

ABSTRAK

E-MODUL MEMBACA TEKS EKSPOSISI MELALUI PENDEKATAN SQ3R MENGGUNAKAN APLIKASI ANDROID UNTUK SISWA KELAS X SMA

oleh

Dwi Pulsha Apriiande

Permasalahan dalam penelitian ini berkaitan dengan keterbatasan bahan ajar yang digunakan guru menyebabkan kebutuhan siswa terhadap bahan ajar yang lebih menarik sebab selama ini guru selalu menggunakan buku teks dalam proses pembelajaran. Bedasar pada hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk bahan ajar multimedia interaktif berupa modul elektronik (*e-Modul*), mendeskripsikan kelayakan *e-Modul*, dan menguji efektivitas *e-Modul* membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R menggunakan aplikasi android.

Sejalan dengan tujuan penelitian, maka metode penelitian mengacu pada model penelitian dan pengembangan yang mengadaptasi enam dari sepuluh langkah dalam prosedur penelitian dan pengembangan menurut Borg dan Gall. Teknik pengumpulan data melalui dokumentasi, observasi, wawancara, dan penyebaran angket di tiga sekolah, yakni SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung, SMA Negeri 15 Bandar Lampung, dan SMA Taman Siswa Bandar Lampung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) produk bahan ajar multimedia interaktif yang berhasil dikembangkan berupa “*e-Modul* membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R menggunakan aplikasi android untuk siswa kelas X SMA”, 2) kelayakan *e-Modul* secara keseluruhan dinyatakan “sangat layak” dengan presentasi penilaian 93 oleh ahli materi, presentasi penilaian 95 oleh ahli media, dan presentasi penilaian 95,75 oleh praktisi, 3) *e-Modul* cukup efektif meningkatkan keterampilan membaca teks eksposisi dengan *N-Gain* sebesar (0,68), (0,67), dan (0,67) termasuk dalam kategori “cukup efektif”.

Kata kunci: *e-modul*, teks eksposisi, pendekatan SQ3R, aplikasi android

ABSTRACT

E-MODULE OF USING THE ANDROID APPLICATION THROUGH APPROACH THE SQ3R READING EXPOSITION TEXT FOR TENTH GRADE STUDENTS OF SENIOR HIGH SCHOOL

By

Dwi Pulsha Apriliande

The problem in this study is related to the limitations of teaching materials used by teachers, causing students' needs for more interesting teaching materials because so far the teacher always uses textbooks every learning process. Based on this, this research aims to produce interactive multimedia teaching materials in the form of electronic module (*e-Module*), describe the feasibility of *e-Module*, and test the effectiveness of *e-Module* reading exposition text through SQ3R using an android application.

In line with the research objectives, the research method refers to a research and development model that adapts six of the ten steps in research and development procedures according to Borg and Gall. Data collection techniques through documentation, observations, interviews, and questionnaires in three schools, namely SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung, SMA Negeri 15 Bandar Lampung, and SMA Taman Siswa Bandar Lampung.

The results showed 1) interactive multimedia teaching material product successfully developed in the form of “*e-Module* reading exposition text through SQ3R approach using an android application for Tenth Grade students of Senior High School”, 2) the overall eligibility of the *e-Module* was declared “very feasible” with 93 assessment presentation by material experts, 95 assessment presentation by media experts, and 95,75 assessment presentation by practitioner, 3) *e-Module* is quite effective in improving the reading skills of exposition text with N-Gain from (0,68), (0,67), and (0,67) are included in the “effective enough” category.

Keywords: *e-module*, exposition text, SQ3R approach, android application