka mengerjakan soal latihan mereka bisa menyelesaikannya dengan sangat baik. Bahkan beberapa soal latihan yang mereka kerjakan sama dengan soal yang mereka buat pada tahapan membaca.

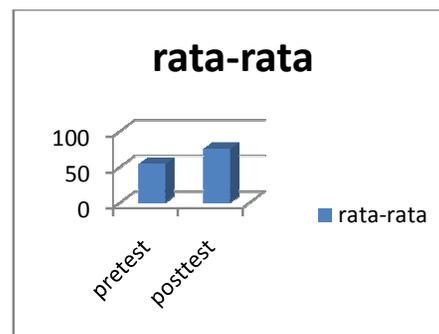
Berdasarkan hasil uji coba lapangan utama, peneliti tidak menemukan hal yang perlu direvisi dari segi LKPD, sehingga LKPD ini layak untuk diujicobakan pada uji lapangan operasional.

Operational Field Testing (Uji Lapangan Operasional)

Berdasarkan angket uji daya tarik produk LKPD, diperoleh rata-rata sebesar 4,3 untuk kemenarikan, 4,39 untuk kemudahan, dan 4,45 untuk kemudahan. Secara keseluruhan diperoleh rata-rata sebesar 4,36 yang masuk dalam kategori sangat menarik.

Sedangkan efektifitas pembelajaran menggunakan produk berupa LKPD

dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *post test*. Hasil *pretest* dan *post test* menunjukkan secara umum terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik setelah pembelajaran menggunakan LKPD Membaca Cerita Anak berbasis SQ3R. Rata-rata hasil belajar siswa sebelum diberikan pembelajaran menggunakan LKPD Membaca Cerita Anak berbasis SQ3R adalah 54,05 meningkat menjadi 75,36 setelah diberi pembelajaran menggunakan LKPD Membaca Cerita Anak berbasis SQ3R atau rata-rata peningkatan 39,45%. Selanjutnya hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan LKPD Membaca Cerita Anak berbasis SQ3R dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Potensi LKPD Berbasis SQ3R pada Materi Membaca Cerita Anak untuk Kelas V Sekolah Dasar

Penggunaan LKPD berbasis SQ3R pada materi membaca cerita anak sangat membantu proses pembelajaran, hal ini karena LKPD ini dapat digunakan sebagai alternatif bahan ajar guru dalam proses pembelajaran di kelas dan juga sebagai bahan belajar mandiri bagi peserta didik. Mengingat salah satu fungsi dari LKPD adalah

melatih peserta didik untuk belajar mandiri.

Seperti yang dituliskan oleh Prastowo (2014:24) tentang fungsi bahan ajar LKPD bagi peserta didik, antara lain :

- a) peserta didik dapat belajar tanpa harus ada pendidik atau teman peserta didik yang lain;
- b) peserta didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja ia kehendaki;
- c) peserta didik dapat belajar sesuai kecepatannya masing-masing;
- d) membantu potensi peserta didik untuk menjadi pelajar yang mandiri; dan
- e) sebagai pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang seharusnya di pelajari atau dikuasainya.

Suatu produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan oleh pengguna (peserta didik). Fungsi produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai suplemen atau tambahan. Peserta didik dapat memilih bahan ajar yang ada, tidak ada keharusan apakah akan memanfaatkan LKPD yang dikembangkan atau tidak. Akan tetapi dengan menggunakan LKPD Membaca Cerita Anak ini, peserta didik diharapkan dapat lebih mudah dalam memahami isi suatu cerita anak dan meningkatkan ketrampilan dalam mengungkapkan kembali isi cerita yang telah mereka baca. Sehingga peserta didik dapat

memiliki tambahan pengetahuan, wawasan dan keterampilan yang lebih dibandingkan dengan peserta didik yang tidak menggunakan LKPD Membaca Cerita Anak ini.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggunakan LKPD ini diantaranya guru harus menguasai materi dan memahami langkah-langkah yang ada di dalam LKPD serta mengaplikasikannya ke dalam pembelajaran. Bila memungkinkan guru juga harus belajar untuk mengembangkan bahan ajar secara mandiri. karena apabila guru mampu mengembangkan bahan ajar secara mandiri, peserta didik akan lebih termotivasi belajar dengan banyaknya pilihan bahan ajar bagi mereka.

Aspek Kemenarikan LKPD Membaca Cerita Anak

Variabel lain dari keberhasilan suatu pembelajaran adalah kemenarikan. Tolak ukur dari suatu kemenarikan adalah dengan mengamati kecenderungan peserta didik untuk terus belajar. Menurut Arsyad (2013:40) salah satu kelebihan LKPD sebagai sumber belajar salah satunya adalah memungkinkan adanya suatu perpaduan antara teks dan gambar yang menambah daya tarik serta dapat memperlancar pemahaman informasi yang disajikan.

Hasil rekspitulasi angket kemenarikan LKPD Membaca Cerita Anak menunjukkan skor rata-rata 4,36 Skor ini masuk pada kriteria sangat menarik, sehingga layak untuk dipergunakan sebagai suplemen pembelajaran bagi peserta didik. Demikian pula hasil dari uji

ahli media, yang memberikan penilaian yang baik dalam segi tulisan, gambar dan *layout*. Dengan langkah-langkah pembelajaran yang mempermudah peserta didik, disertai dengan ragam cerita anak yang berbeda serta tampilan gambar yang menarik membuat peserta didik lebih tertarik dan mudah dalam menggunakan LKPD ini.

Efektifitas LKPD

LKPD ini dirancang untuk dapat memotivasi peserta didik untuk belajar mandiri. LKPD ini disusun secara sistematis di mana peserta didik bisa mandiri dan mudah dengan mengikuti langkah-langkah yang tersedia dalam LKPD.

Efektifitas LKPD Membaca Cerita Anak berbasis SQ3R dapat diketahui dari uji efektifitas. Untuk menentukan ada tidaknya peningkatan ketercapaian hasil belajar maka dilakukan perhitungan dengan menggunakan uji statistik (uji t). Hasil analisis dengan menggunakan uji t menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan LKPD berbasis SQ3R pada materi membaca cerita anak lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakannya. Hasil nilai rata-rata pre-test adalah 54,05 setelah peserta didik menggunakan LKPD Membaca cerita anak maka nilai rata-rata post-test adalah 75,36 dengan nilai *Gain* ternormalisasi sebesar 0,455 Hal tersebut bisa terjadi dikarenakan peserta didik menggunakan LKPD yang mengadopsi langkah-langkah dalam metode SQ3R dimana dalam metode ini peserta didik diharuskan untuk mengikuti setiap tahapannya secara sistematis. Kelebihan dari metode

SQ3R ini menurut Fisher & Frey dalam Huda (2013:245) antara lain sebagai berikut.

- a) Dengan adanya tahap survey pada awal kegiatan membaca, hal ini membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik tentang cerita yang akan dibaca sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.
- b) Peserta didik diberi kesempatan mengajukan pertanyaan dan mencoba menemukan jawaban dari pertanyaannya sendiri dengan melakukan kegiatan membaca. Dengan demikian dapat mendorong peserta didik berpikir kritis, aktif dalam belajar dan pembelajaran yang bermakna.
- c) Pemahaman peserta didik melekat untuk periode waktu yang lebih lama.

Efektifitas penggunaan bahan ajar LKPD dikuatkan oleh pendapat Yildirim (2011 : 52) yang menyatakan bahwa lembar kegiatan dapat mempengaruhi prestasi peserta didik. Menurut pendapatnya, dalam jangka panjang penggunaan LKPD dalam berbagai mata pelajaran dapat menemukan perilaku dan sikap efektif pada peserta didik.

Kelebihan Pengembangan LKPD Membaca Cerita Anak Berbasis SQ3R

Produk hasil pengembangan ini mempunyai kelebihan yaitu: LKPD disusun berdasarkan pada kebutuhan dan tingkat kemampuan peserta didik., LKPD dilengkapi dengan petunjuk belajar yang memudahkan peserta didik dalam penggunaannya.,

materi dalam LKPD dijelaskan secara ringkas dan padat, disesuaikan dengan kebutuhan materi pada KD tersebut., LKPD disertai dengan cerita yang berbeda dengan gambar sebagai penunjang sehingga lebih menarik dan menambah wawasan peserta didik, LKPD terintegrasi dengan metode membaca SQ3R yang setiap langkahnya disusun secara sistematis, LKPD dilengkapi dengan latihan soal dan Uji Kompetensi untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik, LKPD ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri.

Keterbatasan Pengembangan LKPD Membaca Cerita Anak Berbasis SQ3R

Bagaimanapun, selain memiliki kelebihan sebuah produk juga memiliki kelemahan. Kelemahan dari Produk berupa LKPD berbasis SQ3R pada materi membaca cerita anak ini adalah: LKPD ini hanya di buat satu KD sehingga penggunaannya terbatas hanya pada materi membaca cerita anak saja, peserta didik harus mengikuti langkah kegiatan secara sistematis, sehingga diperlukan pemusatan perhatian terhadap petunjuk yang terdapat dalam LKPD, dan soal latihan dan uji kompetensi yang ada dalam LKPD hanya divalidasi menggunakan validasi konten.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti menyimpulkan bahwa Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) berbasis SQ3R pada materi membaca cerita anak disusun dan dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan dan merujuk kepada

kompetensi dasar yang harus dicapai peserta didik pada materi tersebut. LKPD ini dikemas sedemikian rupa dan dilengkapi dengan ringkasan materi untuk menambah pemahaman peserta didik, petunjuk dan langkah-langkah kegiatan untuk mempermudah peserta didik, gambar dan cerita anak yang di sesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik, serta latihan soal dan uji kompetensi untuk melihat sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. LKPD ini dibuat dengan menggunakan program *Microsoft Word* untuk pengetikan naskah, *Adobe Flash CS* untuk membuat ilustrasi dan layout, serta *Adobe Acrobat X* untuk membuat format dalam bentuk PDF. Daya tarik Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) berbasis SQ3R pada materi membaca cerita anak untuk siswa kelas V SD terkategori sangat menarik. Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) berbasis SQ3R pada materi membaca cerita anak yang dihasilkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas V sekolah dasar. Hal ini dapat dilihat dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa dan jumlah siswa yang berhasil mencapai KKM.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Borg, D. Walter, Joyce P. Gall and Meredith D. Gall. 1979. *Educational Research An Introduction*. Boston: Perason Education, Inc

- Huda, M. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Nurgiyantoro. 2005. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: UGM
- Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jogjakarta : Diva Press
- Prastowo, Andi. 2014. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Puryanto. 2008. Konsumsi Anak dalam Teks Sastra di Sekolah. Makalah dala Konferensi Internasional Kesusastraan XIX HISKI
- Sagala. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Serene S. 2011. Effect of worksheet scaffolds on student learning in problem-based learning. *Adv in Health Science Education Journal*. Vol 16 Hal :517–528
- Tarigan, Guntur H. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Toman, Ufuk. 2013. Extended Worksheet Developed According To 5e Model Based On Constructivist Learning Approach. *International Journal on New Trends in Education and Their Implication*. Volume 4. Hal 173 – 183.
- Yildirim, Nagihan. 2011. The Effect Of The Worksheets On Students' Achievement In Chemical Equilibrium. *Journal of Turkish Science Education*. Volume 8. Hal 44-58.
- Zare, Pezhman. 2013. Exploring Reading Strategy Use and Reading Comprehension Success among EFL Learners. *World Applied Sciences Journal* Vol 22 (11)