

**PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS STRATEGI PQ4R UNTUK
MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK KELAS IV**

(Tesis)

Oleh

Anadya Tri Sabrini

NPM 2023054008



**PROGRAM STUDI MAGISTER KEGURUAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS STRATEGI PQ4R UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK KELAS IV

Oleh

ANADYA TRI SABRINI

LKPD berbasis strategi PQ4R merupakan alternatif untuk meningkatkan berpikir kreatif peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan efektivitas LKPD berbasis strategi PQ4R untuk meningkatkan berpikir kreatif peserta didik. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D), pengembangan dilakukan mengacu pada teori Borg & Gall. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas IV B SD Gugus Labuhan Ratu, Bandar Lampung. Subjek dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling* diperoleh sebanyak 24 peserta didik. Alat pengumpulan data menggunakan instrumen tes yang valid dan reliabel. Teknik analisis data kevalidan menunjukkan LKPD berbasis strategi PQ4R sangat valid untuk digunakan. Teknik analisis data efektivitas menggunakan *N-Gain* dengan hasil perhitungan 0,63 dengan signifikansi $0,01 < 0,05$. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis strategi PQ4R yang dikembangkan valid dan efektif untuk meningkatkan berpikir kreatif peserta didik sekolah dasar.

Keywords: Berpikir Kreatif, LKPD, Strategi PQ4R

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF LKPD BASED ON PQ4R STRATEGY TO IMPROVE CLASS IV STUDENTS' CREATIVE THINKING

By

ANADYA TRI SABRINI

Worksheet based on the PQ4R strategy is an alternative to improve students' creative thinking. This study aims to determine the validity and effectiveness of worksheet based on the PQ4R strategy to improve students' creative thinking. This research is a type of Research and Development (R&D) research, the development is carried out according to the theory of Borg & Gall. The population of this study were fourth grade students at SD Gugus Labuhan Ratu, Bandar Lampung. The subjects in this study were determined using a purposive sampling technique which obtained 24 students. The data collection tool uses valid and reliable test instruments. The validity data analysis technique shows that the PQ4R strategy-based worksheet is very valid to use. Effectiveness data analysis technique uses N-Gain with a calculation result of 0.63 with a significance of $0.01 < 0.05$. Based on this research, it can be interpreted that the worksheet based on the PQ4R strategy developed is valid and effective for increasing the creative thinking of elementary school students.

Keyword: Creative Thinking, Strategy PQ4R, Worksheet

**PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS STRATEGI PQ4R UNTUK
MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK KELAS IV**

Oleh

Anadya Tri Sabrini

Tesis

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN

Pada

**Program Pascasarjana Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**PROGRAM STUDI MAGISTER KEGURUAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

Judul Tesis

: **PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS STRATEGI
PQ4R UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR
KREATIF PESERTA DIDIK KELAS IV**

Nama Mahasiswa

: **Anadya Tri Sabrini**

Nomor Pokok Mahasiswa

: 2023054008

Program Studi

: Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Dr. Dwi Yulianti, M.Pd.
NIP 19670722 199203 2 001

Pembimbing II

Dr. Dina Maulina, M.Si.
NIP 19851203 200812 2 001

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220200912 1 002

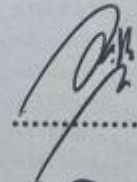
Ketua Program Studi
Magister Keguruan Guru SD

Dr. Dwi Yulianti, M.Pd.
NIP 19670722 199203 2 001

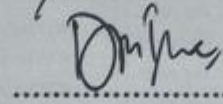
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

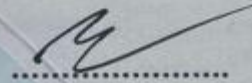
Ketua : Dr. Dwi Yulianti, M.Pd.



Sekretaris : Dr. Dina Maulina, M.Si.



Anggota Penguji I : Dr. Sugeng Widodo, M.Pd.



Anggota Penguji II : Dr. Fatkhur Rohman, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.

NIP 19651230 199111 1 001

3. Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung



Dr. Murhadi, M.Si.

