

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Untuk memberikan pemahaman yang menyeluruh mengenai dasar dan arah pengembangan, bab ini tersusun atas uraian yang terstruktur mengenai aspek-aspek utama yang menjadi pijakan awal dalam proses pengembangan produk. Pada bab ini dibahas mengenai beberapa hal, yaitu (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) asumsi dan keterbatasan pengembangan, serta (8) definisi istilah.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Bahasa Indonesia bahasa nasional dan resmi di Indonesia. Bahasa Indonesia memiliki dua kedudukan utama di Republik Indonesia, yaitu sebagai bahasa nasional dan bahasa negara. Sebagai bahasa nasional, bahasa Indonesia berperan sebagai simbol kebanggaan bangsa, identitas nasional, sarana komunikasi antarmasyarakat, antardaerah, dan antarbudaya, serta menjadi alat pemersatu berbagai suku, budaya, dan bahasa yang ada di Indonesia. Sementara itu, sebagai bahasa negara, bahasa Indonesia berfungsi sebagai bahasa resmi dalam

penyelenggaraan negara, bahasa pengantar di dunia pendidikan, sarana komunikasi pada tingkat nasional, pendukung pengembangan kebudayaan, serta media dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Nasution et al., 2022). Hal inilah yang mendasari tentang betapa pentingnya Bahasa Indonesia di setiap aspek kehidupan warga negara Indonesia, salah satunya adalah aspek pendidikan. Pendidikan Indonesia saat ini telah memasuki abad ke-21 yang membawa berbagai tantangan dan peluang baru yang berbeda dari sebelumnya (Yuniarti & Trisna, 2022). Sejalan dengan itu, Kurikulum Merdeka diciptakan sebagai solusi untuk menghadapi ketatnya persaingan kualitas sumber daya manusia di tingkat global pada abad ke-21 (Indarta et al., 2022). Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi yang memadai, sehingga baik peserta didik maupun guru dituntut untuk mampu menggunakan teknologi seperti gadget karena media pembelajaran akan lebih berfokus pada penggunaan teknologi, termasuk berbagai *platform* yang tersedia di gadget agar proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik (Zakso, 2023). Hal ini tentunya berlaku di seluruh kegiatan pembelajaran di setiap jenjang pendidikan, termasuk pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah bagian dari program kurikuler yang bertujuan mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan peserta didik sebagai landasan dalam memperkuat kemampuan mereka untuk berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Linggasari & Rochaendi, 2022). Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan pada seluruh jenjang pendidikan di Indonesia (Mailida & Wandani, 2023). Mata pelajaran ini bertujuan untuk

mengembangkan keterampilan berbahasa peserta didik secara menyeluruh. Keterampilan berbahasa Indonesia terbagi menjadi empat, yaitu keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan menulis (*writing skills*), dan keterampilan membaca (*reading skills*) (Ali, 2020). Keempat aspek dasar dalam berbahasa Indonesia saling berkaitan, sehingga penting bagi peserta didik untuk menguasainya dengan baik (Widiastuti et al., 2022). Keterampilan membaca merupakan pondasi utama peserta didik untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang berguna dalam mengembangkan daya pikir, mempertajam pandangan, dan memperluas wawasan mereka. Membaca merupakan suatu proses yang dilakukan pembaca untuk memahami dan memperoleh informasi atau pesan yang disampaikan penulis melalui rangkaian kata-kata dalam bentuk bahasa tulis (Purba et al., 2023). Tujuan utama kegiatan membaca adalah memperoleh informasi yang terkandung dalam suatu bacaan serta memahami isi dan makna yang disampaikan oleh penulis (Putri et al., 2023).

Tingginya kemampuan seseorang dalam memahami isi suatu bacaan menandakan bahwa ia memiliki keterampilan literasi yang baik. Berdasarkan hasil *Program for International Student Assessment (PISA)* pada tahun 2022 yang diadakan oleh *Organisation for Economic Cooperation and Development (OECD)*, skor literasi membaca peserta didik Indonesia menunjukkan penurunan sebesar 12 poin dibandingkan dengan hasil pada tahun 2018. Data tersebut juga mengungkapkan bahwa peserta didik Indonesia tertinggal sekitar 117 poin dari rata-rata skor literasi global. Mirisnya, hanya 25,46% peserta didik di Indonesia yang berhasil mencapai standar kompetensi minimum dalam kemampuan membaca menurut penilaian PISA (OECD, 2023). Hal ini menandakan bahwa tingkat literasi

membaca peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah. Rendahnya kemampuan literasi membaca disebabkan oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi rendahnya kemampuan intelegensi, minat, dan motivasi belajar peserta didik. Sedangkan, faktor eksternal yang mengakibatkan rendahnya kemampuan membaca peserta didik yaitu minimnya perhatian orang tua, pengaruh penggunaan perangkat digital, pengaruh teman bermain, kemampuan guru, serta keterbatasan sarana dan prasarana yang mendukung literasi membaca (Hijjayati et al., 2022).

Selain itu, berdasarkan berbagai penelitian ditemukan sejumlah permasalahan utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. Penelitian yang dilakukan oleh Apreasta et al., (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan LKPD masih bersifat cetak, kurang menarik, dan cenderung sulit dipahami sehingga menyebabkan peserta didik kurang aktif, cepat merasa bosan, serta kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Guru juga belum terbiasa membuat LKPD sendiri dan cenderung masih mengandalkan buku peserta didik tanpa variasi media pendukung, sehingga kegiatan belajar berlangsung satu arah. Permasalahan lainnya diungkapkan oleh Rahmawati & Roshayanti (2024), yaitu sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi ide pokok pada suatu paragraf. Hal ini dipengaruhi oleh faktor internal seperti rendahnya fokus dan motivasi, serta ketidaktahuan dalam mengidentifikasi kalimat utama. Faktor eksternal juga memengaruhi, seperti metode pembelajaran yang kurang menarik, kondisi kelas yang bising, minimnya dukungan orang tua, serta kurangnya variasi dalam penyampaian materi oleh guru. Kurniawan et al., (2020) menambahkan bahwa peserta didik di kelas rendah masih memiliki konsentrasi belajar yang

rendah, kurang penguasaan kosakata, serta mengalami kesulitan dalam membaca, menulis, dan berbicara. Selain itu, guru dinilai masih menggunakan metode yang monoton dan kurang inovatif. Penelitian lain oleh Putra (2023) menyebutkan rendahnya minat belajar peserta didik karena materi dianggap membosankan. Pengembangan lembar kerja juga dinilai belum optimal, disebabkan ketidaksesuaian antara buku panduan dan buku teks, serta terbatasnya media pembelajaran. Kemudian, penelitian oleh Yani & Rachmania (2023) menemukan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan pada empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Masih terdapat banyak peserta didik yang belum lancar membaca, belum mampu mengenali huruf dengan baik, dan kurang percaya diri menggunakan bahasa Indonesia dalam komunikasi karena lebih cenderung menggunakan bahasa daerah.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia masih menghadapi berbagai permasalahan yang memerlukan perhatian, terutama berkaitan dengan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan peserta didik. Salah satu permasalahan yang menonjol adalah penggunaan LKPD yang masih berbentuk cetak sehingga kurang menarik dan tidak mudah dipahami oleh peserta didik. Di samping itu, pembelajaran yang diterapkan guru masih didominasi oleh metode yang bersifat satu arah dan kurang bervariasi, sehingga belum mampu mendorong keaktifan peserta didik selama proses belajar. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, peserta didik juga masih mengalami kendala pada berbagai keterampilan berbahasa, meliputi menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Mereka belum memiliki kelancaran membaca, masih

kesulitan mengidentifikasi ide pokok paragraf, serta kurang percaya diri menggunakan bahasa Indonesia dalam komunikasi lisan karena lebih sering menggunakan bahasa daerah dalam kehidupan sehari-hari.

Di sisi lain, faktor eksternal seperti suasana kelas yang kurang kondusif dan minimnya dukungan belajar dari lingkungan rumah turut memperparah situasi. Guru juga belum sepenuhnya mampu menyajikan materi secara menarik dan bervariasi yang menyebabkan pembelajaran kurang optimal. Permasalahan-permasalahan ini menunjukkan pentingnya pengembangan lembar yang mampu menjawab kebutuhan tersebut. Lembar kerja hendaknya dirancang secara interaktif, menarik, dan mudah diakses baik oleh peserta didik maupun guru. Materi dalam lembar kerja sebaiknya dikemas dalam bentuk multimedia yang mendukung keempat aspek keterampilan berbahasa serta memungkinkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan lembar kerja elektronik dapat menjadi solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia di SD serta mendorong peserta didik menjadi lebih aktif, percaya diri, dan terampil dalam berbahasa terutama di era digital.

Seiring dengan perkembangan zaman, penggunaan lembar kerja elektronik menjadi salah satu kebutuhan dalam pembelajaran karena memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi untuk menciptakan proses belajar yang lebih efektif, interaktif, dan fleksibel, serta selaras dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 (Suryaningsih & Nurlita, 2021). Namun, kenyataannya tidak sedikit guru yang masih menggunakan lembar kerja konvensional, yaitu lembar kerja cetak. Padahal pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif adalah pembelajaran yang dapat meningkatkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada materi

yang akan disampaikan, di mana guru dapat mengembangkan suatu media pembelajaran yang digunakan sebagai sumber belajar yang baru (Dewi et al., 2022). Mengingat salah satu peran guru yaitu membangkitkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menghadirkan kegiatan belajar yang menarik dan bermakna (Tantri et al., 2023). Oleh karena itu, diperlukan perubahan dari penggunaan lembar kerja konvensional menuju lembar kerja elektronik agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih interaktif, efektif, dan mampu mengakomodasi kebutuhan belajar setiap peserta didik.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu sumber belajar yang berisi serangkaian tugas, petunjuk pelaksanaan kegiatan, serta evaluasi pembelajaran yang harus diselesaikan oleh peserta didik dan disusun sesuai dengan kompetensi dasar yang hendak dicapai (Pawestri & Zulfiati, 2020). Seiring berjalannya waktu dan berkembangnya teknologi ke arah yang lebih maju, LKPD tidak hanya tersedia dalam bentuk cetak, tetapi juga dikembangkan dalam format elektronik yang dikenal sebagai E-LKPD. Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) adalah panduan kerja yang memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih terarah dalam berbentuk elektronik dengan memanfaatkan penggunaan komputer, *notebook*, *smartphone*, dan *handphone* (Puspita & Dewi, 2021).

E-LKPD memiliki peranan yang signifikan dalam pembelajaran karena membantu peserta didik menguasai materi secara menyeluruh serta melatih kemandirian dalam belajar (Suniasih et al., 2023). Selain itu, penggunaan E-LKPD dalam proses pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk

berlatih secara mandiri, serta meningkatkan motivasi mereka dalam belajar (Azhari & Huda, 2022). Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh individu melalui pengalaman, interaksi dengan lingkungan, serta pengaruh sosial dan budaya (Suyatno et al., 2023). Oleh karena itu, penggunaan E-LKPD diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, membantu mereka memahami suatu konsep, serta mempermudah penguasaan materi melalui berbagai kegiatan belajar yang disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran. Mengingat E-LKPD digunakan untuk mendorong efektivitas pembelajaran dan menjaga ketertarikan peserta didik melalui dukungan perangkat digital (Novianti, 2023).

Selain memanfaatkan lembar kerja untuk menunjang proses pembelajaran, guru perlu memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta karakteristik materi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Pada materi ide pokok dan ide pendukung dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik cenderung menggunakan keterampilan membaca pada proses pembelajarannya. Oleh karena itu, guru sebaiknya menggunakan metode pembelajaran yang menekankan pada kegiatan membaca secara intensif dan rasional untuk mengidentifikasi ide pokok dan ide pendukung suatu paragraf atau teks bacaan. Metode pembelajaran yang tepat untuk mengatasi kesulitan peserta didik dalam menentukan ide pokok dan ide pendukung suatu paragraf atau teks bacaan adalah metode *Survey, Questions, Read, Recite, and Review* (SQ3R).

Berdasarkan hasil wawancara bersama ibu Trisna Nanda Putri, S. Pd. selaku wali kelas IV A di SD Negeri 4 Kampung Baru pada hari Kamis, 20 Maret 2025 dapat diketahui bahwa fasilitas digital yang tersedia di sekolah telah memadai untuk

mendukung pelaksanaan proses pembelajaran, meliputi laptop, LCD, proyektor, *chromebook*, *audio speaker*, dan Wi-Fi. Meskipun begitu, hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi ide pokok dan ide pendukung masih tergolong kurang atau rendah jika dilihat dari hasil penilaian sumatif yang menyatakan bahwa sebanyak 13 peserta didik atau 48% dari jumlah total 27 peserta didik masih berada di bawah nilai 68 yaitu KKTP yang telah ditetapkan oleh sekolah. Pada proses pembelajaran sudah lumayan sering memanfaatkan fasilitas digital yang ada di sekolah. Namun, keterbatasan dalam penggunaan LKPD pada proses pembelajaran masih terlihat karena LKPD yang digunakan hanya berupa LKPD cetak yang bersifat sederhana dan konvensional, serta belum didukung metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi. Kegiatan pembelajaran cenderung pasif karena peserta didik hanya diminta membaca dan menjawab soal tanpa melalui tahapan pembelajaran yang mendalam, sehingga kurang melatih kemampuan berpikir kritis, pemahaman membaca, dan daya ingat peserta didik. Selain itu, tampilan LKPD yang kurang interaktif dan belum memanfaatkan teknologi pembelajaran juga menyebabkan minat serta motivasi belajar peserta didik menjadi rendah. Kondisi tersebut mengakibatkan peserta didik mengalami kesulitan dalam menentukan ide pokok dan ide pendukung pada suatu paragraf atau teks bacaan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran diperlukan suatu pengembangan lembar kerja yaitu E-LKPD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pengembangan E-LKPD berbasis metode *Survey, Questions, Read, Recite, and Review* (SQ3R) disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna,

khususnya pada materi ide pokok dan ide pendukung. Selanjutnya, dengan adanya E-LKPD ini juga membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif karena lembar kerja tersebut dapat diakses secara mudah melalui teknologi digital yang dimiliki oleh guru dan peserta didik. Selain itu, pengembangan E-LKPD berbasis metode SQ3R pada mata pelajaran Bahasa Indonesia juga dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terkait materi, minat dan motivasi belajar peserta didik karena disajikan secara menarik dan interaktif. Sejalan dengan permasalahan tersebut, maka dilaksanakan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan E-LKPD Berbasis Metode *Survey, Questions, Read, Recite, and Review* (SQ3R) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SD”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar uraian belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Peserta didik masih belum mampu memahami isi teks bacaan, sehingga mengalami kesulitan dalam menentukan ide pokok dan ide pendukung pada suatu paragraf atau teks bacaan. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi ide pokok dan ide pendukung yang secara keseluruhan sudah cukup baik namun masih tergolong rendah jika dilihat dari hasil penilaian formatif yang menyatakan sebanyak 13 peserta didik atau 48% dari total 27 peserta didik masih belum mencapai KKTP yang telah ditetapkan.

- 2) Kurangnya lembar kerja yang dapat membantu peserta didik dalam memahami teks bacaan secara komprehensif dan menemukan ide pokok serta detail penting yang mendukung ide pokok tersebut.
- 3) Belum dikembangkannya E-LKPD berbasis metode *Survey, Questions, Read, Recite, and Review* (SQ3R) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa permasalahan yang teridentifikasi dalam penelitian ini, maka perlu adanya pembatasan masalah agar masalah utama yang akan diselesaikan dapat memperoleh hasil yang optimal. Maka dari itu, penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan E-LKPD berbasis metode *Survey, Questions, Read, Recite, and Review* (SQ3R) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun E-LKPD berbasis metode *Survey, Questions, Read, Recite, and Review* (SQ3R) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD?

- 2) Bagaimana kelayakan E-LKPD berbasis metode *Survey, Questions, Read, Recite, and Review* (SQ3R) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD?
- 3) Bagaimana kepraktisan E-LKPD berbasis metode *Survey, Questions, Read, Recite, and Review* (SQ3R) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD?
- 4) Bagaimana efektivitas E-LKPD berbasis metode *Survey, Questions, Read, Recite, and Review* (SQ3R) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD?

### 1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun E-LKPD berbasis metode *Survey, Questions, Read, Recite, and Review* (SQ3R) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan E-LKPD berbasis metode *Survey, Questions, Read, Recite, and Review* (SQ3R) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan E-LKPD berbasis metode *Survey, Questions, Read, Recite, and Review* (SQ3R) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD.

- 4) Untuk mengetahui efektivitas E-LKPD berbasis metode *Survey, Questions, Read, Recite, and Review* (SQ3R) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD.

### 1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah produk berupa E-LKPD berbasis metode *Survey, Questions, Read, Recite, and Review* (SQ3R) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Produk yang dikembangkan berupa E-LKPD berbasis metode *Survey, Questions, Read, Recite, and Review* (SQ3R) yang disajikan sesuai dengan langkah-langkah metode SQ3R, yaitu tahap *Survey* (Menyelidiki), tahap *Questions* (Bertanya), tahap *Read* (Membaca), tahap *Recite* (Menceritakan Kembali), dan tahap *Review* (Meninjau Ulang).
- 2) Produk yang dikembangkan berupa E-LKPD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi ide pokok dan ide pendukung.
- 3) Pengembangan produk berupa E-LKPD ini disajikan secara menarik agar dapat membantu peserta didik dalam memahami suatu materi pelajaran.
- 4) E-LKPD berbasis metode *Survey, Questions, Read, Recite, and Review* (SQ3R) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ini berisikan materi pelajaran berupa video pembelajaran, kegiatan peserta didik, dan soal evaluasi, serta dapat diakses melalui *chromebook* atau *smartphone*.
- 5) E-LKPD berbasis metode *Survey, Questions, Read, Recite, and Review* (SQ3R) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dikembangkan dengan menggunakan

*software* berupa aplikasi Canva dan *website* Liveworksheets. Aplikasi Canva digunakan untuk mendesain E-LKPD berbasis metode *Survey, Questions, Read, Recite, and Review* (SQ3R) dan *website* Liveworksheets digunakan untuk mengubah desain yang telah dibuat menjadi interaktif serta dapat diakses melalui tautan.

## 1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan dalam proses pengembangan E-LKPD berbasis metode *Survey, Questions, Read, Recite, and Review* (SQ3R), yaitu sebagai berikut.

### 1.7.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pada penelitian pengembangan produk E-LKPD berbasis metode *Survey, Questions, Read, Recite, and Review* (SQ3R) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1) E-LKPD berbasis metode *Survey, Questions, Read, Recite, and Review* (SQ3R) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat menarik perhatian peserta didik karena disajikan video yang terintegrasi dari YouTube, kegiatan peserta didik, dan soal evaluasi yang membantu penyampaian materi pelajaran, sehingga peserta didik lebih mudah dipahami oleh peserta didik berdasarkan petunjuk pengerjaan di E-LKPD.
- 2) Penggunaan E-LKPD berbasis metode *Survey, Questions, Read, Recite, and Review* (SQ3R) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia memberikan

pengalaman baru bagi peserta didik karena mereka terbiasa menggunakan LKPD cetak dan belum pernah menggunakan E-LKPD.

- 3) E-LKPD berbasis metode *Survey, Questions, Read, Recite, and Review* (SQ3R) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat diakses oleh peserta didik dari tautan melalui *smartphone* secara mudah dan dapat membangkitkan motivasi peserta didik dalam mengerjakan soal evaluasi karena skor yang didapatkan akan langsung terlihat.

### 1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan E-LKPD berbasis metode *Survey, Questions, Read, Recite, and Review* (SQ3R) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ini adalah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan ini hanya sebatas menghasilkan produk berupa E-LKPD untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah.
- 2) Pengembangan E-LKPD berbasis metode *Survey, Questions, Read, Recite, and Review* (SQ3R) hanya terbatas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi ide pokok dan ide pendukung.
- 3) Pengembangan E-LKPD berbasis metode *Survey, Questions, Read, Recite, and Review* (SQ3R) dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas IV di SD Negeri 4 Kampung Baru.

## 1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam menafsirkan istilah pada penelitian ini, terdapat beberapa istilah-istilah yang digunakan yaitu sebagai berikut.

- 1) E-LKPD (Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik) adalah lembar kerja yang membantu peserta didik dalam kegiatan pembelajaran berbasis digital dan dapat diakses menggunakan komputer, laptop, *chromebook*, *smartphone*, dan lain sebagainya.
- 2) *Survey, Questions, Read, Recite, and Review* (SQ3R) adalah suatu metode membaca secara intensif dan rasional untuk menemukan ide pokok dan ide pendukung suatu paragraf atau teks bacaan melalui lima tahapan, yaitu tahap *Survey* (Menyelidiki), tahap *Questions* (Bertanya), tahap *Read* (Membaca), tahap *Recite* (Menceritakan Kembali), dan tahap *Review* (Meninjau Ulang).
- 3) Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang mengajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsinya.
- 4) Ide pokok merupakan gagasan utama dari sebuah paragraf atau teks bacaan.
- 5) Ide pendukung merupakan ide tambahan, uraian, atau informasi pelengkap untuk menjabarkan atau mendukung ide pokok.