

**PENGEMBANGAN MODUL STRATEGI SQ3R BERBASIS CERITA
BERGAMBAR DONGENG PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK
HIDUP KELAS VII**

Sherly Herawati Amanda

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sanata Dharma

Jl. Paingan, Krodan, Maguwoharjo, Kec Depok, Kab Sleman, DIY

*Email: sherlyamanda57@gmail.com

ABSTRAK

Proses pembelajaran *teacher centered learning* akan membentuk siswa yang malas dengan belajar, jenuh dan kurang aktif. Selain itu, keterbatasan siswa dalam mengakses bahan ajar dan kesulitan memahami materi Klasifikasi Makhluk Hidup yang menjadi alasan untuk mengembangkan bahan ajar berupa modul pembelajaran dan membuat pembelajaran berpusat pada siswa. Tujuan dari penelitian dan pengembangan kali ini adalah mengembangkan modul dan mengetahui kelayakan modul tersebut dalam pembelajaran. Jenis penelitian menggunakan *Research and Development* (R&D), menggunakan lima langkah yaitu, potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, dan revisi produk. Teknik pengumpulan data menggunakan metode wawancara dan kuesioner. Kemudian dapat dianalisis menggunakan perhitungan data dengan rumus likert. Modul pembelajaran yang dikembangkan berupa modul berbasis cerita bergambar dongeng dengan strategi SQ3R. Bahan ajar modul cetak sebanyak 43 halaman berwarna, dicetak kertas HVS, diberi laminasi dan dijilid spiral. Nilai kelayakan validasi produk ahli media sebesar 80,85% dan validasi ahli materi sebesar 81,25% serta mendapatkan kriteria “valid/baik”, sehingga modul layak diujicobakan sesuai dengan saran validator sebagai bahan ajar di sekolah.

Kata kunci: *klasifikasi makhluk hidup, modul pembelajaran, strategi SQ3R, kelas VII SMP.*

**PENGEMBANGAN MODUL STRATEGI SQ3R BERBASIS CERITA
BERGAMBAR DONGENG PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK
HIDUP KELAS VII**

Sherly Herawati Amanda

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sanata Dharma

Jl. Paingan, Krodan, Maguwoharjo, Kec Depok, Kab Sleman, DIY

*Email: sherlyamanda57@gmail.com

ABSTRACT

The learning process of the teacher centered learning will shape lazy students with learning, saturated and less active. In addition, students' limitations on access to the teaching materials and difficulty understanding the classifying materials of living creatures are the reason for developing the teaching module and making learning centered on students. The purpose of this time's research and development is to develop the module and know the worthiness of the module in learning. The type of research uses research and development (r&d), using the five steps that are, potential and problem, data collection, product design, product validation, and product revision. Data collection techniques use interview methods and questionnaires. Then can be analyzed using data calculations with the likert formula. The learning module developed is a fairy-based storybook module with sq3r strategies. The value of the print module is 43 colored pages, printed HVS paper, laminated and spiral volumes. The worthiness value of validation of media experts is 80,85% and the validation of 81.25% of materials experts and get "valid/ good" criteria, so the modules are worthy of being reviewed according to validator's suggestion as school teaching.

Key word: *living things classification, learning module, SQ3R strategy. Class 7th Junior High School.*