NIP. 19640326 198902 1 001

Tanggal Lulus Ujian: 3 Mei 2023

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Tesis dengan judul “PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS STRATEGI PQ4R UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR” adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiatisme.
2. Hak intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini apabila dikemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidak benaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya, saya bersedia dan sanggup dituntut sesuai dengan hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, 8 Juli 2023
Pembuat Pernyataan,



Anadya Tri sabrini
NPM 2023054008

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Anadya Tri Sabrini lahir di Kota Bumi, pada tanggal 1 Juni 1996. Peneliti adalah anak ketiga dari empat bersaudara, dari pasangan Bapak Bunyamin dan ibu Sri wahyuni. Peneliti menempuh pendidikan Taman Kanak-kanak Islam Ibnu Rusyd pada tahun 2021. Sekolah Dasar Negeri 3 Gunung Terang, lulus pada tahun 2008. Sekolah Menengah Pertama Negeri 8 Bandar Lampung, lulus pada tahun 2011. Melanjutkan Sekolah Menegah Atas YP Unila Bandar Lampung, lulus pada tahun 2014 Selanjutnya, peneliti melanjutkan pendidikan Starata 1 (S1) di Universitas Lampung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar lulus pada tahun 2018. Tahun 2020 peneliti melanjutkan pendidikan Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan.

MOTTO

"Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan."
(QS. Al Insyirah: 5)

"Dan Allah adalah Sebaik-baik Sandaran".
(QS Ali 'Imron : 163)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohiim

Dengan penuh rasa syukur terhadap nikmat yang Allah Swt berikan.

Shalawat serta salam selalu terucap kepada Rasulullah Saw.

Karya ini aku persembahkan untuk:

Orang tuaku tercinta:

Bapak Bunyamin dan Ibu Sri Wahyuni

Kupersembahkan sebuah karya ini untuk Bapak dan Ibuku yang selama ini selalu setia dengan senang hati mendampingi dan membimbingku. Doa yang selalu dipanjatkan, semangat yang selalu terucap dan pengorbanan yang tidak akan pernah bisa terbalaskan yang membuatku bisa bertahan sampai saat ini.

Teruntuk kakaku yang ku sayangi

Winda Eka Saputri

Berry Decky Saputra

Teruntuk adikku yang ku sayangi

M. Alfi Akbar

Terimakasih atas segala doa dan dukungan selama ini. Kamu adalah salah satu sosok yang menjadi sumber semangat dan motivasiku.

Almamater tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur selalu terucap kepada Allah Swt yang telah memberikan nikmat sehat serta rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan LKPD berbasis Strategi PQ4R untuk Meningkatkan berotkir kreatif Peserta Didik Sekolah Dasar.” Shalawat serta salam selalu terucap kepada Rasulullah Muhammad Saw.

Pada Kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M selaku Rektor Universitas Lampung;
2. Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si., selaku Direktur Pascasarjana FKIP Universitas Lampung;
3. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan FKIP Universitas Lampung;
4. Dr. Riswandi, M.Pd., Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
5. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag.,M.Si., selaku Ketua Jurusan Magister Kependidikan Guru Sekolah Dasar.
6. Dr. Dwi Yulianti, M.Pd., Dosen Pembimbing I sekaligus Ketua Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar yang telah memotivasi, membimbing, memberikan masukan dan nasihat kepada peneliti sehingga tesis ini dapat terselesaikan.
7. Dr. Dina Maulina, M.Si., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran dan nasihat selama proses penyelesaian tesis ini.
8. Dr. Sugeng Widodo, M.Pd., selaku yang telah memberikan motivasi, bimbingan dan ilmu yang berharga dalam proses penyelesaian tesis ini.

9. Dr. Fatkhur Rohman, M.Pd, Dosen Penguji II yang telah bersedia meluangkan waktunya, meberikan memotivasi, membimbing, memberikan masukan dan nasihat kepada penulis.
10. Dr. Adelina Hasyim, M.Pd., Ibu Erlinda Maharani, M.Pd., dan Ibu Dian Jani Prasinta, M.Pd., validator ahli materi yang telah bersedia meluangkan waktunya, memberikan motivasi dan saran kepada penulis.
11. Bapak Bayu Saputra M.P.d., Bapak Ifan Awanda M.Pd., dan Ibu Yuli Ermiani, M.Pd., validator ahli media yang telah memberikan arahan dan petunjuk kepada peneliti.
12. Bapak Bambang Riadi, M.Pd., Ibu Alfiyah, M.Pd., dan Ibu Lufia Nuzulika, M.Pd., validator ahli bahasa yang telah memberikan saran dan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.
13. Bapak dan Ibu dosen serta staf Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu, motivasi dan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.
14. Sahabat-sahabat tercinta yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada peneliti.
15. Seluruh rekan-rekan angkatan 2020 Magiter Keguruan Guru Sekolah Dasar yang memberikan motivasi dan dukungan kepada peneliti.
16. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan tesis ini baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga Allah Swt melindungi dan membalas kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Aamiin.

Bandar Lampung, 8 Juli 2023
Peneliti,

Anadya Tri Sabrini
NPM 2023054008

DAFTAR ISI

	Halaman
I. PENDAHULUAN.	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	7
H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	7
II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Lembar Kerja Peserta Didik.....	9
1. Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik	9
2. Tujuan LKPD.....	10
3. Fungsi LKPD	11
4. Manfaat LKPD.....	11
5. Macam-macam LKPD	11
6. Langkah-langkah Aplikatif Membuat LKPD	12
B. Strategi Pembelajaran	14
1. Pengertian Strategi Pembelajaran	14
2. Macam-Macam Strategi Pembelajaran	14
3. Pengertian Strategi PQ4R	15
4. Kelebihan dan Kekurangan PQ4R.....	17
C. Kemampuan Berpikir Kreatif	18
1. Pengertian Kemampuan Berpikir Kreatif	18

2	Tujuan Kemampuan Berpikir Kreatif	19
3	Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif.....	20
4	Faktor Pengembang dan Faktor Penghambat Berpikir Kreatif.....	21
D.	Hasil Penelitian yang Relevan	22
E.	Kerangka Pikir Penelitian	25
F.	Hipotesis	27
III. METODE PENELITIAN		--
A.	Metode Penelitian	29
B.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	29
C.	Prosedur Pengembangan.....	30
D.	Populasi dan Sample	33
E.	Definisi Konseptual dan Konseptual	34
F.	Instrumen Penelitian	35
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
A.	Hasil Penelitian	45
B.	Pembahasan.....	59
C.	Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan LKPD berbasis <i>PQ4R</i>	65
V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN		
A.	Kesimpulan	67
B.	Implikasi	67
C.	Saran	68
DAFTAR PUSTAKA.		--
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Data Hasil Kebutuhan Analisis Pendidik SD Negeri 2 Kampung Baru.	2
Tabel 1.2 Spesifikasi Pengembangan Produk	7
Tabel 2.1 Aspek Keterampilan Berfikir Kreatif (KBK)	20
Tabel 3.1 Populasi penelitian	34
Tabel 3.2 Kisi-kisi Teknik <i>Pretest</i> dan <i>Posttes</i>	36
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	37
Tabel 3.4. Kisi-kisi Instrument Lembar Validasi Ahli Media	37
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen ahli bahasa	38
Tabel 3.5 Rekapitulasi Uji Validitas Instrumen Tes	40
Tabel 3.6 Daftar Interpretasi Koefisien r	40
Tabel 3.7 Indeks Kesukaran	41
Tabel 3.8 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran	41
Tabel 3.9 Klasifikasi Daya Pembeda	41
Tabel 3.10 Hasil Uji Daya Beda	42
Tabel 3.11 Klasifikasi Nilai Kevalidan Produk	42
Tabel 3.12 Nilai Indeks <i>Gain</i> Ternormalisasi	43
Tabel 4.1 Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum Menggunakan Strategi <i>PQ4R</i>	45
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Materi	50
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Media	51
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Bahasa	52
Tabel 4.5 Hasil Perbaikan Ahli Materi	52
Tabel 4.6 Hasil Perbaikan Ahli Media	53
Tabel 4.7 Skor Perbaikan Validasi Ahli Bahasa	54
Tabel 4.8 Analisis Tes Berpikir Kreatif Peserta Didik	56
Tabel 4.9 Hasil Interpretasi Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif.....	57

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	27
Gambar 3.1 Langkah-langkah Pengembangan Produk.....	30
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan LKPD Berbasis <i>PQ4R</i>	47
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Jaringan Kompetensi Dasar dan Indikator LKPD Berbasis <i>PQ4R</i>	48
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran.....	48
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Isi LKPD Berbasis <i>PQ4R</i>	49
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Isi LKPD Berbasis <i>PQ4R</i>	49
Gambar 4.6 Tampilan Halaman <i>Preview</i>	60
Gambar 4.7 Tampilan Halaman <i>Question</i>	61
Gambar 4.8 Tampilan Halaman <i>Read</i>	61
Gambar 4.9 Tampilan Halaman <i>Reflect</i>	62
Gambar 4.10 Tampilan Halaman <i>Recite</i>	63
Gambar 4.11 Tampilan Halaman <i>Review</i>	63
Gambar 4.12 LKPD berpikir lancar	64

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Indonesia memang cukup mulia, sebagaimana diatur dalam Undang-undang No 20 Tahun 2003 pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Faktanya, masih ada beberapa masalah pendidikan di Indonesia yang belum terselesaikan. Hal ini sangat disayangkan, karena sektor pendidikan merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Kurangnya sumber daya manusia yang berkualitas menghambat kemajuan negara.

Pendidik dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Kurikulum 2013 pembelajaran aktif dalam memperoleh pengetahuan itu sendiri dan pendidik yang mampu menyelenggarakan pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas peserta didik dalam menemukan dan menetapkan makna secara mandiri sehingga akan mampu menumbuhkan tingkat berpikir kreatif pada siswa.

Seiring perjalanan terjadi perubahan kurikulum dan mulai diberlakukan kurikulum baru secara bertahap. Dimulai dari Sekolah Dasar mulai diperoleh secara bertahap Kurikulum 2013. Hermawan dkk. (2007: 128) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan kegiatan belajar mengajar dengan memadukan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema.

Rusman (2010: 254) pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajarannya peserta didik akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep yang diajarkan di kelas. Pembelajaran tematik terpadu adalah jenis pembelajaran yang memberikan banyak perhatian pada pengembangan peserta didik dengan memberikan konsep yang didasarkan pada tingkat perkembangan mereka. Pembelajaran tematik terpadu menyatukan beberapa materi pelajaran ke dalam tema yang sama.

Proses pembelajaran di SD Negeri 2 Kampung Baru, masih menggunakan buku tematik serta dilengkapi dengan LKPD. Berdasarkan informasi yang disampaikan, LKPD yang tersedia di sekolah merupakan LKPD yang berasal dari penerbit. Pendidik belum menggunakan LKPD yang dibuat sendiri dengan menyesuaikan materi dan kebutuhan. LKPD yang ada belum sepenuhnya mengandung kegiatan yang ada kaitannya dengan pengalaman. Selain itu juga tampilan LKPD kurang menarik bagi, baik dari segi warna dan muatan materi yang selama ini digunakan hanya berisikan materi dan soal-soal. Selain itu juga kertas yang digunakan untuk mencetak adalah kertas bewarna buram yang cenderung gelap, sulit dibaca.

Tabel 1.1. Data Hasil Kebutuhan Analisis Pendidik SD Negeri 2 Kampung Baru

No	Pertanyaan	Jumlah Respon	Jawaban			
			Sudah /Iya		Belum/ Tidak	
			Σ	%	Σ	%
1	Menerapkan Kurikulum	6	6	100	0	0
2	Menggunakan strategi PQ4R	6	0	0	6	100
3	Menggunakan pendekatan lain	6	4	66	2	43
4	Perangkat Pembelajaran	6	6	100	0	0
5	Membantu dalam pembelajaran	6	6	100	0	0
6	Memotivasi peserta didik	6	6	100	0	0
7	Mengajukan pertanyaan	6	6	100	0	0
8	Mengembangkan Instrumen	6	6	100	0	0
9	Penggunaan media d	6	6	100	0	0
10	Menggunakan buku lain	6	4	66	0	0
11	Menggunakan LKPD	6	6	100	0	0
12	Membangun pemikiran	6	0	0	2	43
13	Menggunakan LKPD penerbit	6	6	100	0	0
14	Menggunakan LKPD	6	0	0	6	100
15	Kemampuan berpikir kreatif	6	0	0	6	100

No	Pertanyaan	Jumlah Respon	Jawaban			
			Sudah /Iya		Belum/ Tidak	
			Σ	%	Σ	%
16	LKPD berbasis PQ4R	6	0	0	6	100
17	LKPD PQ4R dalam kegiatan	6	0	0	6	100

Sumber: angket kebutuhan pendidik

Berdasarkan tabel 1.1 terdapat 100% pendidik sudah menerapkan kurikulum 2013 namun 100% belum menggunakan strategi PQ4R pada kurikulum 2013. Sebanyak 43% pendidik belum menggunakan pendekatan yang lain. Sebanyak 43% belum menggunakan buku penunjang lain selain buku sumber yaitu buku guru, sebanyak 100% pendidik belum menggunakan LKPD yang membangun pemikiran peserta didik yang berasal dari pengalaman mereka, sebanyak 100% pendidik belum menggunakan LKPD yang dibuat sendiri sesuai materi pembelajaran, sebanyak 100% pendidik belum menggunakan LKPD yang sudah menggunakan kemampuan berfikir kreatif, sebanyak 100% pendidik belum menggunakan LKPD yang berbasis strategi PQ4R dan, sebanyak 100% pendidik belum menggunakan pengembangan LKPD berbasis PQ4R yang membantu anda dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas selain membutuhkan penggunaan LKPD dalam proses pembelajaran juga dibutuhkan model pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satunya adalah dengan menggunakan model PQ4R. Fitriyani (2019) berpendapat model PQ4R menawarkan konsep pembelajaran yang mengoptimalkan kemampuan siswa melalui pengorganisasian informasi yang bermakna dan melibatkan peran aktif siswa dalam belajar.

Trianto (2012: 111) berpendapat bahwa LKPD adalah panduan peserta didik yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah. Lembar kegiatan ini dapat berupa panduan untuk latihan pengembangan aspek kognitif maupun panduan untuk pengembangan aspek pembelajaran dalam bentuk eksperimen atau demonstrasi. Selanjutnya, Siddiq (2008: 122) menyatakan bahwa LKPD dikemas dengan hanya menekankan pada latihan, tugas atau soal-soal saja. Walaupun hanya menekankan pada hal

tersebut, LKPD tetap menyajikan uraian materi namun disajikan secara singkat.

Toman (2013) Hasil penelitian menemukan fakta yang diketahui bahwa lembar kerja (LKPD) mengaktifkan peserta didik lebih banyak dan biasanya meningkatkan kesuksesan. Sebuah penelitian dilakukan dalam penelitian ini dengan tujuan mengevaluasi lembar kerja sambil mengajarkan fermentasi etanol yang disiapkan sesuai model konstruktivis. Ini juga merupakan fakta diketahui bahwa perilaku yang dipelajari individu dengan mencoba mereka lebih efektif dari pada yang mereka dapatkan hanya dengan mendengar atau melihat.

Suryadi dan Herman (2008: 23) keterampilan berpikir kreatif adalah keterampilan kognitif untuk memunculkan dan mengembangkan gagasan baru, ide baru sebagai pengembangan dari ide yang telah lahir sebelumnya dan keterampilan untuk memecahkan masalah secara divergen (dari berbagai sudut pandang). Selanjutnya, Munandar (1992: 47) mendefinisikan berpikir kreatif sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas (keaslian) dalam berpikir, secara kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.

Pengembangan LKPD tematik berbasis PQ4R diharapkan dapat berpengaruh positif untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Pengembangan LKPD perlu dikemas sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat mempelajari materi secara mandiri dan mampu meningkatkan kemampuan dalam memahami dan menggunakan konsep. Isi dan konsep LKPD yang disusun relevan bagi peserta didik akan memberi makna dalam kehidupan sehari-hari peserta didik yaitu dengan LKPD berbasis PQ4R dan ditujukan untuk memfasilitasi peserta didik dalam aspek pemahaman konsep tematik.

Berdasarkan masalah di atas peneliti tertarik untuk memperbaiki proses pembelajaran agar menyenangkan dengan mengembangkan LKPD menggunakan strategi PQ4R pada mata pelajaran tematik di SDN 2 Kampung Baru.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Belum dilakukan pengembangan LKPD di SD Negeri 2 Kampung Baru.
2. Kurangnya sumber belajar yang mendukung proses pembelajaran, karena sumber belajar yang digunakan masih terbatas dan belum menarik perhatian peserta didik.
3. Pembelajaran yang berlangsung belum berfokus pada peserta didik (*student centered*).
4. Peserta didik yang masih sulit menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh pendidik dan kurang memiliki keingintahuan pada materi yang baru diajarkan.
5. LKPD yang belum memacu peserta didik untuk berpikir kreatif dalam pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada

1. Pengembangan LKPD berbasis PQ4R yang valid untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV.
2. Pagaimanakah keefektivitas LKPD berbasis PQ4R untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka diperoleh beberapa rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan LKPD berbasis PQ4R yang valid untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV ?
2. Bagaimanakah keefektivitas LKPD berbasis PQ4R untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan yaitu:

1. Menghasilkan LKPD berbasis PQ4R untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV
2. Menganalisis LKPD berbasis PQ4R yang efektif untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV

F. Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Peserta didik
 - a. Menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif menggunakan desain LKPD berbasis PQ4R yang diberikan oleh pendidik.
 - b. Meningkatkan kualitas belajar peserta didik yang dilihat dari hasil belajar peserta didik.
2. Pendidik
 - a. Memperkaya LKPD yang dapat digunakan pendidik untuk mengajar.
 - b. