



**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN IPA BERBASIS SQ3R  
(SURVEY, QUESTION, READ, RECITE, REVIEW) PADA MATERI  
KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP DI KELAS VII  
MTsN 8 TANAH DATAR**

**SKRIPSI**

*Ditulis Sebagai Syarat Penyelesaian Studi  
Jurusan Tadris Biologi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan*

**OLEH**

**NOLA PRAMESWARI**  
**NIM.1730106031**

**JURUSAN TADRIS BIOLOGI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
BATUSANGKAR  
2021**

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nola Prameswari  
NIM : 1730106031  
Jurusan : Tadris Biologi  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dengan ini menyatakan bahwa SKRIPSI yang berjudul "**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN IPA BERBASIS SQ3R (SURVEY, QUESTION, READ, RECITE, RECITE, REVIEW) PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP DI KELAS VII MTsN 8 TANAH DATAR**" adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila kemudian hari terbukti plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Batusangkar, 25 Januari 2022  
Yang membuat pernyataan



Nola Prameswari  
1730106031

## **PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Pembimbing Skripsi atas nama **NOLA PRAMESWARI**, NIM **1730106031** dengan judul, “**Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, Review) Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup di Kelas VII MTsN 8 Tanah Datar**”, memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang Munaqasyah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Batusangkar, 3 November 2021  
**Pembimbing**


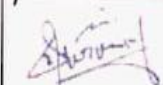


**Diyyan Marneli, M.Pd**  
**NIP.198406112015032004**

### PENGESAHAN TIM PENGUJI


Skripsi atas nama Nola Prameswari, NIM 1730106031, dengan judul "PENGEMBANGAN MODUL IPA BERBASIS *SURVEY, QUESTION, READ, RECITE, REVIEW (SQ3R)* PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP DI KELAS VII MTSN 8 TANAH DATAR" telah diuji dalam ujian *Munaqasyah* jurusan Tadris Biologi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar yang dilaksanakan pada tanggal 6 Desember 2021 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Program Strata Satu (S1) pada Jurusan Tadris Biologi.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

No.	Nama/ NIP	Jabatan dalam TIM	TTD
1.	Diyyan Marneli, M.Pd NIP. 19840611 201503 2 004	Ketua Sidang/ Pembimbing Skripsi	
2.	Dr. M. Haviz, M.Si NIP. 19800425 200901 1 01	Penguji Utama	
3.	Dr. Dwi Rini Kurnia Fitri, M.Si NIP. 19820421 20081 2 029	Penguji Pendamping	

Batusangkar, Desember 2021  
Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan



  
**Dr. Adripen, M.Pd**  
NIP. 19650504 199303 1 003

## ABSTRAK

**Nola Prameswari, NIM 1730106031 (2021). Judul Skripsi : “Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup di Kelas VII MTsN 8 Tanah Datar”.** Jurusan Tadris Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh keterbatasan sumber belajar yang digunakan oleh peserta didik yang menyebabkan rendahnya penguasaan materi pembelajaran IPA di MTsN 8 Tanah Datar. Bahan ajar yang digunakan berupa buku paket sebagai pegangan guru dalam proses pembelajaran. Kelemahan materi yang dijabarkan tidak lengkap, gambar yang disajikan tidak jelas yang mengakibatkan siswa kurang kreatif belajar dan siswa kurang afektif dalam pembelajaran. Untuk menyikapi masalah ini, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan bahan ajar dalam bentuk Modul Berbasis *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) pada pembelajaran IPA yang valid dan praktis.

Jenis penelitian yang diterapkan melalui kegiatan ini adalah penelitian pengembangan (*Research And Development*) menggunakan model 4-D yang terdiri dari tahap *Define, Design, Develop dan Disseminate*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul berbasis *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) yang diperoleh yaitu, modul yang dihasilkan sangat valid dengan nilai kevalidan 92 % dan rata-rata kepraktisan dengan hasil 90% berdasarkan respon angket guru dan 92% berdasarkan respon angket peserta didik pada kategori sangat praktis, sehingga modul berbasis *Survey, Question, Read, Reflect, Recite, Review* (SQ3R) sudah bisa digunakan.

**Kata Kunci: Modul, *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R), Model 4-D, Validitas, Praktikalitas.**

## DAFTAR ISI

Abstrak .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Penelitian .....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	5
E. Pentingnya Pengembangan .....	6
F. Asumsi dan Fokus Pengembangan.....	6
G. Defenisi Operasional.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	9
A. Landasan Teori .....	9
1. Belajar dan Pembelajaran IPA .....	9
2. Bahan Ajar.....	12
3. Modul .....	13
4. Model Pembelajaran SQ3R ( <i>Survey, Question, Read, Recite, Review</i> ) .....	20
B. Validitas dan Praktikalitas Produk .....	23
C. KI dan KD, Indikator, Tujuan Pembelajaran Materi Klasifikasi Makhluk Hidup ...	25
D. Kajian Penelitian yang Relevan .....	35
BAB III METODE PENELITIAN .....	39
A. Metode Pengembangan.....	39
B. Model Pengembangan.....	39
C. Prosedur Pengembangan.....	42

D. Jenis Data.....	47
E. Instrumen Penelitian .....	47
F. Teknik Analisis Data .....	53
BAB IV .....	55
HASIL DAN PEMBAHASAN .....	55
A. Hasil.....	55
1. Tahap <i>Define</i> (Pendefisian).....	55
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan) .....	61
3. Tahap <i>Develop</i> (Tahap Pengembangan).....	72
a. Hasil Validasi.....	73
b. Hasil Praktikalitas.....	79
B. Pembahasan .....	83
1. Modul berbasis Survey, Question, Read, Recite, Review (SQ3R).....	83
2. Model Pembelajaran Survey, Question, Read, Recite, Review (SQ3R).....	85
a. Validitas.....	87
b. Praktikalitas .....	90
c. Keterbatasan Pengembangan .....	93
BAB V .....	94
PENUTUP .....	94
A. Kesimpulan.....	94
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA .....	95

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Kompetensi Inti .....	25
<b>Tabel 2.2</b> Kompetensi Dasar dan Materi Klasifikasi Makhluk Hidup .....	26
<b>Tabel 3.1</b> Kisi-kisi validasi Modul Berbasis SQ3R .....	48
<b>Tabel 3.2</b> Kisi-kisi Angket untuk lembar validasi Modul berbasis SQ3R.....	49
<b>Tabel 3.3</b> Kisi-kisi Lembar Uji Praktikalitas modul berbasis SQ3R oleh Guru	50
<b>Tabel 3.4</b> Kisi-kisi Lembar Uji Praktikalitas modul berbasis SQ3R oleh Peserta Didik.....	51
<b>Tabel 3.5</b> Katategori Validitas Modul.....	53
<b>Tabel 3.6</b> Kategori Praktikalitas Modul.....	53
<b>Tabel 4.1</b> Literatur Modul Berbasis SQ3R .....	60
<b>Tabel 4.2</b> Hasil Validasi Modul untuk Peserta Didik .....	73
<b>Tabel 4.3</b> Uraian Saran Validator terhadap Modul Berbasis SQ3R .....	74
<b>Tabel 4.4</b> Hasil Validasi Angket Respon Guru terhadap Praktikalitas Modul	75
<b>Tabel 4.5</b> Hasil Validasi Angket Respon Peserta Didik Terhadap Praktikalitas Modul Berbasis SQ3R .....	77
<b>Tabel 4.6</b> Hasil Validasi Angket Pedoman wawancara dengan Guru terhadap Praktikalitas Modul Berbasis SQ3R.....	78
<b>Tabel 4.7</b> Hasil Angket Respon Guru Praktikalitas Modul Berbasis SQ3R.....	81
<b>Tabel 4.8</b> Hasil Angket Respon Peserta Didik Praktikalitas Modul Berbasis SQ3R ( <i>Survey, Question, Read, Recite, Review</i> ).....	82

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Biotik dan Abiotik.....	28
<b>Gambar 2.2</b> Menghirup O <sub>2</sub> dan Mengeluarkan CO <sub>2</sub> .....	29
<b>Gambar 2.3</b> Berlari .....	30
<b>Gambar 2.4</b> Makhluk Hidup memenuhi Nutrisi .....	31
<b>Gambar 2.5</b> Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup .....	31
<b>Gambar 2.6</b> Reproduksi Ayam dan Tumbuhan .....	31
<b>Gambar 2.7</b> Peka terhadap Rangsangan .....	33
<b>Gambar 2.8</b> Berkeringat .....	33
<b>Gambar 2.9</b> Adaptasi .....	34
<b>Gambar 3.1</b> Langkah-langkah merancang Modul berbasis SQ3R .....	44
<b>Gambar 3.2</b> Rancangan Penelitian.....	46
<b>Gambar 4.1</b> Buku yang digunakan sebagai sumber Belajar .....	57
<b>Gambar 4.2</b> Tampilan Cover Modul.....	62
<b>Gambar 4.3</b> Kata Pengantar Modul .....	63
<b>Gambar 4.4</b> Daftar Isi dan Daftar Gambar Modul .....	64
<b>Gambar 4.5</b> Pertunjukan penggunaan Modul bagi Guru dan Peserta Didik ...	65
<b>Gambar 4.6</b> Kegiatan Pembelajaran SQ3R.....	65
<b>Gambar 4.7</b> Kompetensi yang dicapai .....	66
<b>Gambar 4.8</b> Tujuan Pembelajaran .....	67
<b>Gambar 4.9</b> Bagian Modul Tahap Survey, Question .....	69
<b>Gambar 4.10</b> Bagian Materi Pada Modul tahap Read.....	70
<b>Gambar 4.11</b> Bagian Materi pada Tahap Recite dan Review .....	71
<b>Gambar 4.12</b> Evaluasi dan Kunci Jawaban .....	72

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b> RPP materi Klasifikasi Makhluk Hidup .....	99
<b>Lampiran 2</b> Modul Berbasis SQ3R .....	105
<b>Lampiran 3</b> Pedoman Wawancara .....	133
<b>Lampiran 4</b> Lembar Validasi .....	135
<b>Lampiran 5</b> Lembar Validasi .....	137
<b>Lampiran 6</b> Lembar Uji Praktikalitas .....	141
<b>Lampiran 7</b> Lembar Instrumen Praktikalitas .....	143
<b>Lampiran 8</b> Identitas Validasi .....	146
<b>Lampiran 9</b> Bukti hasil validitas .....	147
<b>Lampiran 10</b> Analisis Data Hasil Validasi untuk Lembar validasi .....	153
<b>Lampiran 11</b> Analisis Data Hasil Validasi Modul .....	154
<b>Lampiran 12</b> Analisis Data Hasil Validasi Angket Praktikalitas .....	158
<b>Lampiran 13</b> Analisis Data Hasil Validasi .....	159
<b>Lampiran 14</b> Bukti Hasil Lembar Praktikalitas Guru .....	160
<b>Lampiran 15</b> Analisis Data Hasil Praktikalitas Modul Oleh Guru .....	161
<b>Lampiran 16</b> Identitas Peserta Didik .....	163
<b>Lampiran 17</b> Bukti hasil angket Respon Peserta Didik.....	164
<b>Lampiran 18</b> Hasil Analisis Respon uji Praktikalitas Modul oleh Peserta Didik .....	169
<b>Lampiran 19</b> Lembar Wawancara Praktikalitas Modul .....	171
<b>Lampiran 20</b> Hasil Validitas Format Instrumen Pedoman Wawancara .....	173
<b>Lampiran 21</b> Bukti Hasil Wawancara Praktikalitas Modul .....	174
<b>Lampiran 22</b> Surat-surat Berkaitan.....	175
<b>Lampiran 23</b> Dokumentasi Praktikalitas.....	180

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan merupakan suatu proses yang mencakup tiga dimensi, individu, masyarakat atau komunitas nasional dari individu tersebut, dan seluruh kandungan realitas, baik material maupun spiritual yang memainkan peranan dalam menentukan sifat, nasib, bentuk manusia maupun masyarakat. Dari pendidikan manusia dapat mengembangkan pengetahuan dan potensi yang dimilikinya. Dimana pendidikan juga sangat berperan dalam merubah sikap atau tingkah laku peserta didik. Hal ini terjadi melalui pembelajaran atau proses belajar mengajar di sekolah (Nurkholis, 2013, p. 24).

Pada Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan generasi muda yang memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif. Dengan demikian, dalam proses pembelajaran IPA di sekolah siswa dapat memperoleh pengalaman belajar secara langsung sehingga siswa dapat menemukan sendiri konsep yang dipelajari secara menyeluruh, bermakna, autentik dan aktif (Exanti & Widodo, 2018).

Siswa dalam hal menemukan sendiri konsep yang dipelajari tentunya dapat menggunakan pendekatan ilmiah yaitu model *Survey, Question, Read, Recite, Review* SQ3R yang sesuai dengan pembelajaran IPA. Model SQ3R ini dituntut untuk diterapkan pada kurikulum 2013 saat ini. Guru harus menguasai model pembelajaran yang bersifat penemuan tersebut Pemilihan model ini bertujuan memberi pengalaman kepada siswa melakukan pembelajaran secara ilmiah. Penggunaan model SQ3R dalam penelitian yang dilakukan dikombinasikan dengan media modul yang merupakan media unik dalam bentuk yang kreatif.

Berdasarkan hasil observasi awal pada 27 Februari 2021 di kelas VII MTsN 8 Tanah Datar, diperoleh beberapa informasi terkait pembelajaran IPA di kelas VII. Diantaranya terkait sumber belajar yang banyak digunakan oleh siswa dan guru adalah buku dari penerbit, internet dan bahan ajar buatan guru sendiri ternyata bahan ajar yang dibuat oleh guru hampir sama dengan buku dari penerbit yang ada di pasaran. Bahan ajar berisi kumpulan materi dengan gaya penulisan berupa uraian dan cerita, terdapat latihan-latihan soal dan tugas, namun tidak dilengkapi dengan warna. Guru juga menambahkan bahwa meski bahan ajar telah dikembangkan di kelas namun hasil yang diharapkan belum juga sesuai dengan harapan, untuk itu guru berharap adanya sumber belajar lainnya yang mampu memotivasi siswa lebih aktif dan melatih kemampuan dalam menemukan konsep.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di MTsN 8 Tanah Datar, buku paket yang digunakan siswa yakni buku karangan Wahono Widodo, Fida Rachmadiarti, dan Siti Nurul Hidayati buku ini buku edisi revisi 2013 yang berjudul (Ilmu Pengetahuan Alam). Bahan ajar berupa modul, LKS, Handout belum digunakan di sekolah MTsN 8 Tanah Datar. Secara umum materi yang disajikan dalam buku sudah sesuai dengan silabus yang dikembangkan sekolah, namun di dalam buku teks materi yang disajikan terlalu dangkal dan tidak memuat materi baru meskipun buku teks yang digunakan edisi revisi 2013. Hal ini membuat peserta didik hanya terfokus kepada penjelasan pendidik dan buku paket yang ada tanpa ada tambahan sumber atau bahan ajar lainnya. Berdasarkan analisis buku paket yang digunakan di MTsN 8 Tanah Datar maka perlu adanya tambahan bahan ajar lain untuk menunjang proses pembelajaran yaitu dengan pengembangan modul pembelajaran IPA berbasis SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, Review).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan beberapa peserta didik di MTsN 8 Tanah Datar, peserta didik mengatakan bahwa dalam pembelajaran Biologi di sekolah, guru belum pernah menggunakan modul sebagai bahan ajar, bahan ajar seperti buku paket atau sumber belajar yang tersedia di sekolah masih terbatas dan belum bisa memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan baik. Saat proses pembelajaran berlangsung guru hanya menjelaskan materi di depan kelas sehingga membuat peserta didik merasa bosan dalam pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru cenderung kurang bervariasi. Hal tersebut menyebabkan kurangnya minat dan motivasi belajar peserta didik yang ditandai dengan masih banyaknya peserta didik yang tidak aktif dalam pembelajaran. Guru juga belum pernah membuat modul dengan menggunakan model *Survey, Question, Read, Read, Recite, Review* (SQ3R) dalam proses pembelajaran biologi.

Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut merupakan sebuah tugas dan tanggung jawab semua tenaga pendidikan khususnya siswa. Sebab pendidik berperan sebagai jembatan, sebagai pembimbing siswa ketika di sekolah melalui proses belajar mengajar. Sesuai dengan tantangan kompetensi abad 21 siswa dituntut untuk menjadi pemecah masalah, penemu, inovator, membangun kemandirian, berpikir logis, melek teknologi dan mampu menghubungkan IPA dengan dunia nyata. Berdasarkan hal tersebut, diperlukan upaya untuk meningkatkan kompetensi siswa pada mata pelajaran IPA yang ditekankan pada keterampilan proses *sains*. Dalam hal ini solusi pemecahan masalah berupa modul dengan mengembangkan bahan ajar yang efektif dan efisien bagi siswa dengan berbasis pembelajaran secara individu dan kelompok serta menyajikan pembelajaran yang kohesif dengan basis aplikasi pada dunia nyata atau alam.

Melihat permasalahan diatas, maka peneliti mencoba memberikan alternatif dengan mengembangkan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) yang berfungsi sebagai alat atau pemberi motivasi bagi siswa dan sebagai variasi media pembelajaran yang ada di sekolah. Menurut Purwanto (2007, p .9) modul adalah bahan ajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu dan dikemas dalam bentuk satuan pembelajaran terkecil dan memungkinkan dipelajari secara mandiri dalam satuan waktu tertentu. Keunggulan modul pembelajaran yaitu fokus pada kemampuan individual siswa, modul yang dikembangkan yaitu modul pembelajaran Biologi berbasis model SQ3R. Model pembelajaran SQ3R dipilih karena tergolong sebagai model pembelajaran yang berpusat pada siswa model pembelajaran SQ3R terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran termasuk dalam pembelajaran Biologi, model SQ3R salah satunya yakni materi yang dipelajari siswa akan melekat lebih lama.

SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) merupakan suatu model pembelajaran yang dirancang agar siswa belajar secara langsung aktif, siswa diberi kesempatan untuk mengeksplorasi kegiatan melalui masalah yang didesain agar menantang siswa untuk berpikir. Masalah yang disajikan melalui bahan ajar yang dirancang sedemikian rupa supaya menarik perhatian siswa dan terjadi aktivitas belajar yang berbeda. Dengan cara memahami konsep yang ada pada bahan ajar, hal itu merupakan stimulus tahap awal, sehingga siswa terdorong untuk memulai proses mengingat (Rustina, 2014, p.7).

Pembelajaran *SQ3R* adalah cara membaca yang dapat mengembangkan metakognitif siswa, yaitu dengan menugaskan siswa untuk membaca bahan belajar secara seksama, cermat, melalui; *Survey* dengan mencermati teks bacaan, melihat pertanyaan, baca ringkasan dan cermati gambar gambar. *Question* dengan membuat pertanyaan (mengapa, 3 bagaimana dan darimana) tentang bahan bacaan (materi bahan ajar), *Read*

dengan membaca teks dan mencari jawabannya. *Recite* merupakan mempertimbangkan jawaban yang diberikan (catat-bahas bersama) dan *Review* yaitu cara meninjau ulang menyeluruh (Hidayati, 2009).

Dengan pengembangan modul pembelajaran Biologi berbasis SQ3R dalam pembelajaran IPA, diharapkan siswa dapat menjadi pembaca yang aktif dan terarah langsung pada intisari atau kandungan-kandungan pokok yang tersirat dan tersurat dalam materi, sehingga nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran Biologi akan meningkat. Keunggulan modul pembelajaran yaitu fokus pada kemampuan individual siswa, modul yang dikembangkan yaitu modul pembelajaran Biologi berbasis model SQ3R. Model SQ3R adalah salah satu model yang dapat digunakan dalam sebuah modul agar dapat mendorong siswa aktif dalam belajar, melalui kegiatan merumuskan pertanyaan, mencari jawaban atas pertanyaannya sendiri, dan mengungkapkan ide. Siswa aktif dalam pembelajaran akan belajar dengan baik sehingga dapat mengonstruksi pengetahuan dan mengembangkan keterampilan secara mandiri (Rasjid, 2015, p. 27).

Berdasarkan penelitian Qomariah (2019: 4) disimpulkan pembelajaran modul SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) dapat meningkatkan hasil belajar karena efektif dalam membantu siswa menghafal informasi dari bacaan. Tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan dapat diketahui dari hasil belajar siswa setelah menempuh satu pokok bahasan yang bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar langsung kepada siswa, dan memudah siswa dalam mengaplikasikan konsep-konsep yang dipelajari yang berguna untuk kepentingan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian hasil belajar yang meliputi pengetahuan dan keterampilan sebagai tuntutan kompetensi dalam kurikulum 2013 yang dikembangkan saat ini akan tercapai (Arikunto, 2002, p.35).

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar berupa modul pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 sebagai pedoman dan pendamping bahan ajar yang telah ada, agar nantinya pembelajaran Biologi tersebut menjadi lebih menarik dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran Biologi. Modul yang akan penulis kembangkan adalah modul pembelajaran Biologi dengan menggunakan model SQ3R ini merupakan modul dengan menekankan agar siswa aktif dalam proses pembelajaran. Untuk itu penulis akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) Pada Siswa Kelas VII di MTsN 8 Tanah Datar”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut

1. Bagaimana validitas dari modul berbasis *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) pada pembelajaran IPA
2. Bagaimana praktikalitas modul berbasis *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) pada pembelajaran IPA

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk menghasilkan modul berbasis *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) yang Valid.
2. Untuk menghasilkan modul berbasis *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) yang Praktis.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Adapun spesifikasi produk pada penelitian ini, sebagai berikut :

1. Modul berbasis) berbasis *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) yang disajikan berbentuk modul cetak, yang terdiri dari: cover, pada bagian ini memuat judul, materi pokok, mata pelajaran, kelas, bagian identitas yang akan diisi siswa.
2. Selanjutnya memuat kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan modul, gambaran umum, materi pokok yang akan di sesuaikan dengan langkah pembelajaran SQ3R.
3. Selanjutnya memuat kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), Indikator dan tujuan pembelajaran.
4. Bagian selanjutnya adalah modul yang disusun berdasarkan langkah pembelajaran dan model SQ3R yaitu:
  - a. *Survey* (memeriksa atau menyelidiki) pada tahap ini siswa diberikan petunjuk dalam materi bacaan yang ada di dalam modul dengan mencermati gambar.
  - b. *Question* (bertanya) pada tahap kedua ini diberikan petunjuk atau contoh kepada siswa untuk dapat menyusun pertanyaan yang relevan dengan bagian modul yang telah ditandai pada langkah pertama.
  - c. *Read* (membaca) tahap ini dilakukan oleh siswa untuk membaca teks bacaan yang tersedia dalam modul secara fleksibel dengan tujuan untuk menemukan jawaban pertanyaan dengan cara siswa menandai jawaban dari pertanyaan kemudian di garis bawah.
  - d. *Recite* (mengkomunikasikan setiap jawaban yang telah ditemukan) tahap ini setelah siswa menemukan jawaban untuk setiap pertanyaan dengan bahasa siswa sendiri sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya. Kegiatan menceritakan kembali isi bacaan dengan meyakinkan pemahaman siswa tentang apa yang diperolehnya selama

kegiatan membaca dengan cara menghubungkan informasi yang diperoleh dari teks bacaan.

- e. *Review* (mengulangi) pada tahap ini siswa menuliskan kesimpulan dari jawaban atas pertanyaan yang dia dapatkan secara singkat.
5. Halaman selanjutnya memuat lembar evaluasi berupa soal essay dan daftar pustaka
6. Merancang modul dimulai dengan membuat cover dengan cara menggunakan *microsoft word* untuk mengkombinasikan antara gambar, warna yang digunakan yaitu biru, hijau, merah dan warna lainnya, di tulis dengan menggunakan beberapa jenis huruf dan menggunakan ukuran huruf yaitu 12 dan 14 dan ada beberapa ukuran huruf lainnya, spasi bervariasi dari 1, 1.15, dan 1,5 dan ukuran kertas yang digunakan yaitu A4.
7. Modul berbasis *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) ditambahkan animasi gambar untuk menambah motivasi peserta didik dalam belajar serta menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.

#### **E. Pentingnya Pengembangan**

1. Modul pembelajaran ini diharapkan menjadi fasilitator yang berperan menjadi sumber belajar dan bisa melengkapi siswa untuk belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah.
2. Sebagai bahan rujukan bagi penulis yang berminat dalam melanjutkan penelitian ini.

#### **F. Asumsi dan Fokus Pengembangan**

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang melandasi pengembangan modul berbasis *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) pada pembelajaran IPA

yaitu, dapat membantu guru bagaimana cara membuat bahan ajar, serta membantu siswa lebih aktif dalam belajar.

## 2. Fokus Pengembangan

Pengembangan modul berbasis *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) didasarkan pada analisis kebutuhan dan karakteristik siswa serta kondisi proses pembelajaran disekolah, guna menghasilkan modul yang valid dan praktis.

## G. Defenisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman, maka peneliti akan menjelaskan beberapa istilah dibawah ini :

1. Pengembangan adalah suatu penelitian untuk menghasilkan sebuah produk menguji kevalidan serta kepraktisan produk tersebut. Pengembangan yang penulis maksud modul berbasis *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) pada pembelajaran IPA yang valid.
2. Modul merupakan salah satu bahan ajar yang ditulis dengan tujuan dapat melatih kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri. Melalui modul siswa dapat mengukur sendiri sejauh mana tingkat pemahaman mereka akan suatu materi yang diajarkan di dalam modul pembelajaran.
3. SQ3R adalah model pembelajaran yang memiliki 5 tahapan dalam proses pembelajaran memeriksa atau menyelidiki, melalui kegiatan merumuskan pertanyaan, mencari jawaban atas pertanyaannya sendiri, dan mengungkapkan ide. Semua hasil pembelajaran dalam modul memudahkan siswa untuk mempelajari konsep kembali. SQ3R merupakan merupakan strategi membaca untuk membantu siswa meningkatkan pemahaman, memori, dan efisiensi dalam membaca sehingga dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kebiasaan membaca yang efektif. SQ3R menawarkan solusi dari masalah rendahnya kemampuan memahami masalah.

Permasalahan open-ended merupakan suatu permasalahan terbuka yang menghendaki jawaban dengan banyak cara penyelesaian.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Belajar dan Pembelajaran IPA**

Belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku individu yang terjadi akibat interaksi dengan lingkungan. Bukan hanya itu belajar merupakan suatu proses atau aktivitas individu dalam bentuk interaksi dengan lingkungannya sehingga terjadi pengalaman belajar (Lufri, 2007, p. 10). Sejak manusia ada, sebenarnya ia telah melakukan aktivitas belajar. Bahkan ada ahli yang menyatakan bahwa manusia adalah makhluk belajar (Syarifudin et al., 2010, pp. 24-25). Tidak asing lagi dikatakan bahwa manusia adalah makhluk yang salah satu tugasnya adalah belajar. Sebagaimana Allah berfirman bahwa menuntut ilmu tersebut (belajar) merupakan kewajiban bagi setiap muslim dan juga pepatah mengatakan yaitu tuntutlah ilmu dari ayunan sampai keliang lahat. Maksudnya disini belajar tersebut tidak menuntut batasan usia apapun, mau anak-anak, remaja, orang dewasa ataupun orang yang sudah lanjut usia sekalipun, bahwa belajar merupakan sesuatu yang sangat penting. Jadi tidak asing lagi kita lihat pada masa sekarang ini bahwa belajar merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan lagi dari kehidupan manusia sehari-hari.

Belajar dan pembelajaran merupakan dua istilah yang selalu berkaitan. Agar proses pembelajaran dapat berlangsung, maka harus ada peserta didik yang belajar dan pendidik yang berperan sebagai perancang, pelaksana, fasilitator, pembimbing dan penilai proses dan hasil pembelajaran (Lufri, 2013, p.37). Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian (Suyono &

Hariyanto, 2011, p. 9).

Menurut (Trianto, 2009, pp. 16-17). Belajar merupakan suatu proses perubahan yang terjadi dalam diri seseorang akibat adanya interaksi dengan lingkungan, dari seseorang yang belum tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham dari kurang terampil menjadi lebih terampil dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru, serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri. Jadi, belajar disini dapat diartikan merupakan suatu proses perubahan yang terjadi dalam diri seseorang akibat adanya interaksi dengan lingkungan, sehingga terjadinya pengalaman belajar, dimana dengan adanya perubahan tingkah laku dan interaksi dari lingkungan tersebut pada diri seseorang inilah yang merupakan suatu proses pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Alam sering pula disebut sains disini membahas tentang alam dan segala isinya. Biologi berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga Biologi bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan Biologi diharapkan dapat menjadi bahan bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitarnya, serta juga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dimana dalam proses pembelajarannya Biologi menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar dapat menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Biologi adalah suatu proses atau aktivitas peserta didik dalam Biologi, dimana dalam proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar dapat menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah, dan juga dalam pembelajaran Biologi berisikan konsep-konsep yang komplit

sehingga dapat merubah tingkah laku peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, pengalaman dan juga keterampilan yang didapat selama proses pembelajaran.

## **2. Bahan Ajar**

Menurut *National Centre of Competency Based Training*, bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis. Pandangan para ahli lainnya mengatakan bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis, sehingga tercipta lingkungan atau suasana memungkinkan peserta didik untuk belajar (Prastowo, 2011, p. 156).

Bahan ajar adalah seperangkat alat pembelajaran yang berisikan materi, metode, batasan-batasan dan cara evaluasi yang desian secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan (Lestari, 2013, p. 1). Bahan ajar secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari peserta didik dalam rangka mencapai kompetensi inti yang telah ditentukan. Jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan, fakta, konsep, prinsip, prosedur, keterampilan, dan sikap atau nilai yang harus dipelajari peserta didik dalam rangka dalam mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Bahan atau kurikulum dapat bersumber dari berbagai disiplin ilmu, baik ilmu-ilmu sosial maupun ilmu-ilmu alam. Selanjutnya yang perlu diperhatikan ialah bagaimana cakupan dan keluasan serta kedalaman materi atau isi dalam setiap bidang studi.

Bahan ajar memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran karena menjadi pedoman guru dalam proses pembelajaran. Menurut Wilkinson dalam Safitri, Rusilowati, Sunarno (Astuti, 2018, p. 9) menyatakan bahan ajar merupakan alat dalam proses pembelajaran yang

penting karena menyampaikan beberapa informasi kepada peserta didik dan mempengaruhi bagaimana peserta didik memandang suatu ilmu.

### **3. Modul**

#### **a. Pengertian Modul**

Menurut Purwanto (2007, p .9) modul adalah bahan ajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu dan dikemas dalam bentuk satuan pembelajaran terkecil dan memungkinkan dipelajari secara mandiri dalam satuan waktu tertentu. Menurut Nana Sudjana (2002: 132) modul adalah jenis kesatuan kegiatan belajar yang terencana, dirancang untuk membantu para siswa secara individual dalam mencapai tujuan-tujuan belajarnya.

Menurut Hamalik, (2003, p.145) modul adalah suatu paket pengajaran yang berkenaan dengan suatu unit terkecil, bertahap dari mata diklat tertentu dikatakan bertahap sebab modul mempelajari secara individu dari suatu unit ke unit yang lainnya. Berdasarkan pengertian modul menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa modul adalah salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara sistematis dan menarik sehingga sudah untuk dipelajari secara mandiri.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat dinyatakan bahwa modul adalah lembaran-lembaran materi atau bahan ajar yang dibuat secara menyeluruh menggunakan bahasa sederhana yang bisa dipahami oleh siswa agar siswa dapat belajar sendiri dengan atau tanpa bantuan atau bimbingan dari pendidik. Dengan modul siswa dapat mengukur sendiri bagaimana tingkat penguasaannya terhadap materi yang telah dipelajari. Siswa yang memiliki kecepatan tinggi dalam belajar akan lebih cepat menguasai materi. Oleh karena itu, siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatannya masing-masing. Karakteristik modul yang dikembangkan harus memiliki karakteristik yang diperlukan sebagai

modul agar mampu menghasilkan modul yang mampu meningkatkan motivasi penggunaannya.

b. Karakteristik pembelajaran dengan sistem modul yaitu :

Adapun karakteristik Modul adalah sebagai berikut:

- 1) *Self Instruction* yaitu mampu membelajarkan siswa secara mandiri. Merupakan karakteristik penting dalam modul, dengan karakter tersebut memungkinkan seseorang belajar secara mandiri dan tidak tergantung pada pihak lain.
- 2) *Self Contained*, modul dikatakan self contained apabila seluruh materi pembelajaran yang dibutuhkan termuat dalam modul tersebut. Tujuan dari konsep ini adalah memberikan kesempatan siswa mempelajari materi secara tuntas, karena materi belajar dikemas kedalam satu-kesatuan yang utuh. Jika harus dilakukan pembagian atau pemisahan materi dari satu standar kompetensi atau kompetensi dasar, harus dilakukan dengan hati-hati dan memperhatikan keluasan standar kompetensi atau kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa.
- 3) *Stand Alone* atau berdiri sendiri merupakan karakteristik modul yang tidak tergantung pada bahan ajar atau media lain, atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar atau media lain. Dengan menggunakan modul, siswa tidak perlu bahan ajar yang lain untuk mempelajari dan atau mengerjakan tugas pada modul tersebut.
- 4) *Adaptive*, modul hendaknya memiliki daya adaptasi yang tinggi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta fleksibel.
- 5) *User Friendly*, modul hendaknya juga memenuhi kaidah *user friendly* atau bersahabat atau akrab dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespons dan mengakses sesuai

dengan keinginan. Penggunaan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, serta menggunakan istilah yang umum digunakan, merupakan salah satu bentuk *user friendly* (Daryanto, dkk, 2014).

Modul bermakna kumpulan satu unit program belajar mengajar terkecil yang secara terperinci dapat di deskripsikan sebagai berikut (Ramayulis, 2012, p. 183-184).

- 1) Tujuan-tujuan instruksional umum yang akan ditunjang pencapaiannya
- 2) Topik yang akan dijadikan pangkal proses belajar mengajar.
- 3) Tujuan-tujuan instruksional khusus yang akan dicapai oleh peserta didik.
- 4) Pokok-pokok materi yang akan dipelajari dan diajarkan.
- 5) Kedudukan dan fungsi satuan (modul) dalam kesatuan program yang lebih jelas.
- 6) Peranan pendidikan di dalam proses belajar mengajar.
- 7) Alat-alat dan sumber yang akan dipakai.
- 8) Kegiatan-kegiatan belajar yang harus dilakukan dan dihayati siswa secara berurutan.
- 9) Lembaran-lembaran kerja yang harus diisi oleh peserta didik.
- 10) Program evaluasi yang akan dilaksanakan selama berjalannya proses belajar.

Jadi modul merupakan alat sarana belajar yang bersifat mandiri, terprogram yang disusun sedemikian rupa yang disajikan secara terpadu, sistematis, serta terperinci modul merupakan bahan ajar tertulis yang dapat dibuat oleh guru sesuai karakteristik dan kebutuhan didalamnya informasi secara sistematis, penyajian tergonisir, dengan baik serta menggunakan bahasa yang komunikatif dan sederhana sehingga siswa belajar secara mandiri tanpa kehadiran guru atau bantuan tutor.

c. Fungsi Penyusunan Modul

Fungsi modul sebagai salah satu bahan ajar yaitu:

1) Bahan ajar mandiri

Penggunaan modul dalam proses pembelajaran berfungsi meningkatkan kemampuan peserta didik untuk belajar sendiri tanpa tergantung kepada kehadiran pendidik

2) Pengganti fungsi pendidik

Modul sebagai bahan ajar yang harus mampu menjelaskan materi pembelajaran dengan baik dan mudah dipahami oleh peserta didik sesuai tingkat pengetahuan dan usia mereka. Maka dari itu, penggunaan modul bisa berfungsi sebagai pengganti fungsi atau peran fasilitator/pendidik.

3) Sebagai alat evaluasi

Dengan modul siswa dituntut untuk dapat mengukur dan menilai sendiri tingkat penguasaannya terhadap materi yang telah dipelajari. Dengan demikian modul juga sebagai alat evaluasi.

4) Sebagai bahan rujukan bagi peserta didik

Karena modul mengandung berbagai materi yang harus dipelajari oleh siswa, maka modul juga memilih fungsi sebagai bahan rujukan bagi peserta didik (Prastowo, 2012).

d. Tujuan Penyusunan Modul

Penggunaan modul dalam kegiatan belajar-mengajar bertujuan agar tujuan pendidikan bisa dicapai secara efektif dan efisien. Secara prinsip, tujuan utama dalam pembelajaran adalah agar siswa berhasil menguasai materi pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Karena dalam setiap kelas berkumpul siswa yang memiliki kemampuan heterogen atau kemampuan yang berbeda-beda baik kecerdasan, hakikat dan kecepatan belajar. Untuk itu perlu diadakan pengorganisasian materi yang bertujuan agar semua siswa dapat

mencapai dan menguasai materi pelajaran sesuai dengan yang telah ditetapkan dalam waktu yang disediakan misalnya satu semester.

Adapun tujuan penyusunan atau pembuatan modul, antara lain:

- 1) Agar siswa dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan pendidik yang minimal.
  - 2) Agar peran pendidik tidak terlalu dominan dan otoriter dalam kegiatan pembelajaran.
  - 3) Melatih kejujuran siswa.
  - 4) Mengakomodasi berbagai tingkat dan kecepatan belajar siswa. Bagi siswa yang kecepatan belajarnya tinggi, maka mereka dapat belajar lebih cepat serta menyelesaikan modul dengan lebih cepat pula. Sebaliknya, bagi yang lambat maka akan dipersilahkan untuk mengulang kembali.
  - 5) Agar siswa mampu mengukur sendiri tingkat penguasaan materi yang telah dipelajari (Prastowo, 2012).
- e. Struktur Modul

Struktur modul dapat bervariasi, tergantung pada karakter materi yang akan disajikan. Secara umum modul harus memuat sebagai 1) Judul; 2) Petunjuk belajar Petunjuk siswa atau guru 3) Kompetensi yang akan dicapai; 4) Informasi pendukung; 5) Latihan latihan; 6) Petunjuk kerja, dapat berupa lembar kerja (LK); 7) Evaluasi dan penilaian (Kurniasih, dkk, 2014).

Berikut ini merupakan hal-hal yang harus diperhatikan dalam penulisan modul:

- 1) Sesuai Tujuan Pendidikan Nasional, yakni harus mempertimbangkan tujuan pendidikan nasional negara kita, agar buku yang dibuat dapat mendukung ketercapaian tujuan pendidikan nasional kita.

- 2) Mengacu pada kurikulum, kurikulum merupakan salah satu komponen dalam sistem pendidikan yang dapat berpengaruh terhadap komponen lain, kurikulum menjadi acuan kita dalam membuat teks pelajaran karena kurikulum merupakan apa yang digunakannya.
- 3) Menggunakan tata bahasa yang formal dan disesuaikan
- 4) Tata bahasa dalam buku pelajaran sebaiknya menggunakan tata bahasa formal, penggunaan bahasa yang baik dan benar dapat mempermudah siswa memahami makna dari setiap kalimat.
- 5) Memahami susunan buku ajar, penulis harus memahami susunan dalam buku teks pelajaran mulai dari halaman depan (cover) hingga halaman terakhir penutup.
- 6) Menggunakan Ilustrasi yang menarik dan tepat, ilustrasi dapat digunakan untuk mempermudah pembaca dalam memahami materi yang sulit dijelaskan melalui kata-kata dan mengurangi verbalisme agar tidak bosan, ini akan menjadi efektif jika sasarannya adalah anak sekolah dasar dimana siswa akan senang dengan adanya gambar-gambar.

Dari beberapa hal yang telah dikemukakan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa yang harus dipertimbangkan dalam pengembangan modul ialah harus sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dan kurikulum di sekolah. Modul disusun dengan bahasa yang mudah dimengerti serta memuat materi pembelajaran, serta indikator pencapaian hasil belajar siswa untuk memberikan pengetahuan kepada siswa secara mandiri.

f. Langkah- langkah Penyusunan Modul

Langkah-langkah penyusunan modul menurut Sudjana dan Rivai (2007:133), Langkah-langkah penyusunan modul adalah sebagai berikut:

- 1) Menetapkan atau merumuskan tujuan instruksional umum menjadi tujuan instruksional khusus.
  - 2) Menyusun butir-butir soal evaluasi guna mengukur pencapaian tujuan khusus.
  - 3) Mengidentifikasi pokok-pokok materi pelajaran yang sesuai dengan tujuan khusus.
  - 4) Menyusun pokok-pokok materi dalam urutan yang logis.
  - 5) Menyusun langkah-langkah kegiatan belajar siswa.
  - 6) Memeriksa langkah-langkah kegiatan belajar untuk mencapai semua tujuan.
  - 7) Mengidentifikasi alat-alat yang diperlukan dalam kegiatan belajar dengan modul itu.
- g. Komponen Modul

Dalam pengembangan sebuah modul yang baik, maka satu hal penting yang harus kita lakukan adalah mengenali komponen-komponen modul tersebut.

Andi Prastowo (2013, p.214-217) juga mengemukakan komponen-komponen modul terdiri dari: judul modul, kata pengantar, daftar isi, latar belakang, SK, KD, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan modul, materi modul, dan evaluasi. Sedangkan menurut Syarifudin (2010, p.222-223) sebuah modul terdiri dari: 1) petunjuk penggunaan modul untuk guru dan siswa; 2) lembar kegiatan siswa, berisi tentang topik modul, pengarahannya umum, waktu mengerjakan modul, KD, indikator, tujuan pembelajaran, materi pokok, alat pengajaran, petunjuk khusus dalam kegiatan belajar; 3) lembar kerja siswa, berisi tugas atau persoalan-persoalan yang harus dikerjakan dan setelah mempelajari kegiatan siswa; 4) kunci lembar kerja siswa; 5) lembar soal; 6) lembar jawaban 7) soal kunci jawaban soal. Suryosubroto mengatakan bahwa modul itu harus ada petunjuk

penggunaan modul untuk guru, lembar kegiatan siswa, lembaran kerja, kunci lembaran kerja, lembaran tes dan kunci lembaran tes.

Berdasarkan pendapat di atas maka komponen-komponen yang perlu ada dalam sebuah modul adalah: judul modul, kata pengantar, daftar isi, latar belakang, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan modul, materi modul, dan evaluasi.

#### **4. Model Pembelajaran SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*)**

##### a. Pengertian Pembelajaran SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*)

Model pembelajaran SQ3R merupakan model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan cara membaca, yaitu dengan menugaskan siswa untuk membaca bahan belajar secara seksama, cermat, melalui; *Survey* dengan mencermati teks bacaan, melihat pertanyaan diujung bab, baca ringkasan bila ada dan cermati gambar-gambar, grafik, dan peta. *Question* dengan membuat pertanyaan (mengapa, bagaimana dan darimana) tentang bahan bacaan (materi bahan ajar), *Read* dengan membaca teks dan mencari jawaban, *Recite* merupakan langkah atau kegiatan mempertimbangkan jawaban yang diberikan (catat-bahas bersama) dan *Review* yaitu cara meninjau ulang menyeluruh (Rasyid, 2015).

Model SQ3R merupakan pengembangan dari model pembelajaran SQ3R. SQ3R (*survey, question, read, recite, dan review*) merupakan model pembelajaran yang efektif membantu siswa untuk memahami dan mengingat materi yang dipelajari (Wulandari, Budiyono, & Iswahyudi, 2016). SQ3R menawarkan solusi dari masalah rendahnya kemampuan memahami masalah. Permasalahan open-ended merupakan suatu permasalahan terbuka yang menghendaki

jawaban dengan banyak cara penyelesaian (Yusuf, Zulkardi, & Saleh, 2016).

Model SQ3R ini digunakan untuk membantu siswa mengingat apa yang mereka baca, dan dapat membantu proses belajar mengajar di kelas yang dilaksanakan dengan kegiatan membaca buku. Membaca membuat siswa dapat berkomunikasi dengan orang lain melalui tulisan. Membaca dapat dipandang sebagai sebuah proses interaksi antara bahasa dan pikiran (Diora, 2018).

Tujuan dari penerapan model pembelajaran SQ3R adalah Membekali mahasiswa dengan suatu pendekatan yang sistematis terhadap jenis-jenis kegiatan membaca, Meningkatkan proses belajar mengajar secara mantap, efisien dan efektif untuk berbagai materi bacaan ( Shoimin, 2014 hal. 190).

**b. Karakteristik Model Pembelajaran SQ3R adalah sebagai berikut:**

- 1) Siswa berperan aktif dalam pembelajaran
- 2) Guru sebagai fasilitator dan mediator yang aktif.
- 3) Pembelajaran dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil .
- 4) Siswa diberikan suatu permasalahan dan mensurvey ha-hal pokok yang diberikan.
- 5) Siswa menyelidiki makna yang terkandung dalam suatu permasalahan dengan berpedoman pada hal-hal pokok yang telah di survey terlebih dahulu (Shahri, Vaziri, & Kashani, 2015).

**c. Langkah- langkah Model Pembelajaran SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*)**

Menurut Suyatno (2009, p. 67) menyatakan langkah-langkah dari model pembelajaran SQ3R yaitu sebagai berikut :

- 1) Langkah pertama yaitu *survey*, dengan mencermati teks bacaan dan mencatat/menandai ide pokok setiap paragraf. Dalam melakukan aktivitas survey diperlukan suatu yang dapat

membantu dan mendorong siswa untuk memeriksa atau meneliti secara singkat seluruh struktur teks. Tujuannya adalah agar siswa mengetahui panjangnya teks, judul bagian (heading) dan judul sub-bagian (sub-heading), istilah dan kata kunci, dan sebagainya.

- 2) Langkah kedua yaitu *question*, dengan membuat pertanyaan (mengapa, bagaimana, dan darimana) tentang bahan bacaan (materi bahan ajar) dalam melakukan aktivitas question guru memberi petunjuk atau contoh kepada para siswa untuk menyusun pertanyaan-pertanyaan yang jelas, singkat, dan relevan, dengan bagian-bagian teks yang telah ditandai pada langkah pertama. Pertanyaan yang disusun hendaknya diambil dari bagian bacaan waktu membaca dengan susunan sebagaimana susunan wacana tersebut.
- 3) Langkah ketiga yaitu *read*, dengan membaca teks dan mencari jawabannya. Melalui langkah read guru menugaskan siswa secara aktif dalam rangka mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang telah tersusun.
- 4) Langkah kelima yaitu *recite*, merupakan mempertimbangkan jawaban yang ditemukan (catat/bahas bersama). Melalui langkah recite guru menugaskan siswa untuk menyebutkan jawaban-jawaban atas pertanyaan yang telah tersusun.
- 5) Langkah keenam yaitu *review*, merupakan cara meninjau ulang menyeluruh. Pada langkah terakhir guru menugaskan siswa untuk meninjau ulang seluruh pertanyaan dan jawaban secara singkat. Dengan cara siswa untuk melihat kembali dan membandingkan tulisannya dengan bahan bacaan yang sebenarnya jika ada kesalahan, siswa memperbaiki tulisannya sesuai dengan isi jawabannya tersebut (Indah, 2014 p, 4).

**d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*)**

- 1) Adapun beberapa kelebihan model SQ3R antara lain :
  - a) Dengan adanya tahap survei pada awal pembelajaran, hal ini membangkitkan rasa ingin tahu siswa tentang materi yang akan dipelajari sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.
  - b) Siswa diberi kesempatan mengajukan pertanyaan dan mencoba menemukan jawaban dari pertanyaannya sendiri dengan melakukan kegiatan membaca. Dengan demikian mendorong siswa berpikir kritis, aktif dalam belajar dan pembelajaran yang bermakna.
  - c) Materi yang dipelajari siswa melekat untuk periode waktu yang lebih lama.
- 2) Kekurangan Model Pembelajaran SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*)
  - a) Apabila dalam penggunaan model SQ3R siswa tidak teliti, siswa akan mengalami kesulitan dalam mengikuti materi berikutnya.
  - b) Siswa yang tidak mengikuti dengan baik cara pembelajaran dengan model SQ3R maka siswa kesulitan dalam menerima pelajaran.

**B. Validitas dan Praktikalitas Produk**

1. Validitas Produk

Validitas merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Validitas produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah

berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan-kelemahan dan kekuatannya. Validitas desain dapat dilakukan dalam forum diskusi. Sebelum diskusi peneliti mempresentasikan proses penelitian sampai ditemukan desain tersebut, berikut keunggulannya (Sugiyono, 2018, p. 338).

Validitas dalam penelitian pengembangan validasi isi dan konstruk. Produk pembelajaran disimpulkan valid jika dikembangkan dengan teori yang memadai, disebut dengan validitas isi. Menurut (Haviz, 2013, p. 33) menyatakan bahwa semua komponen produk pembelajaran, antara satu dengan yang lainnya berhubungan secara konsisten, disebut dengan validitas konstruk. Produk yang valid adalah produk yang telah divalidasi oleh pakar yang profesional dibidangnya untuk dilanjutkan sebagai bahan ajar dalam penelitian.

## 2. Praktikalitas Produk

Aspek kepraktisan ditentukan dari hasil penilaian pengguna atau pemakai. Penilaian kepraktisan oleh pengguna atau pemakai, dilihat dari praktisi yang berpendapat bahwa apa yang dikembangkan dapat digunakan dalam kondisi normal dan kenyataan menunjukkan bahwa apa yang dikembangkan tersebut dapat diterapkan oleh praktisi (Haviz, 2013, p. 35). Menurut Nieveen (1999) dalam (Haviz, 2013, p. 35) menjelaskan bahwa tingkat kepraktisan dilihat dari penjelasan apakah guru dan pakar-pakar lainnya memberikan pertimbangan bahwa materi mudah dan dapat digunakan oleh guru dan siswa, serta juga menjelaskan bahwa produk hasil pengembangan disimpulkan praktis apabila praktisi menyatakan secara teoretis produk dapat diterapkan di lapangan dan tingkat keterlaksanaannya produk termasuk kategori baik. Istilah baik ini masih memerlukan indikator-indikator lanjutan, terutama dalam pelaksanaan produk pembelajaran yang telah dikembangkan.

### C. KI dan KD, Indikator, Tujuan Pembelajaran Materi Klasifikasi Makhluk Hidup

Kurikulum yang dipakai di MTsN 8 Tanah Datar kelas VII adalah kurikulum 2013, kompetensi dasar yang dipakai adalah KD 3.2 Klasifikasi Makhluk Hidup. Berdasarkan pemaparan diatas penulis mengembangkan modul berbasis SQ3R yang sesuai dengan KD, Indikator, serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

#### 1. Kompetensi Inti

**Tabel 2.1 Kompetensi Inti**

<b>KI 3</b>	Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
<b>KI 4</b>	Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

#### 2. Kompetensi Dasar dan Indikator

**Tabel 2.2 Kompetensi Dasar dan Materi Klasifikasi Makhluk Hidup**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
KD 3.2 Mengklasifikasikan makhluk hidup dan benda berdasarkan Karakteristik yang diamati	3.2.1 Menjelaskan Pengertian Makhluk Hidup dan Benda tak Hidup.	3 x 40 menit
	3.2.2 Memberi Contoh makhluk Hidup dan tak Hidup di Kehidupan Sehari-hari.	

	3.2.3 Menyebutkan 8 Ciri Makhluk Hidup	
	3.2.4 Menjelaskan ciri-ciri yang Makhluk Hidup	
KD 4.2 Menyajikan hasil peng-klasifikasian makhluk hidup dan benda di lingkungan sekitar berdasarkan karakteristik yang diamati	4.2.1 Membuat tabel identifikasi Ciri-ciri Makhluk Hidup dan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar.	
	4.2.2 Menyajikan hasil observasi tentang ciri ciri makhluk hidup dan benda tak hidup dalam tabel	
	4.2.3 Mempresentasikan hasil observasi tentang ciri-ciri makhluk hidup dan benda tak hidup	

### 3. Tujuan Pembelajaran

Adapun tujuan pembelajaran ini adalah :

- Siswa dapat penjelasan pengertian Makhluk Hidup dan Benda tak Hidup.
- Siswa dapat memberi contoh Makhluk Hidup dan tak Hidup di kehidupan sehari-hari.
- Siswa dapat menyebutkan 8 Ciri Makhluk Hidup.
- Siswa dapat menjelaskan ciri- ciri yang Makhluk Hidup
- Siswa dapat membuat tabel identifikasi ciri-ciri Makhluk Hidup dan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar.
- Siswa dapat menyajikan hasil observasi tentang ciri ciri makhluk hidup dan benda tak hidup dalam tabel.
- Siswa dapat mempresentasikan hasil observasi tentang ciri-ciri makhluk hidup dan benda tak hidup.

#### 4. Materi Klasifikasi Makhluk Hidup

##### a. Pengertian Makhluk Hidup

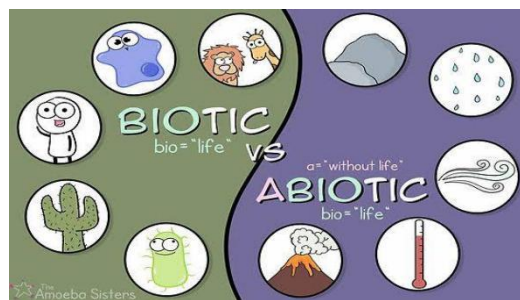
Biologi adalah ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup. Makhluk hidup dapat dibedakan dengan makhluk tak hidup (benda mati) karena memiliki ciri-ciri tertentu. Makhluk hidup adalah struktur biologis yang merespon perubahan lingkungan atau dalam entitas sendiri. Ini termasuk hewan, tumbuhan, jamur dan organisme bersel tunggal yang dikenal sebagai bakteri. Dalam dunia biologi yang termasuk ke dalam golongan makhluk hidup adalah mikroorganisme seperti bakteri, tumbuhan, hewan, dan manusia. Manusia, hewan, dan tumbuhan merupakan kelompok makhluk hidup. Makhluk hidup dan benda tak hidup atau benda mati dibedakan dengan adanya ciri-ciri kehidupan. Makhluk hidup menunjukkan adanya ciri-ciri kehidupan antara lain bergerak, bernapas, tumbuh dan berkembang, berkembang biak, memerlukan nutrisi, dan peka terhadap rangsang. Kamu akan kagum terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang telah menciptakan bumi beserta segala isinya. Tuhan Yang Maha Esa telah menciptakan berbagai jenis makhluk hidup dengan sangat teratur. (Widodo, dkk, 2017, p.33).

##### b. Benda Tak Hidup

Segala sesuatu yang ada di sekitar kita terdiri atas benda-benda. Perhatikan air yang biasa diminum, udara yang dihirup setiap saat, atau uang logam yang digunakan sebagai uang jajan. Tersusun atas apakah benda-benda tersebut? Air ( $H_2O$ ) merupakan zat cair yang tersusun atas 2 atom hidrogen (H) dan 1 atom oksigen (O). Udara yang dihirup merupakan gas oksigen. Uang logam merupakan zat padat yang terdiri atas campuran tembaga dan perunggu. Di lingkungan sekitar terdapat banyak sekali benda. Mobil, motor, sepeda, sepatu, pensil, udara, papan tulis merupakan bentuk benda.

Setiap jenis benda mempunyai sifat atau ciri yang membedakannya dari jenis benda lain. Tuhan Yang Maha Esa juga menciptakan alam semesta ini dengan sempurna, seperti air, udara, hutan, batuan, dan berbagai macam mineral yang terdapat dalam perut bumi. Oleh karena itu, kamu wajib selalu bersyukur kepada Tuhan yang telah menciptakan kamu sebagai makhluk yang paling sempurna. Kamu juga wajib menjaga alam semesta ini agar tetap lestari dan tidak dicemari oleh, berbagai macam zat berbahaya yang dapat merusak lingkungan karena itu kamu harus bersungguh-sungguh mempelajari karakteristik benda-benda di sekitarmu. Kemudian mengklasifikasikan nya berdasarkan sifat-sifat atau ciri-ciri dari benda-benda tersebut.

- c. Contoh Mahkluk Hidup dan Benda Tak Hidup di Kehidupan sehari-hari



Gambar 2.1 : Biotik dan Abiotik( Sumber : dosenpendidikan.co.id)

### 1) Contoh Makhluk Hidup di Kehidupan Sehari-hari

Makhluk hidup merupakan suatu organisme yang memiliki kemampuan untuk bernapas, berpindah tempat, merespon perubahan diri dan lingkungannya. Contohnya adalah manusia, hewan, dan tumbuhan. Dari ketiga jenis makhluk hidup tersebut, kehidupannya saling berinteraksi satu sama lain. Contohnya adalah manusia selalu membutuhkan makanan yang bersumber dari hewan dan tumbuhan. Sementara hewan juga memakan hewan lain untuk bertahan hidup di lingkungannya. Begitu juga tumbuhan yang

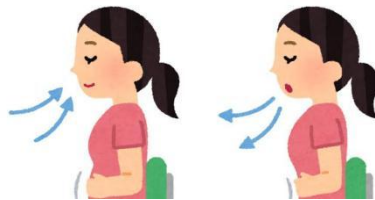
memerlukan energi dari alam di sekitarnya dengan cara menghasilkan makanannya secara mandiri melalui proses fotosintesis.

## 2) Contoh Makhluk Tak Hidup dalam Kehidupan Sehari-hari

Selain benda hidup, dikenal pula benda mati. Bedanya dengan benda hidup, benda mati memiliki ciri-ciri tidak memerlukan makanan, tidak bergerak, tidak tumbuh, dan tidak berkembangbiak. Benda hidup muncul secara alami atau buatan dibuat oleh manusia. Benda yang tak hidup yang terbentuk secara alami misalnya batu, tanah, air, dan barang tambang. Sementara itu, benda tak hidup yang diciptakan manusia contohnya seperti kendaraan, pakaian, perabot dan peralatan elektronik (Widodo, W., Rachmadiarti, F., & Hidayati, S.N., 201).

### d. Ciri-ciri Makhluk Hidup

#### 1) Bernafas (Respirasi)



Gambar 2.2 : Menghirup O<sub>2</sub> dan mengeluarkan CO<sub>2</sub> (sumber : kecanduan-ilmu.blogspot.com)

Bernafas atau respirasi adalah proses pengambilan oksigen dari luar tubuh untuk proses pembakaran bahan makanan di dalam tubuh. Proses pembakaran tersebut akan menghasilkan energi atau tenaga. Energi yang dihasilkan digunakan untuk beraktivitas. Selain menghasilkan energi, bernafas juga menghasilkan zat sisa yaitu gas karbon dioksida (CO<sub>2</sub>) dan uap air (H<sub>2</sub>O). Karbon dioksida dan uap air akan dikeluarkan dari tubuh makhluk hidup ke lingkungannya.

Pengambilan O<sub>2</sub> didalam tubuh dimanfaatkan untuk proses oksidasi biologi. Reaksi oksidasi biologi:



Alat pernapasan berbagai makhluk hidup beraneka ragam tergantung jenis makhluk hidup tersebut. Tumbuhan mengambil gas melalui mulut daun (stomata) dan lentisel. Manusia, mamalia, reptil, aves, dan amfibi dengan paru-paru. Berudu dan ikan dengan insang, serangga dengan trakea.

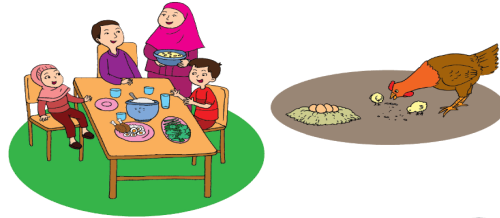
## 2) Bergerak



Gambar 2.3 : orang berlari (sumber: Theinsidemag.com)

Bergerak merupakan perubahan posisi tubuh baik secara aktif maupun pasif sebagai tanggapan terhadap rangsang. Gerakan manusia dan hewan pada umumnya dapat terlihat jelas dengan berpindah tempat karena memiliki otot dan alat gerak khusus, sementara gerak tumbuhan di bagian tubuhnya tidak mengalami perubahan tempat dan tidak terlihat jelas, namun demikian ada gerakan-gerakan tumbuhan yang dapat diamati misalnya menutupnya daun putrimalu bila disentuh, gerak ujung batang ke arah datangnya cahaya, gerak ujung akar kearah sumber air dan sebagainya.

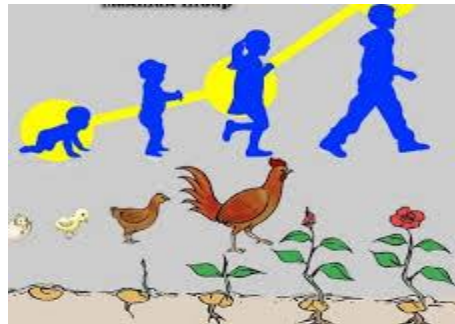
### 3) Memerlukan makanan dan Minuman (Nutrisi)



Gambar 2.4 : Makhluk Hidup memenuhi Nutrisi (Sumber : oriflameid.com)

Semua makhluk hidup memerlukan makanan untuk menghasilkan energi, mengganti sel-sel yang rusak, pertumbuhan, pembangun tubuh, dan mengatur proses-proses dalam tubuh lainnya. Manusia dan hewan memperoleh makanan dari makhluk hidup lain karena tidak dapat membuat makanan sendiri (heterotrof/konsumen). Tumbuhan dapat membuat makanan sendiri dengan melakukan fotosintesis (autotrof/produsen).

### 4) Tumbuh



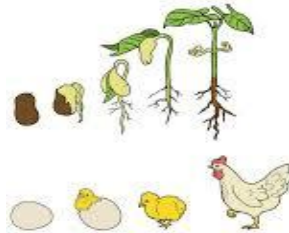
Gambar 2.5 : pertumbuhan dan perkembangan Makhluk Hidup (Sumber : pengajar.co.id)

Tumbuh merupakan proses peningkatan jumlah, ukuran, dan volume sel-sel tubuh. Sedangkan berkembang adalah proses menuju kedewasaan atau berkaitan dengan kematangan suatu organ sehingga berfungsi. Contoh tumbuh: Pertumbuhan manusia : zigot - fetus - kelahiran - anak remaja dewasa tua.

- Naiknya berat badan anak-anak
- Kecambah semakin panjang.

Contoh berkembang: Saat lahir mata bayi hanya dapat membedakan gelap terang, lama kelamaan sudah dapat mengikuti gerakan benda yang bergerak.

#### 5) Berkembangbiak (Reproduksi)



Gambar 2.6 : Reproduksi ayam dan tumbuhan (Sumber : dreamstime.com)

Berkembang adalah proses perkembangbiakan makhluk hidup untuk menuju kedewasaan. Sedangkan berkembang biak adalah proses menghasilkan keturunan untuk menjaga kelestarian populasinya. Sebagai contoh, kita lahir dari ayah dan ibu, ayah dan ibu kita masing-masing juga mempunyai orang tua yang dipanggil kakek, nenek dan seterusnya sehingga diperoleh keturunan. Berkembang biak bertujuan untuk melestarikan keturunannya agar tidak punah.

#### 6) Peka terhadap Rangsangan (Iritabilitas)



Gambar 2.7 : peka terhadap rangsangan panas dan sentuhan (Sumber : mikirbae.com)

Peka terhadap rangsang adalah kemampuan makhluk hidup menanggapi rangsangan. Tumbuhan, hewan dan manusia mempunyai kepekaan terhadap rangsang. Hal ini dapat ditunjukkan sebagai berikut:

- Pada tumbuhan, daun putri malu bila diberi rangsang sentuhan akan menanggapi rangsang dengan menutup daunnya.
- Pada hewan kelabang apabila disentuh dia akan menggulungkan tubuhnya.
- Manusia peka terhadap bau, telinga peka terhadap rangsangan suara, mata peka terhadap rangsangan cahaya.

#### 7) Mengeluarkan Zat Sisa (Eksresi)



Gambar 2.8 : berkeringat (sumber : informazone.com)

Ekskresi adalah proses pengeluaran zat sisa metabolisme dalam tubuh. Metabolisme adalah proses pertukaran zat yang terjadi di dalam tubuh makhluk hidup, misalnya proses pernapasan dan proses pencernaan. Pada manusia dan hewan zat sisa dapat berupa: keringat, urin, empedu, CO<sub>2</sub>, dan uap air. Sedang pada tumbuhan biasanya berupa CO<sub>2</sub> dan uap air. Organ pengeluaran manusia antara lain: paru-paru, ginjal, kulit, dan hati. Sedangkan pada tumbuhan berupa: stomata dan permukaan batang.

## 8) Adaptasi



Gambar 2.9 : Adaptasi bunglon (gurupendidikan.com)

Adaptasi adalah penyesuaian diri terhadap lingkungan agar dapat bertahan hidup. Adaptasi dibedakan menjadi tiga yaitu:

- Adaptasi fisiologi

Adaptasi fisiologi merupakan penyesuaian fungsi alat-alat tubuh makhluk hidup terhadap lingkungannya. Misalnya bunga reflesia mengeluarkan enzim untuk menarik serangga.

- Adaptasi morfologi

Adaptasi morfologi merupakan penyesuaian bentuk tubuh makhluk hidup terhadap lingkungannya. Misalnya selaput yang terdapat pada kaki bebek membantunya untuk hidup dilingkungan berlumpur.

- Adaptasi tingkah laku

Adaptasi tingkah laku merupakan penyesuaian perubahan tingkah laku makhluk hidup terhadap lingkungannya. Contohnya cicak memutuskan ekor saat tertangkap oleh musuh (Sugiyarto, T., & Ismawati, E., 2008).

#### D. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Riseu Luginawati dengan judul “Pengembangan Pembelajaran IPA dengan metode SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Reviw*)” pada tahun 2019. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada uji coba lapangan pengembangan pembelajaran dengan metode SQ3R hasil refleksi pembelajaran siap digunakan, hasil belajar pada uji coba mengalami peningkatan dari 76 pre test menjadi 81 dengan indeks gain dari 0,39 kriteri sedang menjadi 1,78 katagori tinggi sehingga pembelajaran efektif telah terjadi peningkatan hasil belajar. Peningkatan hasil belajar didukung dengan kemampuan berpikir kritis siswa mengalami peningkatan pada uji coba dari siwa yang cukup kritis 60% menjadi siswa dengan kemampuan kritis sebesar 55% sehingga dikategorikn siswa memiliki kemampuan berpikir kritis siswa kuat dengan sintaks pembelajaran scientific yang telah dirancang.
2. Penelitian yang digunakan oleh Mega Sulistyو Astuti, Nur Ducha, dan Sifak Indana dengan judul “Pengembangan Modul Berstrategi SQ3R Materi Sistem Pencernaan Manusia” pada tahun 2019. Hasil penelitian menunjukkan berdasarkan hasil validasi dikatakan sangat valid dengan persentase 92,42%. Validitas isi memperoleh persentase sebesar 94,17% dengan kategori sangat valid dan persentase kelayakan konstruksi 90,67% dengan kategori sangat valid. Persentase tersebut masuk dalam kategori sangat valid seperti rentang yang diadaptasi dari Riduwan (2010) sehingga modul ini dapat dijadikan salah satu media belajar untuk siswa. Aspek validitas isi menunjukkan hasil validasi modul sangat valid karena kelengkapan materi dalam modul SQ3R yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Modul yang dikembangkan memiliki kriteria valid untuk

cakupan sub kesesuaian tahap SQ3R, kelengkapan kunci tugas modul berstrategi SQ3R pada sistem pencernaan, kesesuaian kunci tahap SQ3R, kesesuaian lembar tes dan kunci, kedalaman materi, keakuratan konsep, keefektifan kalimat, kesesuaian bahasa.

3. Penelitian yang digunakan oleh Ni Putu Prita Nugrahini dengan judul “Pengembangan Modul Ajar Aplikasi Basis Data dengan Model Pembelajaran SQ3R Untuk Siswa Kelas X Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Negeri 1 Negara” pada tahun 2021. Hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran SQ3R dalam pengolahan aplikasi basis data sangat berpengaruh terhadap pembelajaran siswa. Dengan modul ajar Aplikasi Basis Data tersebut siswa menjadi lebih cepat dalam pemahaman pelajaran Aplikasi Basis Data melalui teknik membaca cepat dan guru menjadi lebih mudah dalam proses belajar –mengajar dikelas.
4. Penelitian yang digunakan oleh Wahidah Qomariyah, Mimien Henie Irawati Al Muhdhar, Endang Suarsini dengan judul “Implementasi Modul Berbasis *Problem Based Learning* dengan Metode SQ3R Materi Keanekaragaman Hayati untuk Meningkatkan Literasi Sains dan Sikap Peduli Lingkungan” pada tahun 2019. Hasil penelitian ini berupa nilai pretes-postes literasi sains, Berdasarkan data signifikansi kovariat pretes adalah 0,000 yaitu kurang dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak, dengan demikian ada hubungan linier antara nilai pretes dan hasil postes sikap peduli lingkungan yang diperoleh siswa. Nilai signifikansi kelas sebesar 0,000 yaitu kurang dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak. Dengan demikian, tanpa pretes ada pengaruh antara kelas perlakuan dengan nilai postes sikap peduli lingkungan yang diperoleh. Siswa memiliki tingkat perkembangan aktual (memiliki kemampuan untuk mempelajari sesuatu secara mandiri) dan potensial (kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan bantuan orang lain). Pembelajaran PBL-SQ3R memadukan keterampilan siswa memahami permasalahan dengan meningkatkan kemampuan membaca

menggunakan metode SQ3R. Metode SQ3R dalam modul digunakan untuk memahami artikel penelitian sebagai bahan bacaan pada tahap Orientasi pada Masalah model pembelajaran PBL.

5. Penelitian yang digunakan oleh Irna Trisma Hasan dengan judul “Penerapan Metode SQ3R Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Artikel Siswa Kelas XII SMKN 1 Poso” pada tahun 2017. Hasil penelitian menunjukkan tindakan yang telah dilakukan oleh peneliti dengan menerapkan metode SQ3R dapat terlihat kemampuan membaca pemahaman artikel siswa dapat ditingkatkan. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat untuk meningkatkan kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif, dan menarik di kelas. Proses belajar mengajar di kelas dengan menggunakan metode ini mampu melibatkan partisipasi aktif dari siswa.
6. Penelitian yang digunakan oleh Dissa Nurul Ilmi, Ruswandi Hermawan, dan Arie Rakhmat Riyadi dengan judul “Metode Pembelajaran SQ3R Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman” pada tahun 2017. Hasil penelitian menunjukkan setelah melakukan tiga siklus pembelajaran yaitu siklus I, II, III dapat terlihat kemampuan membaca pemahaman siswa sangat meningkat di pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini juga terlihat dari tabel yang menunjukkan hasil belajar siswa meningkat dalam pelaksanaan tindakan setiap siklusnya. Pada siklus I mendapatkan nilai 63% dengan kategori cukup, pada siklus II mendapatkan nilai 77% dengan kategori baik, dan pada siklus III mendapatkan nilai 88% dengan kategori sangat baik. Peningkatan ini dipengaruhi oleh berbagai factor dari segi siswa, guru baik dalam media ataupun tahapan-tahapan pembelajaran yang selalu dilakukan perbaikan pada setiap pembelajarannya.
7. Penelitian yang digunakan oleh Wayan Misnawan, Desak Putu Parmiti, dan Ndara Tanggu Renda dengan judul “Model Pembelajaran SQ3R

Berbantuan Buku Cerita Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa” pada tahun 2020. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan model pembelajaran SQ3R dengan bantuan Buku Cerita pada siswa kelompok eksperimen dan model pembelajaran non SQ3R dengan bantuan Buku Cerita pada siswa kelompok kontrol, setelah kelompok diberikan perlakuan sebanyak 8 kali, selanjutnya kedua kelompok tersebut diberikan post-tes untuk mengukur keterampilan membaca. Diperoleh analisis data penelitian pada kedua kelompok dengan rata-rata keterampilan membaca siswa pada kelas eksperimen adalah 80 dan pada kelas kontrol adalah 65. Selanjutnya data keterampilan membaca Bahasa Indonesia siswa tersebut diuji dengan menggunakan statistik uji-t dan diperoleh hasil nilai signifikansi 2 arah (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ . Hal ini berarti hipotesis alternatif yang menyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran SQ3R berbantuan Buku Cerita dibandingkan dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran non SQ3R berbantuan Buku Cerita dengan taraf signifikansi 5% diterima.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Pengembangan**

Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Metode penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2018, p. 407).

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk tertentu untuk bidang administrasi, pendidikan dan sosial lainnya masih rendah. Padahal banyak produk tertentu dalam bidang pendidikan dan sosial yang perlu dihasilkan melalui *research and development* (Sugiyono, 2013, p. 297).

#### **B. Model Pengembangan**

Model pengembangan penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D. Menurut Trianto model pengembangan 4-D terdiri atas empat tahap pengembangan, yaitu *define, design, develop, dan disseminate*

##### 1. Tahap define (tahap pendefinisian)

Tahap ini menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran.

Tahap *define* meliputi empat langkah pokok seperti :

##### a. Analisis muka belakang (*front-end analysis*)

Analisis awal- akhir bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran, sehingga diperlukan suatu pengembangan bahan ajar. Dengan analisis

ini akan didapatkan gambaran fakta, harapan dan alternative penyelesaian masalah.

b. Analisis peserta didik (*learner analysis*)

Analisis peserta didik merupakan telaah tentang karakteristik peserta didik yang sesuai dengan desain pengembangan perangkat pembelajaran yang meliputi kemampuan akademik (pengetahuan), pengembangan kognitif, serta keterampilan-keterampilan individu atau sosial yang berkaitan dengan topik pembelajaran.

c. Analisis literature/ konsep

Dilakukan untuk mengidentifikasi konsep pokok yang diajarkan, menyusunnya dalam bentuk hirarki dan konsep- konsep pengetahuan yang diupayakan berkembang

d. Perumusan tujuan pembelajaran.

Perumusan tujuan ini bertujuan untuk merangkum hasil dari analisis tugas untuk menentukan perilaku objek penelitian yang berguna untuk menyusun tes dan merancang perangkat pembelajaran yang kemudian diintegrasikan.

2. Tahap *design* (tahap perencanaan)

Tahap design bertujuan untuk menyiapkan prototype perangkat pembelajaran.

a. Penyusunan tes acuan patokan

Merupakan langkah yang menghubungkan antara tahap pendefinisian dengan tahap perancangan yang disusun berdasarkan spesifikasi tujuan pembelajaran dan analisis peserta didik, kemudian selanjutnya disusun kisi-kisi tes hasil belajar.

b. Pemilihan media

Dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi serta media dipilih untuk menyesuaikan dengan analisis konsep dan analisis tugas, karakteristik

target pengguna, serta rencana penyebaran dengan atribut yang bervariasi dari media yang berbeda-beda. Hal ini berguna untuk membantu peserta didik dalam menapai kompetensi dasar.

c. Pemilihan format

Pemilihan perangkat dalam pengembangan perangkat pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendesain atau merancang isi pembelajaran, pemilihan strategi, metode serta sumber belajar.

d. Rancangan Awal

Desain awal adalah penyajian dari instruksi penting melalui media yang tepat dan dalam urutan yang sesuai. Rancangan awal yang dimaksud adalah rancangan seluruh perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum uji coba dilaksanakan.

3. Tahap *develop* (tahap pengembangan)

Tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang direvisi berdasarkan masukan dari para pakar. Dalam tahap ini terdapat tiga langkah, yaitu :

a. Validasi perangkat oleh pakar/ ahli

Penilaian oleh pakar/ ahli adalah teknik untuk mendapat saran untuk perbaikan materi, penilaian ini mencakup: format, bahasa, ilustrasi dan isi.

b. Simulasi

Simulasi merupakan percobaan yang mengarahkan pada produk yang membuatnya lebih tepat, efektif, mudah digunakan dan memiliki kualitas teknik yang tinggi.

c. Uji coba terbatas pada siswa sesungguhnya.

Uji coba lapangan yang berguna untuk memperoleh masukan langsung berupa respon, reaksi, komentar peserta didik, dan para pengamat terhadap perangkat pembelajaran yang telah disusun.

### C. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan rancangan 4D, maka prosedur penelitian ini hanya dilakukan dalam tiga tahapan. Tahapan disseminate tidak digunakan dalam penelitian ini karena adanya keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti. Prosedur penelitian ini sebagai berikut :

#### 1. Tahap pendefinisian (*define*)

Tahap ini bertujuan untuk menentukan masalah dasar yang dibutuhkan untuk mengembangkan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis SQ3R. Sehingga bisa menjadi alternatif bahan ajar. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini yaitu :

##### a. Analisis muka belakang (analisis kebutuhan)

- 1) Wawancara dan observasi dengan guru mata pelajaran bidang studi IPA.
- 2) Menganalisis buku teks.
- 3) Menganalisis kurikulum dan silabus.

##### b. Analisis siswa

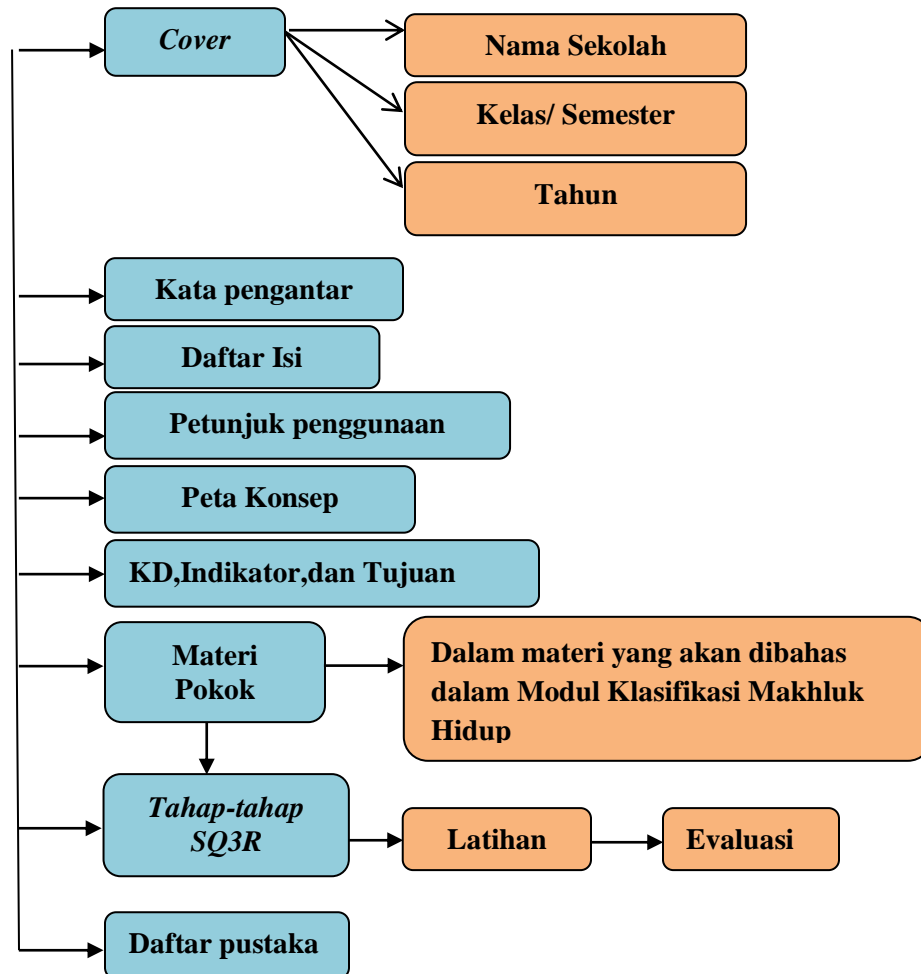
##### c. Analisis tujuan pembelajaran

#### 2. Tahap perancangan (*design*)

Yang dilakukan pada tahapan ini adalah merancang *prototype* Modul Pembelajaran Biologi Berbasis SQ3R, sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator yang telah ditetapkan, pengumpulan bahan yang akan digunakan untuk membuat modul pembelajaran dan program yang akan digunakan. Setelah Modul dirancang langkah selanjutnya adalah membuat Modul Pembelajaran Biologi Berbasis SQ3R dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Mengumpulkan semua bahan yang diperlukan dalam pembuatan Modul seperti silabus, model pembelajaran SQ3R berbagai sumber yang relevan.

- b. Membuat garis besar pembuatan modul, dalam kegiatan ini beris identifikasi terhadap program pembuatan Modul, melalui identifikasi ini ditentukan: judul, sasaran, tujuan, pokok-pokok materi dan lain-lain yang dituangkan dalam Modul tersebut.
- c. Merancang modul dengan menggunakan microsoft word dimulai dari membuat cover dengan cara mengkombinasikan antara gambar, warna dan ditulis dengan beberapa jenis font.
- d. Membuat kata pengantar, pendahuluan, (terdiri dari deskripsi dan petunjuk penggunaan modul bagi guru dan siswa), daftar isi.
- e. Mengemas dan menyusun materi secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami siswa.
- f. Membuat kunci jawaban yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menguasai materi yang dipelajari setelah menggunakan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis SQ3R.



**Gambar 3.1** Langkah-langkah merancang Modul Berbasis *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R)

### 3. Tahap pengembangan (*develop*)

Setelah protipe selesai dirancang, selanjutnya dilakukan penilaian terhadap protipe. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang sudah direvisi berdasarkan masukan pakar dan mengetahui tingkat kepraktisan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis SQ3R. Tahapan ini dilakukan dengan tahapan-tahapan.

a. Validasi Modul Pembelajaran Biologi Berbasis SQ3R

1) Validasi Modul Pembelajaran Biologi Berbasis SQ3R

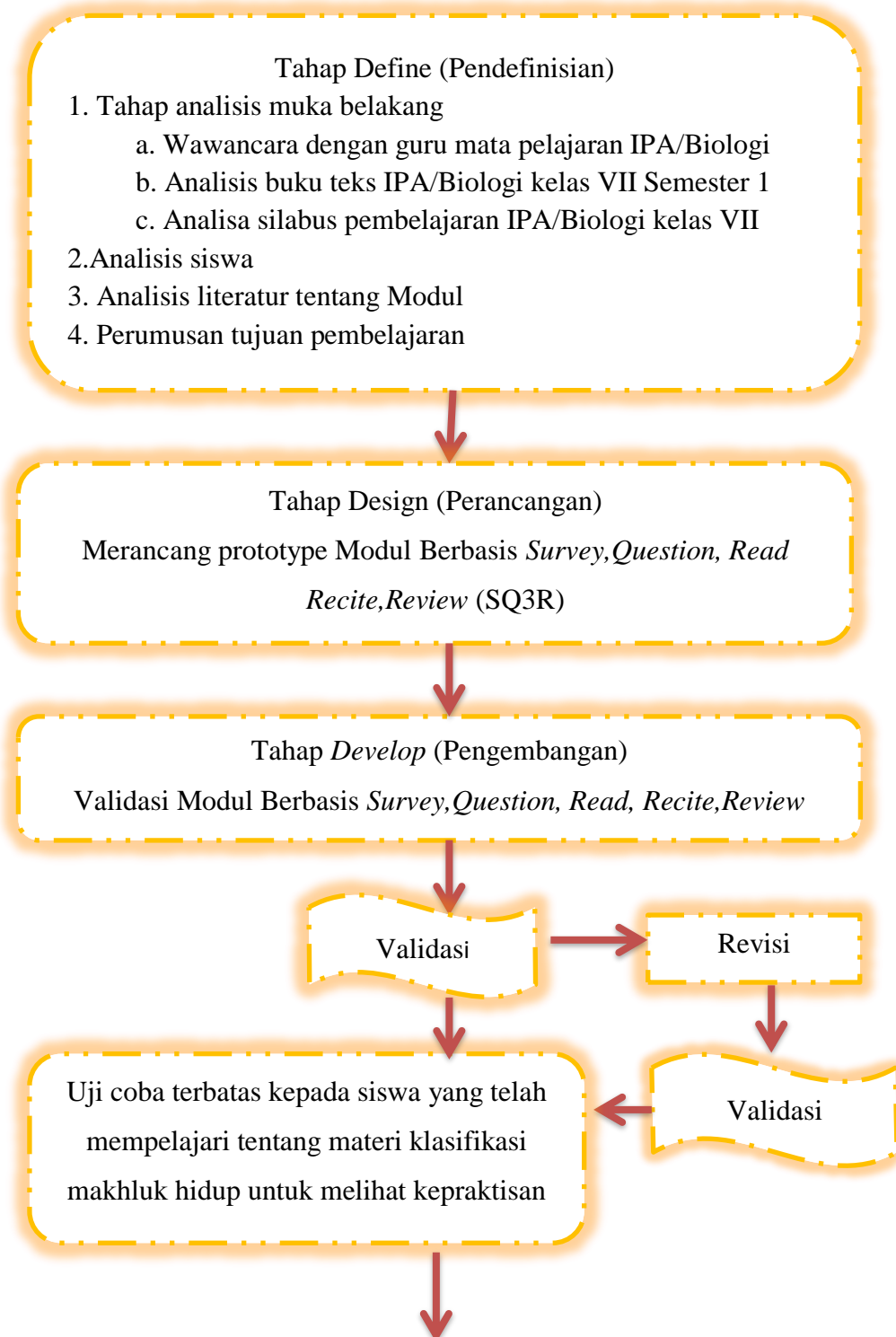
Pada tahap ini penulis melakukan validasi terhadap Modul Pembelajaran Biologi Berbasis SQ3R. Ada empat macam validasi yang akan digunakan pada Modul Pembelajaran Biologi Berbasis SQ3R yaitu :

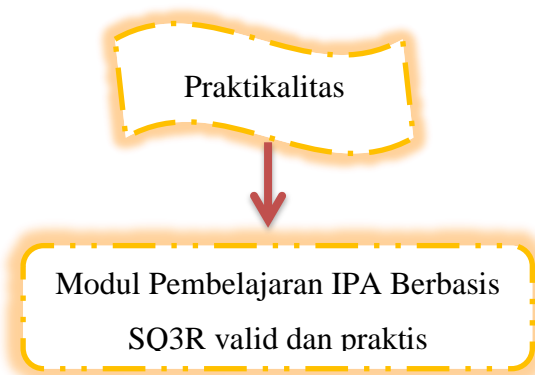
- a) Validasi isi, dengan adanya validasi isi ini peneliti dapat mengetahui apakah Modul Pembelajaran Biologi Berbasis SQ3R yang telah dirancang sesuai dengan silabus mata pelajaran Biologi.
- b) Validasi konstruk (*construct validity*), adalah syarat-syarat yang berkenaan dengan penggunaan bahasa, susunan kalimat, kosakata, tingkat kesukaran, dan kejelasan, yang pada hakekatnya harus tepat guna dalam arti dapat dimengerti oleh pihak pengguna, yaitu anak didik.
- c) Validasi teknis menekankan penyajian Modul pembelajaran, yaitu berupa tulisan, gambar dan penampilannya dalam Modul pembelajaran.
- d) Validasi kebahasaan menekankan pada penggunaan bahasa dalam Modul pembelajaran, seperti bahasa sesuai dengan EYD, struktur kalimat yang jelas, bahasa sederhana, komunikatif dan mudah dipahami.

Uji validasi dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a) Meminta kesediaan tenaga ahli (dosen) untuk menjadi validator dari Modul pembelajaran yang dikembangkan.
- b) Meminta validator untuk memberikan penilaian dan saran terhadap Modul pembelajaran yang dikembangkan.
- c) Melakukan revisi pertama terhadap draf Modul pembelajaran berdasarkan penilaian dan saran dari valid.

Rancangan penelitian tersebut digambarkan dalam dalam prosedur penelitian yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini:





**Gambar 3.2 Prosedur Penelitian**

#### **D. Jenis Data**

Jenis data pada penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif yaitu, data yang diambil dari hasil validasi modul pembelajaran IPA berbasis SQ3R yang dilakukan oleh validator, Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dengan pendidik Biologi, hasil analisis silabus, hasil analisis bahan ajar, hasil meriview literatur tentang modul, serta saran dan masukan dari validator, saran dan masukan dari hasil validitas dari modul pembelajaran IPA berbasis SQ3R yang telah dikembangkan.

#### **E. Instrumen Penelitian**

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

##### 1. Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan untuk mengetahui apakah modul pembelajaran berbasis SQ3R dan instrument yang telah dirancang valid atau tidak. Lembar validasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

##### a. Lembar Validasi Modul Pembelajaran berbasis SQ3R

Lembar validasi yaitu lembar yang digunakan untuk memvalidasi modul yang dikembangkan. Penggunaan lembar validasi bertujuan untuk mengetahui apakah modul berbasis SQ3R dan instrument yang telah dirancang valid atau tidak. Lembar validasi modul

berisi beberapa aspek yang akan dikembangkan menjadi beberapa pertanyaan. Lembar validasi modul akan diisi oleh 3 orang validator. Pengisian lembar validasi dianalisis menggunakan skala likert dengan *range* 1 sampai 4, dimana setiap pertanyaan mempunyai pilihan 1 sampai 4. Secara umum aspek yang akan divalidasi tergambar pada tabel dibawah ini :

**Tabel 3.1 : Kisi-Kisi Lembar Uji Validitas Modul Berbasis *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R)**

No	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
<b>Didaktik</b>			
1		Mengacu pada kurikulum 2013	1,2,3
		Mengajak peserta didik aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran	4
		Memberi penekanan pada proses untuk dapat memecahkan masalah	5
		Dapat digunakan untuk belajar perorangan dan kelompok	6
		Dibuat sesuai dengan karakteristik peserta didik	7
		Dengan adanya modul menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif	8
<b>Konstruk</b>			
2		Identitas Modul	9
		Kata pengantar pada Modul	10
		Petunjuk kegiatan modul jelas dan mudah pahami	11
		Memiliki kompetensi dasar (KD)	12
		Memiliki indikator dan tujuan pembelajaran yang jelas dan sesuai dengan pembelajaran	13
		Mempunyai materi pokok yang jelas dan kegiatan modul dipadukan dengan pembelajaran SQ3R	14
		Dapat membangun pengetahuan peserta didik dengan pembelajaran SQ3R	15
		Struktur kalimat jelas dan sederhana	16
		Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat kedewasaan siswa	17
		Menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	18
<b>Teknis</b>			
3		Tulisan	19
		Penampilan Modul	20,21
		Gambar	22,23

4	Model SQ3R		
	Desain pembelajaran SQ3R	<i>Survey</i> yaitu diberikan sebuah permasalahan yang berupa menampilkan gambar, bacaan teks, yang nantinya akan dianalisis oleh peserta didik	24
		<i>Question</i> siswa mengajukan serangkaian pertanyaan yang didapatkan dari wacana sebelumnya	25
		<i>Read</i> siswa membaca teks bacaan untuk mendapatkan jawaban dari pertanyaannya dan digaris bawah	26
		<i>Recite</i> siswa meyakinkan pemahaman jawabannya yang ditemukan dengan cara menghubungkan pengetahuan dimiliki	27
		<i>Review</i> siswa memberikan kesimpulan yang tepat	28

Sumber : Dimodifikasi dari Ferdian (2008)

#### b. Lembar Validasi Angket Respon Guru dan Siswa

Lembar ini bertujuan untuk mengetahui apakah angket yang telah dirancang valid atau tidak. Aspek penilaian meliputi format angket, bahasa yang digunakan, butir pertanyaan angket. Skala penilaian menggunakan skala likert.

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket untuk Lembar Validasi Modul Berbasis SQ3R**

No	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban			
		STS	TS	S	SS
1	Format angket				
	Memenuhi bentuk baku penulisan sebuah angket				
2	Bahasa yang digunakan				
	a. Kebenaran tata bahasa				
	b. Kesederhanaan struktur kalimat				
3	Butir pernyataan angket				
	a. Pernyataan angket mudah diukur				
	b. Pernyataan angket mudah dipahami				
	c. Kesesuaian butir pernyataan angket terhadap aspek yang dinilai				

c. Lembar Validasi Instrumen Wawancara dengan Guru

Lembar validasi wawancara dengan guru bertujuan untuk mengetahui kepraktisan modul pembelajaran berbasis SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*), lembar validasi wawancara berisi format lembar pedoman wawancara, bahasa yang digunakan, butir pertanyaan lembar pedoman wawancara. Lembar validasi ini diisi oleh 3 orang validator. Skala penilaian dengan menggunakan skala likert.

2. Lembar Angket Respon Siswa dan Guru

Angket disusun untuk meminta tanggapan siswa dan guru tentang kemudahan dalam penggunaan modul berbasis SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*). Pengisian angket menggunakan skala likert dengan *range* 1 sampai 4. Setiap pernyataan mempunyai pilihan jawaban SS (sangat setuju), S (setuju), TS (tidak setuju), STS (sangat tidak setuju). Jika siswa memilih jawaban SS maka nilainya 4, jika S nilainya 3, jika TS nilainya 2, dan jika STS nilainya 1. Secara umum aspek yang akan dilihat pada proses praktikalitas tergambar pada tabel dibawah ini :

**Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Uji Praktikalitas Modul Berbasis SQ3R oleh Guru**

No	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan
1	Kemudahan dalam penggunaan	Petunjuk penggunaan modul dapat dipahami	1
		Menggunakan bahasa yang sederhana	2
		Gambar dalam modul membantu membantu menemukan konsep	3
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4
		Langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang terdapat pada modul jelas	5
		Materi yang di sajikan jelas	6
		Modul ini mudah digunakan	7

2	Manfaat media	Mendukung peran guru sebagai fasilitator	8
		Modul mengurangi peran guru untuk menjelaskan materi berulang-ulang	9
		Setiap kegiatan dalam bahan ajar dalam menimbulkan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran	10
		Penggunaan modul dapat menjadikan pembelajaran menjadi menarik	11
		Penggunaan modul dapat meningkatkan penguasaan materi	12
		Mempermudah guru dalam memberikan konsep	13
		Hasil belajar optimal	14
3	Efektivitas waktu pembelajaran	Penggunaan bahan ajar dapat menjadikan waktu pembelajaran di sekolah lebih efisien	15
		Modul membantu siswa belajar sesuai dengan kecepatannya	16

**Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Uji Praktikalitas Modul Berbasis SQ3R oleh Peserta Didik**

No	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan
1	Kemudahan dalam penggunaan	Petunjuk penggunaan modul dapat dipahami dengan jelas	1
		Menggunakan bahasa yang sederhana	2
		Gambar dalam modul membantu membantu menemukan konsep	3
		Materi yang disampaikan sederhana	4
		Langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang terdapat pada modul jelas	5
		Pertanyaan-pertanyaan disajikan dengan jelas	6
2	Manfaat yang didapat	Penggunaan modul menjadikan termotivasi melakukan pembelajaran	7

		Biologi	
		Penggunaan modul meningkatkan kemampuan berpikir	8
		Penggunaan modul menjadikan terlihat aktif dalam pembelajaran	9
		Penggunaan modul membantu menarik kesimpulan dari suatu materi	10
		Penggunaan modul meningkatkan pemahaman terhadap materi	11
		Senang belajar menggunakan modul ini	12
3	Efektivitas waktu pembelajaran	Penggunaan modul dapat memberikan pengetahuan awal kepada peserta didik	13
		Penggunaan bahan ajar dapat menjadikan waktu belajar disekolah efisien	14
		Modul membantu belajar sesuai dengan kecepatan belajar saya sendiri	15

### 3. Lembar Wawancara

Untuk mengetahui praktikalitas pengguna modul berbasis SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) wawancara dilakukan dengan guru bidang studi IPA. Lembar wawancara ini berisi pertanyaan-pertanyaan tentang petunjuk, isi dan kepraktisan penggunaan modul pembelajaran IPA berbasis SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*).

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut sehingga digunakan *Reaserch and Development* supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian ini untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013).

## F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menggunakan hasil penelitian adalah :

### 1. Lembar validasi

Hasil validasi dari validator terhadap seluruh aspek yang dinilai disajikan dalam bentuk tabel. Selanjutnya masing-masing lembar validasi dicari persentasenya dengan teknik yang dikemukakan Riduwan dengan menggunakan rumus (Astuti, 2018, p.54) :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban masing-masing skor}}{\text{Jumlah skor ideal item}} \times 100 \%$$

Dengan kategori valid modul, sebagai berikut :

Tabel 3.5 Kategori validitas modul

<b>% validasi</b>	<b>Kategori</b>
0 – 20	Tidak valid
21 - 40	Kurang valid
41 – 60	Cukup valid
61 – 80	Valid
81 – 100	Sangat valid

(Riduwan, 2007,p. 89)

### 2. Lembar Angket Respon Praktikalitas Guru Dan Peserta Didik

Data yang diperoleh dari observer dianalisis secara deskriptif. Analisis dilakukan untuk menggambarkan data hasil penulis mengenai praktikalitas modul berbasis Survey, Question, Read, Recite, Review (SQ3R) dengan lembar praktikalitas berupa lembar angket respon peserta didik dan guru. Data hasil tanggapan peserta didik dan guru melalui angket yang terkumpul, kemudian ditabulasi. Hasil tabulasi dicari persentasenya, dengan rumus:

$$p = \frac{\Sigma \text{ skor per item}}{\text{skor maks}} \times 100\%$$

**Tabel 3.6 Kategori Praktilitas Modul**

<b>% Praktikalitas</b>	<b>Kategori</b>
0-20	Tidak praktis
21-40	Kurang praktis
41-60	Cukup praktis
61-80	Praktis
81-100	Sangat praktis

(Sumber: Riduwan, 2007: 89)

### 3. Hasil Wawancara

Hasil wawancara dianalisis dengan menggunakan deskripsi naratif, yaitu sejenis pengolahan data yang diungkapkan dengan kata-kata. Prosedur yang digunakan yaitu:

- a. Memeriksa data yang diperoleh dari hasil wawancara apakah sudah sesuai dengan rumusan masalah.
- b. Mengklasifikasikan data penelitian apakah sesuai dengan batasan masalah.
- c. Mengambil kesimpulan dari analisis data yang sudah dilakukan.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil**

Dari penelitian yang telah dilakukan penulis mendapatkan produk modul berbasis *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) materi Klasifikasi Makhluk Hidup kelas VII MTsN 8 Tanah Datar. Dalam proses pengembangan modul penulis menggunakan model pengembangan 4-D yang meliputi 4 tahap yaitu perencanaan, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Namun karena penulis memiliki keterbatasan waktu dan lingkungan maka penulis hanya melakukan penelitian sampai pada tahap ketiga, yaitu: pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), dan pengembangan (*Develop*). Hasil dari proses pada masing-masing tahapan adalah sebagai berikut:

##### **1. Tahap *Define* (Pendefinisian)**

Pada tahap pendefinisian ini dilakukan untuk mengetahui gambaran umum mengenai bagaimana proses pembelajaran di dalam kelas dan karakteristik peserta didik dalam belajar Biologi di MTsN 8 Tanah Datar. Pada tahap ini dilakukan beberapa langkah yaitu dengan melakukan beberapa analisis terhadap hal-hal penting yang perlu dianalisis untuk dapat mengetahui karakteristik dari pengembangan modul tersebut. Beberapa hal yang dilakukan dalam tahap ini yaitu, analisis kebutuhan (analisis muka belakang) dengan melakukan wawancara kepada guru Biologi kelas VII MTsN 8 Tanah Datar, kemudian analisis buku teks dan bahan ajar peserta didik, menganalisis kurikulum dan silabus, serta dilanjutkan dengan analisis peserta didik, analisis literature buku dan analisis tujuan pembelajaran. Adapun hasil yang didapat pada tahap ini, diantaranya:

a. Analisis Awal-Akhir (Analisis Kebutuhan)

Pada tahapan ini mempertimbangkan awal proses sebelum melakukan pengembangan modul yang membahas tentang permasalahan secara umum yang dihadapi oleh peserta didik. Adapun analisis awal-akhir ini dilihat dari permasalahan yang terjadi pada peserta didik yang dilihat dan diamati dari hasil identifikasi observasi yang telah dilakukan. Peserta didik memiliki pola berfikirnya yang berbeda-beda, baik itu dari segi proses maupun hasil yang didapat.

Adapun proses analisis awal-akhir yang dilakukan, yaitu :

1) Wawancara dengan guru mata pelajaran Biologi

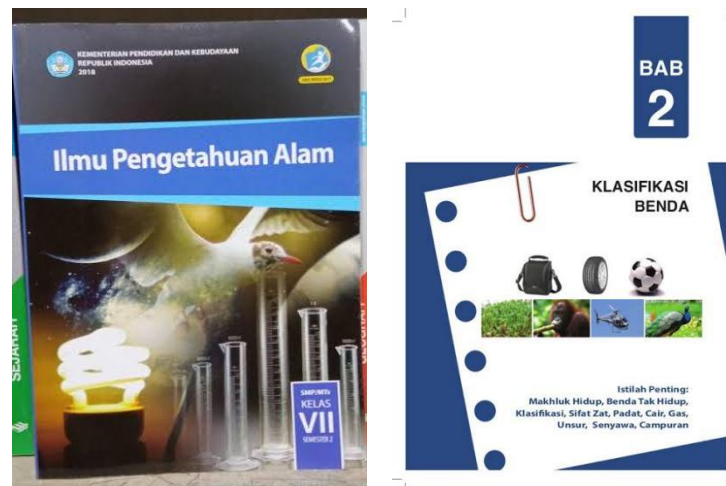
Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru biologi di MTsN 8 Tanah Datar yaitu Ibu Hendri Marita, S. Pada tanggal 20 September 2021, beliau mengungkapkan bahwa proses pembelajaran di kelas belum maksimal melibatkan peserta didik secara aktif, belum maksimalnya proses interaksi antara peserta didik dengan guru maupun antar peserta didik, guru belum dapat mengoptimalkan pengembangan bahan ajar yang diberikan kepada peserta didik, serta kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar, sehingga dijadikan sebagai dasar dalam penyusunan pengembangan media pembelajaran. Guru juga mengungkapkan bahwa minat peserta didik dalam belajar juga kurang sehingga saat diberikan pertanyaan-pertanyaan mereka malas untuk memikirkan solusi atau jawaban dari pertanyaan tersebut.

Setelah penulis memberikan gambaran mengenai modul pembelajaran berbasis SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) ini, guru berpendapat bahwa model ini cocok dipadukan dengan materi Klasifikasi Makhluk Hidup, karena salah satu dari tahap model SQ3R adalah siswa diminta untuk melakukan

penyelidikan atau survey langsung untuk membuktikan prediksinya terhadap suatu permasalahan yang diberikan, selain itu guru juga mengungkapkan bahwa selama ini guru belum pernah menggunakan media modul dengan menerapkan model SQ3R, sehingga hal ini merupakan sesuatu yang baru bagi guru maupun peserta didik.

## 2) Analisis Buku Teks

Buku teks yang digunakan di MTsN 8 Tanah Datar yaitu buku yang berjudul Ilmu Pengetahuan Alam terbitan Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud tahun 2017 buku SMP/MTsN kelas VII semester 1 kurikulum edisi revisi.



**Gambar 4.1** Buku sumber belajar

Pada buku Pengetahuan Alam terbitan Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud tahun 2017 buku SMP/ MTS kelas VIII semester 1 Kurikulum edisi revisi ini memiliki kekurangan pokok bahasan penting yang harus dijabarkan oleh peserta didik serta ulasan materi masih berupa materi pokok saja, sedangkan untuk latihan-latihan yang terdapat di buku ini tidak terlalu banyak, berupa soal objektif dan essay yang terdapat diakhir

materi dan masih bersifat pengetahuan umum.

Pada materi tertentu dalam buku ini, peserta didik juga diminta untuk melakukan pengamatan atau praktikum. Namun sebelum pengamatan dilakukan peserta didik tidak diminta untuk menuliskan prediksi atau dugaan sementara mengenai pengamatan yang akan dilakukannya. Namun tujuan pembelajaran yang akan dicapai sudah sesuai dengan kurikulum 2013 sesuai ketentuan yang telah ditetapkan.

### 3) Analisis Kurikulum dan Silabus

Kurikulum yang digunakan di MTsN 8 Tanah Datar adalah Kurikulum 2013. Kompetensi Dasar (KD) yang dipakai dalam penelitian ini adalah KD 3.2 yaitu, mengklasifikasikan makhluk hidup dan benda berdasarkan karakteristik yang diamati. Sedangkan untuk indikator pembelajaran pada materi klasifikasi makhluk hidup ini ada 7 indikator yang harus dicapai yaitu:

- a) Menjelaskan pengertian makhluk hidup dan benda tak hidup.
- b) Memberi contoh makhluk hidup dan tak hidup di kehidupan sehari-hari.
- c) Menyebutkan 8 ciri makhluk hidup.
- d) Menjelaskan ciri- ciri yang makhluk hidup.
- e) Membuat tabel identifikasi ciri-ciri makhluk hidup dan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar.
- f) Menyajikan hasil observasi tentang ciri ciri makhluk hidup dan benda tak hidup dalam tabel.
- g) Mempresentasikan hasil observasi tentang ciri-ciri makhluk hidup dan benda tak hidup.

Berdasarkan pemaparan di atas penulis mengembangkan modul pembelajaran berbasis SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) yang sesuai pada KD, indikator serta tujuan

pembelajaran yang akan dicapai.

b. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik dilakukan dengan cara mewawancarai beberapa peserta didik kelas VII di MTsN 8 Tanah Datar serta mengamati proses pembelajaran yang terjadi di kelas VII IPA MTsN 8 Tanah Datar. Analisis peserta didik dilakukan untuk melihat karakteristik peserta didik meliputi kemampuan akademik, motivasi dan kemampuan pemecahan masalah serta kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki peserta didik. Hasil analisis dapat dijadikan gambaran untuk menyiapkan materi pembelajaran dan juga bahan ajar yang cocok digunakan saat proses pembelajaran.

Hasil analisis peserta didik yang ditemukan di MTsN 8 Tanah Datar dapat dilihat dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan beberapa orang peserta didik diperoleh beberapa informasi dengan rincian sebagai berikut: Kurangnya keaktifan peserta didik dalam belajar dan kurangnya kerja sama antar peserta didik saat di kelas, contohnya saat berdiskusi hanya beberapa orang saja yang mengikuti pembelajaran dengan baik, sedangkan peserta didik yang lainnya tidak serius dan hanya mengandalkan teman yang lain saja. Media pembelajaran yang digunakan pendidik untuk menjelaskan materi dirasa kurang bervariasi karena hanya menggunakan media papan tulis dan media pembelajaran power point serta peserta didik juga kurang bersemangat untuk belajar sehingga peserta didik merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.

Dari pemaparan di atas penulis mencoba menawarkan alternatif solusi untuk menanggulangi masalah motivasi peserta didik, kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kreatif serta keterbatasan sumber belajar peserta didik yaitu dengan mengembangkan modul *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R). Dengan menggunakan

modul sebagai bahan ajar dapat membantu pembelajaran dalam rangka mengembangkan kreativitas peserta didik melalui aktivitas-aktivitasnya. Dengan modul ini peserta didik akan lebih mudah untuk memahami perkembangan daya pikir peserta didik dan membuat peserta didik bisa belajar secara mandiri serta aktif dalam mengikuti pembelajaran.

c. Analisis Literatur Modul

Adapun literatur yang berhubungan dengan pengembangan modul berbasis model *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) dapat dilihat dari tabel berikut ini:

**Tabel 4.1 Literatur Modul Berbasis Model SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*)**

No.	Judul	Penulis
1.	Modul	a. Prastowo (p, 103 2011) b. Oemar Hamalik, (p.105 2003) c. Nana Sudjana (p, 132 2002)
2.	Model Pembelajaran SQ3R	a. Rasjid, (p, 3 2015) b. Dewi, K. C. (2016) c. Rustina (p. 9 2014)
3.	Modul berbasis <i>Survey, Question, Read, Recite, Review</i> (SQ3R)	Nurul, Zakiyatin, N., Murni, S.,& Aloysius Duran C. (p, 5 2013) b. Mega, Nur dan Sifak. (p, 7 2019)

Dalam penulisan sistematika modul yang baik berisi kegiatan mendasar yang wajib dilaksanakan oleh peserta didik untuk memaksimalkan pemahaman dalam pencapaian pembelajaran. Lembaran yang disusun harus sesuai dengan kriteria penulisan modul yang baik dan benar mulai dari judul, konsep materi, petunjuk serta bagian-bagian pertanyaan serta pengayaan yang akan ditujukan kepada peserta didik.

d. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran berorientasi pada Kompetensi Dasar (KD) dan indikator yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil rumusan KD pada silabus dan RPP pada materi klasifikasi makhluk hidup maka dihasilkan produk berupa modul berbasis SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) kelas VII semester 1 yang memuat indikator yang masing-masing memiliki beberapa tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penulis menyusun modul berbasis SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite*) berdasarkan hasil rumusan tujuan pembelajaran.

**2. Tahap *Design* (Perancangan)**

Pada tahap perancangan (*design*) dilakukan berdasarkan pengembangan pada prosedur tahap protipe modul berbasis (SQ3R) materi klasifikasi makhluk hidup yang telah dirancang. Adapun langka-langkah yang akan dilakukan pada tahap perancangan ini adalah:

a. Halaman Depan (*Cover*)

Desain cover dikerjakan dengan menggunakan aplikasi *Pinterest* dan *microsoft word* yang didesain dengan mengkombinasikan antara gambar yang sesuai dengan materi yang digunakan serta menarik bagi peserta didik tingkat SMP/MTsN. Desain *cover* ini juga menggunakan jenis font pada *microsoft word* yaitu jenis *Cooper Black*, *Bauhaus 93*, dan *Bernard MT Condensed* dengan menggunakan *font size* yang disesuaikan antara 12-22 serta spasi 1,0 dan 1,5. Pada bagian *cover* juga memuat identitas lembar kerja yang meliputi judul lembar kerja siswa, identitas pengguna dan sasaran tujuan, nama penulis dan pembimbing penulisan lembar kerja.

Cover modul berbasis *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) ini dibuat dengan menggunakan mayoritas berwarna hijau muda yang menjadi representasi dari warna alam/lingkungan, dan penulis juga

menambahkan wallpaper dipinggir-pinggir modul, alasan penulis menggunakan warna ini adalah karena warna tersebut sesuai dengan materi yang dibahas dalam modul tersebut yaitu berkaitan dengan lingkungan/alam serta untuk menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan motivasi bagi peserta didik untuk mengerjakan modul tersebut. Tampilan cover modul berbasis SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) disajikan dalam gambar berikut:



**Gambar 4.2 Tampilan Cover modul**

b. Kata Pengantar

Setelah halaman *cover* hal penting dari sebuah modul adalah kata pengantar dengan jenis tulisan *Berlin Sans FB*. Penulisan kata pengantar ini sepenuhnya menggunakan microsoft word 2010. Tampilan kata pengantar ini juga dilengkapi oleh tampilan *header* dan *footer* dengan membuat gambar menggunakan *shapes* dengan kombinasi warna-warna lembut dan diberi wallpaper dipinggirnya yang bertujuan untuk menarik perhatian dan keinginan peserta didik untuk melanjutkan proses pengerjaan lembar kerja tersebut. Berikut tampilan kata pengantar modul yang telah dirancang:



**Gambar 4.3 Kata Pengantar Modul**

c. Daftar isi dan daftar gambar

Daftar isi bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada peserta didik, guru serta pembaca dari media cetak untuk mencari halaman yang dimuat dalam modul berbasis SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*). Karena pada dasarnya daftar isi berfungsi untuk mempermudah mengetahui letak dari sebuah halaman modul yang tersedia. Sedangkan daftar gambar berfungsi untuk memberikan petunjuk serta keterangan tentang apa saja gambar yang termuat di dalam modul ini, sehingga memudahkan pengguna menelusuri letak gambar karena nomor halaman tiap gambar sudah turut disertakan. Penulis merancang daftar isi dan daftar gambar dengan menggunakan jenis tulisan yang jelas agar dapat dibaca dengan menggunakan jenis *Berlin Sans FB* dan *Times New Roman* dengan ukuran 12. Tampilan daftar isi dan daftar gambar pada modul dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Daftar Isi	
Kata Pengantar.....	1
Daftar Isi .....	2
Daftar Gambar .....	3
Petunjuk Penggunaan Modul .....	4
Kegiatan Pembelajaran SQ3R.....	5
PERTEMUAN 1 .....	8
A. Pengertian Makhluk hidup dan benda mati .....	8
Survey & Question .....	9
Read .....	10
Recite & Review .....	13
PERTEMUAN 2 .....	14
B. Ciri-ciri Makhluk Hidup .....	15
Survey & Question .....	15
Read .....	16
Recite & Review .....	22
EVALUASI .....	23
DAFTAR PUSTAKA .....	26

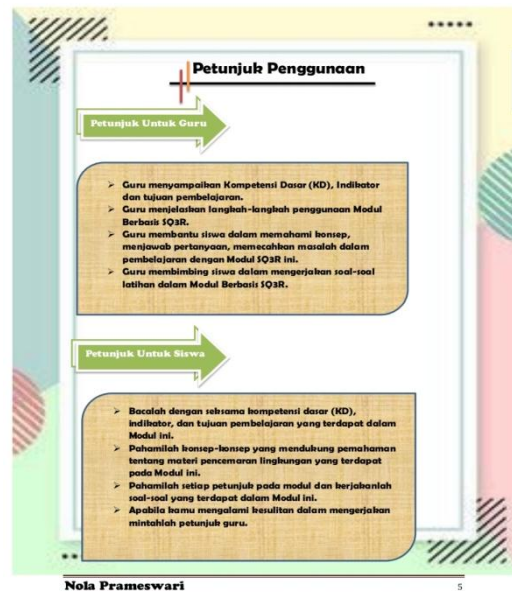
  

Daftar Gambar	
Gambar 1 Perbedaan Makhluk Hidup dan Benda Mati .....	9
Gambar 2 Ciri-ciri Makhluk Hidup.....	15

**Gambar 4.4 Daftar Isi dan Daftar Gambar Modul**

d. Pendahuluan

Pada pendahuluan terdiri atas deskripsi pendahuluan serta petunjuk modul tentang penjelasan deskriptif bagaimana penggunaan yang baik dan benar dalam penggunaan modul yang digunakan bagi peserta didik maupun guru. Petunjuk lembar kerja digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami langkah serta prosedur kerja yang tertera pada modul. Pada petunjuk lembar kerja ini dibedakan antara petunjuk guru dengan petunjuk yang akan dilakukan oleh siswa. Petunjuk tersebut bertujuan untuk memberikan arahan kepada guru dan siswa dalam menggunakan modul tersebut.



**Gambar 4.5** Petunjuk Penggunaan Modul bagi Guru dan Peserta Didik

e. Kegiatan Pembelajaran SQ3R

Kegiatan pembelajaran SQ3R yaitu berisi langkah-langkah pembelajaran SQ3R yang terdiri dari *Survey*, *Question*, *Read*, *Recite* dan *Review*.



**Gambar 4.6** Kegiatan Pembelajaran SQ3R

f. Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator Pembelajaran

Standar kompetensi, kompetensi dasar serta indikator pembelajaran yang dimuat pada modul dikutip penulis dari silabus dan rancangan pembelajaran yang telah dirancang dan disusun oleh tim penyusun sebelumnya. Pada lembar SK, KD dan indikator pembelajaran yang akan disajikan di dalam modul siswa dibuat dengan menggunakan jenis tulisan *Calibri* yang memiliki ukuran tulisan 11 serta dipadukan dengan sajian-sajian berbentuk warna yang digunakan sebagai daya tarik bagi peserta didik yang tertera pada gambar tersebut.

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2 Mengklasifikasikan Mahluk Hidup dan berdasarkan Karakteristik yang diamati.	3.2.1 Menjelaskan Pengertian Mahluk Hidup Dan Benda Tak Hidup. 3.2.2 Memberi Contoh mahluk Hidup Dan Tak Hidup Di Kehidupan Sehari-Hari. 3.2.3 Menyebutkan 8 Ciri Mahluk Hidup 3.2.4 Menjelaskan ciri-ciri Mahluk Hidup
4.2 Menyajikan hasil pengklasifasian mahluk hidup dan benda di lingkungan sekitar berdasarkan karakteristik yang diamati.	4.2.1 Membuat label Identifikasi Ciri-ciri Mahluk Hidup dan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar. 4.2.2 Menyajikan hasil observasi tentang ciri-ciri mahluk hidup dan benda tak hidup dalam tabel. 4.2.3 Mempresentasikan hasil observasi tentang ciri-ciri mahluk hidup dan benda tak hidup.

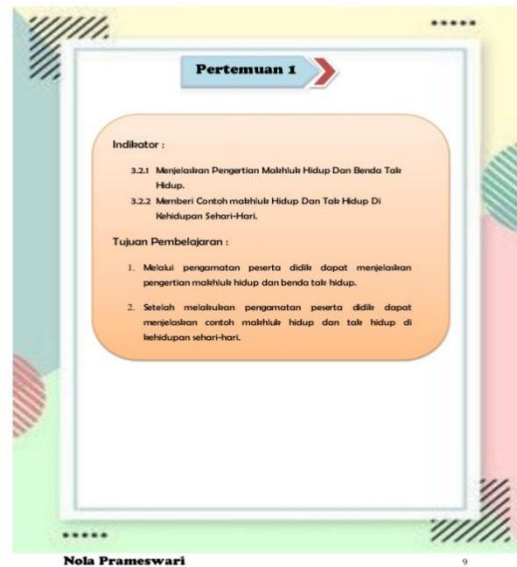
Nola Prameswari 7

**Gambar 4.7 Kompetensi yang dicapai**

g. Modul Berbasis SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*)

1) Bagian-bagian Pertemuan

Pada modul yang dikembangkan penulis merancang kegiatan pertemuan pertama dengan mencantumkan indikator dan tujuan pembelajaran, dengan tujuan agar dalam proses pembelajaran peserta didik mengetahui indikator apa saja yang harus mereka pelajari hari itu dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai.



**Gambar 4.8 Tujuan Pembelajaran**

## 2) Bagian *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R)

Pada pembuatan isi modul ini disusun berdasarkan langkah utama yang terkandung dalam pelaksanaan pembelajaran (SQ3R) yaitu dengan 5 tahapan dengan memiliki bagian-bagian untuk mencapai target selanjutnya terhadap peserta didik.

Adapun 3 bagian utama yang dimuat dalam pengerjaan pengembangan modul, yaitu:

### a) Bagian Pertama terdiri dari Tahap *Survey* dan *Question*

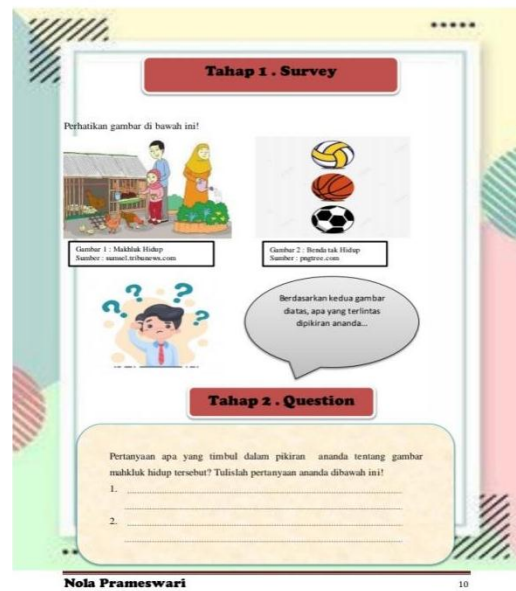
Tahap pertama dari (SQ3R) adalah *Survey* (memeriksa atau menyelidiki). Pada bagian ini akan memaparkan sajian gambar merupakan tahap awal dalam proses *Survey* (memeriksa atau menyelidiki) peserta didik akan mengamati gambar yang sudah disajikan penulis dan menguraikan sesuai dengan pemahaman peserta didik yang akan di dapatkan dari mengamati gambar yang sudah disajikan penulis dan menguraikan sesuai dengan pemahaman yang dimiliki oleh peserta didik tersebut, nantinya akan dianalisis oleh peserta didik dengan tujuan agar peserta didik

mengetahui penyelesaian seperti apa yang cocok untuk menyelesaikan permasalahan atau gambar yang diajukan oleh guru.

Didalam tahapan ini penulis menyajikan instruksi *Survey* yang dimana dengan menyajikan instruksi guru ini bertujuan agar mempermudah peserta didik dalam memahami modul berbasis *Survey, Question, Read, Recite* dan *Review* (SQ3R) yang akan mereka kerjakan. Pada tahapan *Survey* ini penulis menyajikan sebuah gambar dan lembar jawaban yang nantinya dapat diisi oleh peserta didik setelah mereka memahami gambar yang telah disajikan pada modul berbasis *Survey, Question, Read, Recite* dan *Review* (SQ3R).

Pada Tahap kedua penulis memaparkan di modul yaitu *Question* pertanyaan dari lembar kerja ini peserta didik membuat pertanyaan yang didapatkan dari wacana sebelumnya secara mandiri dari pemahaman materi yang dipelajari peserta didik sehingga peserta didik dapat berfikir secara reflektif, yang mengacu pada kesadaran perasaan dan pemikiran diri sendiri. Dari pertanyaan-pertanyaan yang timbul dari pemikiran peserta didik yang nantinya dapat menyelesaikan permasalahan dari wacana yang dipaparkan.

Pertanyaan yang sudah dibuat akan menyelesaikannya permasalahan tersebut peserta didik dapat mengetahui jawaban atas pertanyaan yang dibuatnya dengan melanjutkan tahapan berikutnya yang di paparkan oleh penulis untuk mengisi jawaban dari pertanyaan di modul sebelumnya.



**Gambar 4.9 Modul Tahap *Survey* dan *Question***

b) Bagian Kedua terdiri dari *Read*

Pada tahap *Read* (membaca) merupakan konsep dasar materi yang dilakukan, penulis merancang penyusunan materi tentang klasifikasi makhluk hidup yang disajikan dalam bentuk penggalan ringkasan materi agar siswa dapat menjadikan pedoman dalam mempelajari materi pembelajaran serta mendapatkan hasil jawaban dari pertanyaan dibuat pada tahap sebelumnya, peserta didik setelah membaca juga dapat memahami untuk memecahkan permasalahan dari wacana sebelumnya. Berikut adalah gambar materi yang didesain penulis.



**Gambar 4.10 Materi pada Modul tahap *Read***

c) Bagian tiga terdiri dari Tahap *Recite* dan *Review*

Pada tahap ini *Recite* (mengkomunikasikan setiap jawaban yang telah ditemukan) menuntut peserta didik untuk memunculkan pemikiran-pemikiran baru lebih terurai dengan menggunakan bahasanya sendiri dan bisa didapatkan dari konsep dasar dengan mengkaitkan dengan kehidupan keseharian dari sajian permasalahan dan persoalan-persoalan yang disajikan penulis. Pada bagian ini penulis mengarah pada keahlian peserta didik dalam mengembangkan kemampuan dasar untuk berfikir kritis yang dimiliki peserta didik. Dalam hal ini bertujuan untuk menggali potensi pengetahuan melalui sebuah percobaan dan pengalaman yang pernah dilakukan langsung dari peserta didik.

Pada tahap *Review* (mengulangi) ini bersifat memberikan suatu kesimpulan dari materi pembelajaran yang dibahas maupun menyelesaikan permasalahan wacana sebelumnya. Dengan memberikan kesimpulan secara tepat.

**Tahap 4. Recite**

Dari jawaban yang ananda dapatkan tadi, apakah ananda sudah bisa membedakan antara Makhluk Hidup dan benda mati di kehidupan sehari-hari? **Jawablah menggunakan kata-kata ananda sendiri!**

.....

.....

.....

.....

.....

**Tahap 5. Review**

Dapatkah ananda memberikan kesimpulan dari materi diatas?

.....

.....

.....

.....

.....

Nola Prameswari 14

**Gambar 4.11 Tahap *Recite* dan *Review***

d) Tahap Akhir (*Finishing*)

Penulis akan menyajikan beberapa *review* yang disajikan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan sebagai bentuk evaluasi tingkat pemahaman materi bagi peserta didik. Sajian pertanyaan tersebut penulis rancang dalam bentuk soal objektif dengan membatasi waktu dalam proses pengerjaannya.



**Gambar 4.12 Evaluasi dan Kunci Jawaban modul**

Dalam proses desain penulis akan menyertakan kunci jawaban yang dapat digunakan untuk mengetahui tingkat penguasaan materi yang dipelajari ketika dalam proses penggunaan modul. Kunci jawaban hanya sebagai pedoman bagi guru dan penulis untuk mengetahui kepehaman peserta didik serta sebagai pedoman arahan kepada peserta didik dalam proses pengerjaan modul tersebut. Modul dirancang dalam bentuk sajian indikator sesuai dengan teknik pembelajaran SQ3R.

### 3. Tahap *Develop* (Tahap Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan setelah menyelesaikan perancangan prototype I modul tersebut. Tujuan tahapan ini adalah untuk menghasilkan modul yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari 3 validator. Tahap ini dilakukan dengan dua tahap, yaitu tahap validasi dan tahap praktikalitas terbatas.

### a. Hasil Validasi

- 1) Hasil Validasi Modul Berbasis SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup di MTsN 8 Tanah Datar

Dalam pengembangan modul yang dilakukan harus melalui tahap validasi untuk menilai rancangan produk, khususnya penggunaan produk baru secara rasional atau disebut dengan belum melalui fakta lapangan. Data hasil lembar validasi modul (SQ3R) pada materi klasifikasi makhluk hidup didapat hasil secara garis besar dapat dilihat pada tabel.

**Tabel 4.2 Hasil Validasi Modul dari 3 Validator untuk Peserta Didik**

No	Aspek	Validator			Jmlh	Skor max	%	Ket
		1	2	3				
1	Diktatik	27	28	32	87	96	91	Sangat valid
2	Konstruk	34	37	40	111	120	93	Sangat valid
3	Teknis	14	16	20	50	60	83	Sangat valid
4	Model SQ3R ( <i>Survey, Question, Read, Recite, Review</i> )	20	20	20	60	60	100	Sangat valid
<b>Jumlah</b>		<b>95</b>	<b>101</b>	<b>112</b>	<b>308</b>	<b>336</b>	<b>92</b>	<b>Sangat valid</b>

Berdasarkan tabel diatas, sesuai hasil validasi yang telah dilaksanakan penulis oleh para validator didapatkan hasil sangat valid dengan persentase 92%. Aspek diktatik modul berbasis SQ3R memperoleh persentase berkisar antara 91% dengan kriteria sangat valid. Untuk aspek kontruk didapat perolehan persentase 93% , untuk aspek teknis didapatkan 83%, dan untuk aspek model SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) diperoleh persentase sebanyak 100%.

Sehingga hasil yang didapat dari jumlah keseluruhan aspek adalah 92%, dengan demikian validasi dari produl modul yang dikembangkan penulis memperoleh keterangan sangat valid dan dapat dilakukan praktikalitas kepada peserta didik.

Dari hasil validasi yang telah dilakukan oleh validator menunjukkan beberapa perbaikan yang harus dimuat dalam perbaikan modul SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII MTsN 8 Tanah Datar tersebut. Adapun saran- saran yang diberikan oleh validator, yaitu:

**Tabel 4.3 Uraian Saran Validator terhadap modul Berbasis SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) Pada Materi Klasifikasi Makhluk hidup kelas VII di MTsN 8 Tanah Datar**

No	Validator	Saran-saran Revisi	Tindak Lanjut
1.	Sunarti, M.Pd	a. Perbaiki lagi pada bagian cover b. Bahasa yang digunakan di butir indicator diperbaiki lagi c. Perbaiki penulisan dan rapikan	Penulis memperbaiki lagi dibagian cover dan menggantinya, kemudia dibagian butir indicator juga diperbaiki bahasanya oleh penulis, dan memperbaiki serta merapikan penulisannya.
2.	Najmiatul Fajar, M.Pd	a.Penulisan di perbaiki b.Kolom pertanyaan rapikan c.Tingkatkan level pertanyaan	Penulis memperbaiki cara penulisan kemudian merapikan kolom pertanyaannya, dan menaikkan level pertanyaan
3.	Hendri Marita, S.Pd	Modul nya sudah bagus dan dapat dilanjutkan ketahap penelitian	Penulis melanjutkan ketahap penelitian

Berdasarkan hasil uraian saran yang diberikan oleh para validator diatas maka selanjutnya penulis merevisi produk sesuai dengan saran dan masukan validator saat proses validasi, sehingga produk tersebut bisa digunakan.

2) Hasil Validasi Angket Respon Guru terhadap Praktikalitas Modul Berbasis SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*)

Untuk mengetahui respon guru terhadap praktikalitas modul berbasis SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) penulis menggunakan angket respon guru terhadap praktikalitas modul tersebut. Sebelum digunakan angket tersebut divalidasi terlebih dahulu oleh 3 orang validator. Berikut adalah hasil validasi dari angket praktikalitas yang telah diberikan kepada guru, hasil tersebut diuraikan pada tabel.

**Tabel 4.4 Hasil Validasi Angket Respon Guru terhadap Praktikalitas Modul Berbasis SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*)**

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Validator			Jmlh	Skor Max	%	Ket
		1	2	3				
Format Angket	1. Memenuhi Bentuk Baku Penulisan Sebuah Angket	3	4	4	11	12	92	Sangat Valid
Bahasa Yang Digunakan	2. Kebenaran Tata Bahasa	3	3	4	10	12	83	Sangat Valid
	3. Kesederhanaan Struktur Kalimat	3	3	4	10	12	83	Sangat Valid
Butir Pernyataan Aspek	4. Pernyataan Aspek Mudah Dipahami	3	4	4	11	12	92	Sangat Valid
	5. Pernyataan angket Mudah Diukur	4	4	4	12	12	100	Sangat Valid
	6. Kesesuaian Butir Pernyataan Angket Terhadap	3	4	4	11	12	92	Sangat Valid

	Aspek Yang Dinilai							
<b>Jumlah</b>		<b>19</b>	<b>22</b>	<b>24</b>	<b>65</b>	<b>72</b>	<b>90</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan tabel hasil validasi angket guru diatas dapat dikatakan bahwa format angket yang digunakan mendapatkan presentase 90% dengan predikat sangat valid untuk ketiga aspek, dimana untuk aspek penilaian format angket mendapatkan persentase 92%, untuk aspek penilaian Bahasa yang digunakan mendapatkan persentase 83%, serta untuk aspek penilaian butir pertanyaan angket mendapatkan perolehan persentase 92% dengan semua kriteria untuk segala aspek adalah sangat valid, sehingga dapat dikatakan bahwa angket tersebut layak untuk digunakan.

3) Hasil Validasi Angket respon siswa terhadap praktikalitas Modul Berbasis SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*)

Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap praktikalitas modul berbasis SQ3R (**Survey, Question, Read, Recite, Review**) penulis menggunakan angket respon peserta didik terhadap praktikalitas modul tersebut. Sebelum digunakan angket tersebut divalidasi terlebih dahulu oleh 3 orang validator. Berikut adalah hasil validasi dari angket praktikalitas yang telah disebar kepada peserta didik, hasil tersebut diuraikan pada tabel.

**Tabel 4.5 Hasil Validasi Angket Respon Peserta Didik terhadap Praktikalitas Modul Berbasis SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*)**

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Validator			Jml h	Skor Max	%	Ket
		1	2	3				
Format angket	1. Memenuhi bentuk baku penulisan sebuah angket	3	4	4	11	12	92	Sangat valid
Bahasa yang digunakan	2. Kebenaran tata bahasa	3	3	4	10	12	83	Sangat valid
	3. Kesederhanaan struktur kalimat	3	3	4	10	12	83	Sangat valid
Butir pernyataan aspek	4. Pernyataan aspek mudah dipahami	4	4	4	12	12	100	Sangat valid
	5. Pernyataan angket mudah diukur	4	4	4	12	12	100	Sangat valid
	6. Kesesuaian butir pernyataan angket terhadap aspek yang dinilai	3	4	4	11	12	92	Sangat valid
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>22</b>	<b>24</b>	<b>66</b>	<b>72</b>	<b>92</b>	<b>Sangat valid</b>

Berdasarkan tabel hasil validasi angket peserta didik diatas dapat dikatakan bahwa format angket yang digunakan mendapatkan presentase 92% dengan predikat sangat valid untuk ketiga aspek, dimana untuk aspek penilaian format angket mendapatkan persentase 92%, untuk aspek penilaian Bahasa yang digunakan mendapatkan persentase 83%, serta untuk aspek penilaian butir pertanyaan angket mendapatkan perolehan persentase 97% dengan semua kriteria untuk segala aspek adalah sangat valid.

- 4) Hasil Validasi Angket Pedoman Wawancara dengan Guru tentang Praktikalitas Modul Berbasis SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*)

Untuk mengetahui respon guru terhadap praktikalitas modul berbasis SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) menggunakan angket respon guru penulis juga menggunakan lembar wawancara yang divalidasi oleh 3 validator. Berikut adalah hasil validasi dari angket pedoman wawancara dengan guru yang diuraikan pada tabel.

**Tabel 4.6 Hasil Validasi Angket Pedoman Wawancara dengan Guru tentang Praktikalitas Modul Berbasis SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*)**

No	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Validator			Jmlh	Skor Max	%	Ket
			1	2	3				
1	Format angket	1. Memenuhi bentuk baku penulisan sebuah angket	3	4	4	11	12	92	Sangat valid
2	Bahasa yang digunakan	2. Kebenaran tata bahasa	3	4	3	10	12	83	Sangat valid
		3. Kesederhanaan struktur kalimat	3	4	3	10	12	83	Sangat valid
3	Butir pernyataan aspek	4. Pernyataan angket mudah dipahami	4	4	3	11	12	92	Sangat valid
		5. Pernyataan angket mudah dipahami	4	4	4	12	12	100	Sangat valid
		6. Kesesuaian butir pernyataan angket terhadap aspek yang dinilai	3	4	4	11	12	92	Sangat valid
		<b>Jumlah</b>	<b>20</b>	<b>24</b>	<b>21</b>	<b>65</b>	<b>72</b>	<b>90</b>	<b>Sangat valid</b>

Berdasarkan tabel hasil validasi angket pedoman wawancara kepada guru diatas dapat dikatakan bahwa format angket yang digunakan mendapatkan presentase 90% dengan predikat sangat valid untuk ketiga aspek, dimana untuk aspek penilaian format angket mendapatkan persentase 92%, untuk aspek penilaian Bahasa yang digunakan mendapatkan persentase 83%, serta untuk aspek penilaian butir pertanyaan angket mendapatkan perolehan persentase 95% dengan semua kriteria untuk segala aspek adalah sangat valid.

#### **b. Hasil Praktikalitas**

Pada tahap praktikalitas penulis melakukan uji coba terhadap beberapa peserta didik kelas VII.1 di MTsN 8 Tanah Datar. Penulis memilih melakukan penelitian praktikalitas terbatas pada peserta didik yang berjumlah 24 orang. Karena penulis melakukan penelitian dalam kondisi pandemi jadi peserta didik dalam satu kelas dibagi menjadi dua kelompok belajar yaitu kelompok A dan kelompok B yang masing-masing kelompok melakukan pembelajaran luring/tatap muka dalam waktu yang berbeda. Pertemuan pertama dengan peserta didik kelompok A dilakukan pada hari Sabtu tanggal 25 September 2021, dimana penulis melakukan interaksi perkenalan dengan peserta didik serta memberikan modul berbasis SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) kepada peserta didik dan memberikan arahan dalam proses pengerjaan modul tersebut. Kemudian dilanjutkan dengan pertemuan kedua pada hari selasa tanggal 28 September 2021 dengan pengerjaan modul dan pembagian lembar angket untuk mendapatkan respon dari peserta didik setelah menggunakan modul berbasis SQ3R ini.

Sedangkan untuk kelompok B penulis melakukan penelitian pada hari senin 27 September 2021 dimana penulis melakukan interaksi

perkenalan dengan peserta didik serta memberikan modul berbasis SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) kepada peserta didik dan memberikan arahan dalam proses pengerjaan modul tersebut. Kemudian dilanjutkan dengan pertemuan kedua pada hari sabtu tanggal 2 Oktober 2021 dengan pengerjaan modul dan pembagian lembar angket untuk mendapatkan respon dari peserta didik setelah menggunakan modul berbasis SQ3R tersebut.

Data hasil praktikalitas LKPD penulis dapatkan hasil dari uji respon guru dan peserta didik. Untuk respon peserta didik didapatkan dari penyebaran angket yang dilakukan penulis kepada 24 peserta didik di MTsN 8 Tanah Datar, sedangkan respon guru penulis dapatkan dari lembar angket dan hasil wawancara yang dilakukan setelah melakukan penyebaran kepada peserta didik.

Adapun proses yang dilakukan untuk mengetahui praktikalitas modul berbasis SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) ini adalah:

#### 1) Pemberian Angket Kepada Guru

Penyebaran angket bertujuan untuk mengetahui informasi respon guru terhadap modul yang telah diberikan kepada guru. Guru diberikan angket respon terhadap praktikalitas lembar kerja berbasis SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII SMP/ MTs, dimana angket respon tersebut berfungsi untuk melihat tanggapan guru terhadap praktikalitas modul. Secara garis besar hasil angket respon guru dapat dilihat pada table dibawah ini.

**Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Guru terhadap Praktikalitas Modul Berbasis SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*)**

No	Aspek	Jumlah penilaian	Skor max	%	Ket
1	Kemudahan penggunaan	28	28	100	Sangat praktis
2	Manfaat yang didapat	28	28	100	Sangat praktis
3	Efektifitas Waktu Pembelajaran	8	8	100	Sangat praktis

Berdasarkan hasil angket praktikalitas yang diberikan kepada guru mata pelajaran biologi kelas VII maka didapat hasil analisis angket respon guru terhadap praktikalitas modul SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) sangat praktis dengan persentase 100%. Dimana untuk aspek kemudahan dalam penggunaan memperoleh presentase sebesar 100%, untuk aspek efisiensi waktu pembelajaran 100%, dan untuk aspek manfaat memperoleh presentase 100% dengan kategori sangat praktis.

## 2) Penyebaran angket kepada peserta didik

Penyebaran angket bertujuan untuk mengetahui informasi responden peserta didik dari LKPD yang telah disebarkan kepada peserta didik. Peserta didik diberikan angket respon terhadap praktikalitas modul berbasis SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII SMP/MTs, dimana angket respon tersebut berfungsi untuk melihat tanggapan peserta didik terhadap praktikalitas modul. Secara garis besar hasil angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Peserta Dididik terhadap Praktikalitas modul berbasis SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*)**

No	Aspek	Jml	Skor max	%	Ket
1	Kemudahan dalam penggunaan	500	504	99	Sangat praktis
2	Efisiensi waktu pembelajaran	502	504	100	Sangat praktis
3	Mamfaat yang didapat	250	52	99	Sangat praktis
<b>Jumlah</b>		<b>1252</b>	<b>1060</b>	<b>99</b>	<b>Sangat praktis</b>

Berdasarkan hasil angket praktikalitas yang dilaksanakan kepada 24 orang peserta didik maka didapat hasil analisis angket respon peserta didik terhadap praktikalitas modul berbasis SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) sangat praktis dengan persentase 99%. Dimana untuk aspek kemudahan dalam penggunaan memperoleh presentase sebesar 99%, untuk aspek efesiensi waktu pembelajaran 100%, dan untuk aspek mamfaat yang didapat memperoleh presentase 99% dengan kategori sangat praktis.

### 3) Wawancara dengan guru

Untuk mengetahui praktikalitas modul berbasis SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*), selain angket yang disebar penulis juga melakukan wawancara kepada guru biologi yang bersangkutan. Secara garis besar hasil wawancara yang dilakukan menunjukkan bahwa modul berbasis SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) ini sudah sangat praktis dan dapat diterima oleh peserta didik. Selain itu, guru juga mengungkapkan bahwa isi modul sudah sesuai dengan silabus dan kurikulum 2013, membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, serta membuat proses pembelajaran lebih terarah. Modul ini juga memiliki keunggulan-

keunggulan yang dapat meningkatkan aktifitas belajar bagi peserta didik khususnya terhadap materi Klasifikasi makhluk hidup.

## **B. Pembahasan**

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa modul berbasis *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII yang valid, produk ini dikembangkan menggunakan penelitian *Research And Development* dengan model pengembangan 4-D. Penelitian ini merupakan pengembangan yang bertujuan untuk mengetahui validitas dan praktikalitas modul berbasis *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) pada pembelajaran IPA kelas VII di MTsN 8 Tanah Datar.

### **1. Modul berbasis Survey, Question, Read, Recite, Review (SQ3R)**

Modul berbasis *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) pada materi klasifikasi makhluk hidup ini sebagai bahan belajar mandiri juga didukung dengan adanya kegiatan pembelajaran yang disusun sistematis. Kegiatan pembelajaran pada modul disesuaikan dengan tahapan model SQ3R yang terdiri dari 5 tahap. Pembelajaran dengan model SQ3R dapat mendorong siswa aktif dalam belajar melalui kegiatan merumuskan pertanyaan, mencari jawaban atas pertanyaannya sendiri, dan mengungkapkan ide. Senada dengan hal itu menurut (Nurul, Murni, S., & Aloysius, 2019) modul SQ3R merupakan modul peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran dengan baik sehingga dapat mengonstruksi pengetahuan dan mengembangkan keterampilan secara mandiri, semua hasil pembelajaran siswa tercatat dalam modul sehingga memudahkan siswa untuk mempelajari konsep kembali.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa modul berbasis SQ3R materi pembelajaran klasifikasi makhluk hidup ini disajikan materi yang mudah dipahami oleh peserta didik, sajian-sajian soal yang berperan memfasilitasi siswa membangun pengetahuan dan

mengembangkan keterampilan. Sehingga dengan adanya modul (SQ3R) ini diharapkan dapat menarik minat belajar serta membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Nurul, Murni, S., & Aloysius 2019). Modul berbasis SQ3R materi pembelajaran klasifikasi makhluk hidup ini melalui beberapa tahapan-tahapan penting dalam proses perancangannya, dimulai dari hal pertama yaitu menentukan identitas dari produk modul yang dikembangkan berupa mata pelajaran, kelas/semester, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, judul dan media yang akan menjadi pendahuluan pada modul tersebut.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Mega, Nur dan Sifak, 2019) modul yang dikembangkan mendorong rasa ingin tahu bersahabat dengan siswa, menyenangkan bagi siswa, dan sesuai dengan kemampuan siswa, setiap perintah dan petunjuk yang tampil dapat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan siswa merespon sesuai dengan keinginan. Ini terlihat pada saat penelitian guru menggali kemampuan peserta didik dengan memperlihatkan gambar yang ada dalam modul dan peserta didik diminta untuk mengamati gambar tersebut yang berhubungan dengan materi klasifikasi makhluk hidup yang dipelajari, terlihat peserta didik sangat antusias dalam mengamati gambar tersebut. Selanjutnya isu-isu ini akan dibahas pada tahap *survey* yaitu tahap mengamati. Pada tahap ini peserta didik dapat mencari jawaban yang benar tentang isu-isu yang sudah diidentifikasi (Mega, Nur dan Sifak, 2019).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nurul, Murni, S., & Aloysius 2019) yang mengemukakan bahwa modul SQ3R memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam menguasai setiap materi, memiliki tahapan secara sistematis untuk menuntun peserta didik mengkonstruksi sendiri pengetahuan yang mereka dapatkan. Jadi dengan adanya modul SQ3R ini peserta didik dapat membuat peserta didik lebih aktif dan bersemangat dalam proses pembelajarannya. Hal ini terlihat

pada saat penelitian peserta didik dalam proses pembelajaran memiliki semangat yang tinggi, antusias dalam melaksanakan diskusi serta serius dalam mengikuti pembelajaran.

Dari paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa modul SQ3R dapat memicu motivasi, keaktifan dan semangat peserta didik serta mempengaruhi hasil belajar. Seseorang tidak akan mau berusaha mempelajari sesuatu dengan sebaik-baiknya jika tidak mengetahui manfaat dan hasil yang akan dicapai dari belajar.

## **2. Model Pembelajaran Survey, Question, Read, Recite, Review (SQ3R)**

Berdasarkan hasil peneliti lakukan dapat diperoleh bahwa pembelajaran yang menggunakan model berbasis *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) berpusat pada guru dan peserta didik, dimana peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran yang menyatakan bahwa dalam model (SQ3R) banyak kegiatan pembelajaran yang membuat peserta didik untuk berfikir kreatif, dan menyenangkan, serta selalu berinteraksi dengan guru sehingga proses pembelajaran tidak berjalan satu arah saja melainkan ada model (SQ3R) terdiri dari : *Survey* (melatih intelektual siswa yang dilengkapi dengan gambar berwarna seperti asli untuk melatih indera penglihatan siswa, menandai kata-kata penting, *Question* (membuat pertanyaan), *Read* (membaca), *Recite* (memaparkan semua jawaban yang didapatkan), *Review* (membuat kesimpulan dengan tepat) (Rustina, R, 2014).

Menurut (Dewi, K. C, 2016) dengan adanya model SQ3R dapat mengembangkan metakognitif siswa, yaitu dengan menugaskan siswa belajar secara seksama, cermat, dapat meningkatkan motivasi belajar karena aktif dalam membantu siswa menghafal informasi bacaan. Jadi, tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan dapat diketahui dari belajar siswa setelah menempuh satu pokok bahasan peserta didik

diberikan kesempatan untuk mengembangkan berbagai keterampilan intelektual, fisik, mental dan sosial, melalui pengamalan, penemuan dan penyelidikannya sendiri, sehingga peserta didik tertarik untuk mempelajari pembelajaran yang diajarkan oleh guru (Dewi, K. C, 2016).

Model pembelajaran SQ3R digunakan untuk menuntun siswa belajar secara aktif, kritis, dan sistematis sehingga siswa dapat mengingat dan mengaplikasikan pengetahuan. Suatu model pembelajaran yang dirancang agar peserta didik belajar secara langsung aktif, peserta didik diberi kesempatan untuk mengeksplorasi kegiatan belajar, melalui masalah yang didesain agar menantang peserta didik untuk berpikir (Rustina, R, 2014). Jadi, masalah yang disajikan melalui bahan ajar yang dirancang sedemikian rupa supaya menarik perhatian peserta didik dan terjadi aktivitas belajar yang berbeda. Dengan cara memahami konsep yang ada pada bahan ajar, hal itu merupakan stimulus tahap awal, sehingga peserta didik terdorong untuk memulai proses mengingat.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rasjid, Y, 2015) yaitu model SQ3R perlu dikembangkan dan dilatih karena kemampuan mengenai proses berpikir dan pembelajaran yang telah dilakukannya sehingga siswa mengetahui apa yang diketahuinya. Dalam hal ini terjadi proses berpikir tingkat tinggi dalam diri siswa sebab mereka mampu untuk menilai aktivitas berpikirnya secara mandiri yang akan berpengaruh positif terhadap proses belajar siswa. Model SQ3R ini terbukti efektif yang pada pelaksanaannya siswa harus memahami terlebih dahulu apa yang akan dipelajari sehingga dapat dengan mudah mengingat pembelajaran lebih lama.

Jadi, dapat disimpulkan model pembelajaran SQ3R ini dapat membantu peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran biologi karena model SQ3R ini bertujuan untuk dapat mengembangkan kreativitas peserta didik, memberikan pengalaman belajar langsung, dan memudahkan peserta

didik dalam konsep pembelajaran dan berguna untuk kehidupan (Rasjid, Y, 2015). Dengan demikian modul belajar yang meliputi pengetahuan dan model SQ3R sebagai tuntutan kompetensi dalam kurikulum 2013 yang dikembangkan saat ini akan tercapai dengan baik.

#### **a. Validitas**

Penulis melakukan tahap validasi guna untuk mengetahui tingkat suatu tindakan pembuktian dengan cara mengetahui tingkat kesesuaian produk yang dirancang sehingga penulis dapat mencapai hasil yang diinginkan.

Aspek pertama penentuan kualitas produk pembelajaran adalah validitas (Haviz, 2013, p. 33). Kevalidan suatu produk dilihat dari hasil penilaian terhadap kekokohan teori, model, sintang, kelogisan dan kejelasan komponen yang dimaksud dengan validitas isi, serta penilaian terhadap keterkaitan antar semua komponen dan aspek metode yang digunakan yang dimaksud dengan validasi konstruk (Mazidah, Widodo, & Purnomo, 2019, p. 242). Berdasarkan hasil validasi modul SQ3R yang dilakukan oleh dosen dan guruyang meliputi aspek diktatik, konstruk, teknis serta kesesuaian antara modul dengan langkah pembelajaran SQ3R telah memperoleh hasil persentase yaitu sebesar 92%, dengan demikian hasil validasi dari modul tersebut memiliki kategori sangat valid.

Sebelum dilakukan validasi produk dilihatkan terlebih dahulu kepada pembimbing dengan tujuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada produk yang telah dirancang, kemudian dilanjutkan dengan validasi terhadap produk. Nilai dari ketiga validator memperoleh persentase 92%, sehingga modul yang dibuat memiliki kriteria sangat valid. Hal ini sesuai dengan kriteria peniaian validitas yang dikemukakan oleh Riduwan, bahwa niai validitas yang berkisar

antara 81% sampai 100% merupakan nilai validitas dengan kriteria sangat valid. Suatu instrument dikatakan valid jika instrument tersebut benar-benar mengukur sesuatu yang hendak diukur. Validasi yang dilakukan pada penelitian ini menekankan pada empat aspek yaitu kelayakan didaktik, kelayakan konstruk, kelayakan teknis, kelayakan desain model (SQ3R) sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran pendukung mata pelajaran IPA MTsN.

Sesuai dengan Depdiknas 2004 dalam (Mazidah, Widodo, & Purnomo, 2019, p. 242) menjelaskan bahwa, syarat-syarat lembar kerja peserta didik yang baik dan layak adalah telah memenuhi syarat didaktik, syarat konstruksi dan syarat teknis. Syarat-syarat dari modul yang baik dan layak yang pertama adalah syarat didaktik yaitu syarat yang mengatur mengenai penggunaan modul yang bersifat umum, artinya dapat digunakan untuk peserta didik yang lamban maupun peserta didik yang pandai. Pada syarat didaktik ini mendapat presentase sebesar 91% dengan kategori sangat valid, mampu mendukung pemahaman konsep, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, serta kegiatan modul dapat mengajak peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal itu sesuai dengan tujuan penggunaan modul dalam pembelajaran untuk mengaktifkan peserta didik dalam menemukan konsep, mengarahkan pengajaran atau memperkenalkan suatu kegiatan serta mengarahkan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan proses.

Syarat kedua adalah syarat konstruk yang memperoleh presentase sebesar 93% dengan kategori sangat valid. Pada syarat konstruksi terdapat beberapa kriteria seperti terdapat identitas modul serta tata urutan kegiatan dimulai dari hal sederhana ke yang lebih kompleks, bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami, struktur kalimat yang digunakan jelas, menggunakan tata bahasa Indonesia yang

baik. Kriteria bahasa dan struktur kalimat yang digunakan dalam modul masih memerlukan perbaikan dengan mengganti atau menghilangkan struktur kalimat yang tidak jelas. Hal tersebut sesuai dengan syarat konstruksi modul yang baik dan layak pada penggunaan bahasa harus sesuai dengan tingkat kedewasaan peserta didik, menggunakan struktur kalimat yang jelas, menggunakan tata bahasa yang baik serta kalimat yang digunakan sederhana.

Syarat ketiga adalah syarat teknis yang menekankan pada penyajian modul berupa tulisan, gambar dan tampilan dalam modul. Kriteria dari syarat teknis ini berupa kesesuaian tulisan dan huruf pada judul modul, kesesuaian antara tata letak gambar dan tulisan pada modul, gambar dapat menyampaikan pesan dari gambar tersebut serta penampilan modul dapat menarik perhatian peserta didik. Pada syarat teknis ini memperoleh presentase sebesar 83% dengan kategori sangat valid.

Sedangkan untuk aspek model *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) memperoleh presentase sebesar 100% yang berarti modul sudah sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran model *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) modul dapat digunakan pada pembelajaran dengan menggunakan model SQ3R, model SQ3R ini melibatkan peserta didik dalam memberikan solusi cara menanggulangi permasalahan yang dapat untuk diatasi, dengan melakukan memberikan contoh, dan akhirnya mengatasinya dengan menemukannya langsung dalam lingkungan disekitarnya. Disamping itu pula, dengan diterapkannya model ini akan membangun pengetahuan peserta didik berdasarkan pengalaman yang dialaminya sendiri (Rustina, 2014).

## **b. Praktikalitas**

Aspek kedua penentuan kualitas pembelajaran adalah kepraktisan. Aspek kepraktisan ditentukan dari hasil penilaian pengguna atau pemakai. Penilaian kepraktisan oleh pengguna atau pemakai, dilihat dari praktisi yang berpendapat bahwa apa yang dikembangkan dapat digunakan dalam kondisi normal dan kenyataan menunjukkan bahwa apa yang dikembangkan tersebut dapat diterapkan oleh praktisi (Haviz, 2013, p. 35). Setelah penulis melakukan uji coba praktikalitas terbatas kepada peserta didik kelas VII di MTsN 8 Tanah Datar yang beranggotakan 24 orang peserta didik dengan menyebarkan modul berbasis *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) kelas VII SMP dan penulis memperoleh hasil respon angket peserta didik. Uji Praktikalitas bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan modul saat digunakan dalam proses pembelajaran (Lestari, Alberida, & Rahmi, 2018, p. 172).

Setelah penulis melakukan uji coba praktikalitas terbatas kepada peserta didik kelas VII.1 di MTsN 8 Tanah Datar yang beranggotakan 24 orang peserta didik dengan menyebarkan Modul berbasis *Survey, Question, Read, Recite, Review* SQ3R dan penulis memperoleh hasil respon angket peserta didik. Hasil pengisian angket respon tersebut menunjukkan bahwa modul berbasis SQ3R yang dikembangkan mudah untuk digunakan, serta memiliki petunjuk, materi serta isi yang sesuai dengan KI dan tujuan pembelajaran dari materi klasifikasi makhluk hidup.

Dari hasil persentase penyebaran angket yang diberikan kepada peserta didik didapatkan hasil 99% yang artinya modul yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan. Setelah itu dilakukan memberikan respon angket kepada guru hasil yang didapatkan 100%

yang artinya modul dikembangkan sangat praktis untuk digunakan. Menurut Riduwan (2007) menyatakan bahwa suatu produk yang dikembangkan akan dikatakan sangat valid/ praktis apabila memperoleh persentase praktikalitas 81%-100%.

Dilihat dari aspek kemudahan penggunaan, modul sangat praktis menurut guru dengan nilai 100% dan peserta didik dengan nilai 99%. Hal ini menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan telah menyajikan materi dengan jelas, sederhana, keseluruhan isi modul mudah dipahami, ukuran dan jenis huruf mudah dibaca, memiliki ukuran yang praktis dan dilengkapi dengan petunjuk umum yang jelas Menurut (Mulyani, Saminan, & Sulastri, 2017, p. 20). Bahan ajar yang dikembangkan berorientasi pada model pembelajaran dan dirancang dengan bahasa dan tampilan yang menarik serta dilengkapi dengan langkah-langkah model pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan kemauan belajar peserta didik.

Ditinjau dari aspek efisiensi waktu pembelajaran, modul memiliki nilai praktis menurut guru dengan nilai 100% dan peserta didik dengan nilai 100%. Kriteria praktis ini menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan efisien digunakan dalam pembelajaran. Waktu pembelajaran lebih efisien dan peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuannya. Menurut (Mulyani, Saminan, & Sulastri, 2017, p. 20) dengan menggunakan modul, peserta didik bisa mengembangkan kemampuannya secara optimal serta dapat meningkatkan aktivitas belajar.

Ditinjau dari aspek manfaat, modul memiliki nilai praktis menurut guru dengan nilai 100% dan peserta didik dengan nilai 99%. Hal ini berarti modul dapat membantu guru sebagai fasilitator dan membantu siswa memahami konsep dengan kegiatan saintifik. Menurut (Dermawan, Hanum, & Erlidawati, 2018, p. 151) penggunaan bahan

modul dapat mengembangkan konsep peserta didik pada pembelajaran, serta dapat menemukan dan mengembangkan keterampilan, aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Selain itu modul juga merupakan sarana yang dapat mempermudah terbentuknya interaksi antara guru dengan peserta didik (Ariani, & Meutiawati, 2020, p. 14).

Selain penyebaran angket tahap praktiktas lainnya adalah wawancara yang dilakukan kepada ibu Guru mata pelajaran IPA yang bersangkutan dikelas tersebut, penulis melakukan wawancara bersama ibu Hendri Marita S.Pd dimana kesimpulan dari wawancara yang dilakukan adalah penggunaan modul ini dapat mempermudah kerja guru dalam proses pembelajaran, peserta didik mendapatkan arahan bagian materi pembelajaran klasifikasi makhluk hidup serta peserta didik juga dapat mengeksplor pengetahuan mereka tidak hanya pengetahuan dasar saja melainkan pengetahuan yang dapat diamalkannya dalam kehidupan sehari-hari dan meningkatkan rasa syukur kepada Allah dari pengetahuan yang telah dimiliki oleh peserta didik. Peserta didik juga dapat mengembangkan kemampuan-kemampuan berbeda yang dimiliki oleh masing-masing individu peserta didik serta penggunaan dari modul ini dapat digunakan oleh peserta didik baik secara individu maupun kelompok.

Penulis mengembangkan modul ini dapat memudahkan dan memahami peserta didik dalam pembelajaran materi yang dipelajari dengan menerapkannya langsung dalam kehidupan sehari-hari. Modul ini juga dapat dilakukan secara berkelompok maupun pribadi serta dalam penggunaan modul bisa dipakai untuk proses langsung maupun proses pembelajaran dirumah. Observasi membuktikan kebenaran prediksi yang telah dibuat dan eksplanasi membandingkan hubungan keterkaitan antara prediksi dan observasi dan menjelaskan pengamatan dengan pengetahuan siswa sendiri. Hal ini menjadikan siswa terbiasa

membuktikan konsep secara langsung sehingga konsep yang dimiliki siswa terbukti kebenarannya dan mengalami penguatan dengan pola pemikiran yang kritis dan logis.

**c. Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan modul berbasis *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII MTsN ini penulis melakukan penelitian hingga tahap praktikalitas terbatas dan hanya dilakukan terhadap 24 peserta didik dengan kelas yang sama jadwalnya yang berbeda. Kemudian penulis juga memiliki keterbatasan waktu untuk interaksi langsung kepada peserta didik, dikarenakan masa pandemic hanya dilakukan 2 kali pertemuan dengan 2 materi klasifikasi makhluk hidup yang terkendala oleh keterbatasan waktu yang diberikan oleh guru disekolah dan penyebaran angket yang terjadinya proses interaksi secara langsung. Pengerjaan modul selanjutnya dilakukan dengan proses secara langsung dan kurangnya waktu pembelajaran seperti normal biasanya sehingga penulis memiliki keterbatasan waktu yang kurang efisien.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari pengembangan modul berbasis *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) pembelajaran yang telah penulis lakukan sampai pada tahap praktikalitas terbatas maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil validasi modul berbasis *Survey, Question, Read, Recite, Review* (SQ3R) materi Klasifikasi Makhluk Hidup kelas VII bahwa modul telah berhasil dikembangkan dan mendapatkan hasil yang sangat valid dengan presentasi 92%.
2. Hasil Praktikalitas terhadap modul berbasis (SQ3R) pada pembelajaran IPA materi klasifikasi makhluk hidup telah memenuhi hasil persentase 90% oleh guru dan peserta didik 92% termasuk sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka ada beberapa hal yang perlu disarankan, diantaranya:

1. Modul yang dikembangkan dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif media pembelajaran yang kreatif dalam proses pembelajaran.
2. Bagi peneliti selanjutnya agar dapat melanjutkan untuk mengembangkan modul dengan materi yang berbeda atau melanjutkan tahap selanjutnya dari penelitian pengembangan yaitu agar dapat diketahui tingkat keterpakaian modul ini dalam proses belajar mengajar dan juga dapat di terhadap hasil belajarsiswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arhasy, E.A.R., Rustina, R., & Heryani, Y. (2015). Kontribusi pembelajaran kontekstual dengan teknik sq4r terhadap peningkatan kemampuan pemahaman dan berpikir kritis matematis. *Jurnal Siliwangi*, 1(1), 3-4,
- Astuti, M.S, Ducha, N & Indana, S. (2019). Pengembangan modul berstrategi sq3r materi sistem pencernaan manusia. *Jurnal Bio Edu*. 8(1), 32-40.
- Afriyeni, S., Haji, S.,Connie. (2017). Pengaruh pembelajaran *survey, question, read, recite, review* (sq3r). *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 2(1), 21-25.
- Dewi, K. C. (2016). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar sistem ekskresi melalui penerapan model pembelajaran sq4r bagi siswa kelas xi ipa 1 sma negeri 1 cepiring semester ii tahun pelajaran 2015/2016. *MajalahIlmiah Inspiratif*, 2(2), 4-5.
- Hafiz, M. (2013, Juni). Research and development penelitian di kependidikan yang inovatif, produktif dan bermakna. *Jurnal Reserachan Development*, 16, 28-43.
- Hamalik, O. (2003). *Metode Belajar Dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Bandung: Remaja karya
- Lufri. (2007). *Strategi Pembelajaran Biologi Teori, Praktek dan penelitian*. Padang: UNP Press.
- Hasan, I.T. (2017). Penerapan metode sq3r untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman artikel siswa kelas xii smkn 1 poso. *Jurnal Bahasantodea*. 5(3), ISSN: 2302-2000.
- Ilmi, D.N., Hermawan, R., Riyadi, A.R,. (2017). Metode pembelajaran sq3r untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2(4), 88-99.
- Luginawati, R. (2019). Pengembangan pembelajaran ipa dengan metode sq3r (*survey, question, read, recite, review*). *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*. 2 (6), 144-155.
- Martinah, I. Adha, I., Fitriyana, N,. (2017). Pengaruh model pembelajaran *survey, question, read, recite, review, reflect* (sq4r) terhadap pemahaman konsep

matematis siswa kelas viii smp negeri 2 lubuk linggau tahun ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 1(1), 1-9.

- Misnawan, W. Parmiti, D. Rendra, N. (2020). Model pembelajaran berbasis sq3r berbantuan buku cerita meningkatkan keterampilan membaca siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*. 3 (2), 282-292.
- Nugrahini ,N.P. (2012). Pengembangan modul ajar aplikasi basis data dengan model pembelajaran sq3r untuk siswa kelas x rekayasa perangkat lunak di smk negeri 1 negara. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (Janapati)*. 1(3), 112-120.
- Nurul, Zakiyatin, N., Murni, S., & Aloysius Duran C. (2013). Pengembangan modul pembelajaran biologi berbasis sq4r sebagai bahan belajar untuk siswa sma. *Jurnal Pendidikan*, 4 (3), 414-420.
- Putri, Putra, S., Zulaikha, S. (2014). Pengaruh metode pembelajaran sq3r terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas v sd. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. 2(1)
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif (Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan)* (2nd ed.). Yogyakarta: DIVA Press.
- Prastowo. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Qomariyah,W. Muhdhar, M.H & Suarsini, E. (2019). Implementasi modul berbasis *problem based learning* dengan metode sq3r materi keanekaragaman hayati untuk meningkatkan literasi sains dan sikap peduli lingkungan. *Jurnal Pendidikan*. 4(3), 374-381
- Rahayu, P. I. W., Zulaikha, S., & Negara, I. G. A. O. (2014). Model pembelajaran kooperatif tipe sq4r berbasis keterampilan proses berpengaruh terhadap hasil belajar ipa siswa kelas v sd gugus letkol wisnu. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 4-6
- Rasjid, Y. (2015). Pengaruh model pembelajaran *survey question read reflect recite review (sq4r)* dengan metode *talking stick* terhadap keterampilan metakognisi dan hasil belajar biologi siswa sman 9 makassar. *Jurnal Biotek*, 3(1), 170-183.

- Riduwan. (2007). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. (2007). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan, Dan Peneliti Pemula*. Jakarta : Alfabeta
- Rustina, R. (2014). Pengaruh penggunaan pembelajaran kontekstual dengan teknik sq4r terhadap peningkatan kemampuan pemahaman dan berpikir kritis matematis siswa smp negeri 8 kota tasikmalaya. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan, 1(1)*, 3-5.
- Sari, I. P., Slamet, Sy., Rintayanti, P. (2013). Pengaruh metode pembelajaran sq3r terhadap kemampuan membaca intensif. *Jurnal PGSD FKIP*.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RND*. Bandung: CV Alfabeta.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovati-Prog resif Konsep, Landasan dan Implementasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Cetakan Pe). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ulfi Dwi P. (2010). Peningkatan hasil belajar dengan menggunakan metode pembelajaran sq4r (*survey, question, read, reflect, recite,review*) melalui pendekatan *talking stick* pada mata pelajaran biologi kelas VII pokok bahasan sistem peredaran darah di smp negeri 31 semarang. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Pendidikan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Wulandari,S., Budiyono.,& Iswahyudi, G. 2016. Eksperimentasi Model Pembelajaran Survey, Question, Read, Recite, Review (SQ3R) dan Survey, Question, Read, Reflect, Recite, Review (SQ4R) Ditinjau Dari Jenis Kelamin Dan Gaya Belajar. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*. Vol.(4), No.(1), 34-47 . ISSN: 2339-1685.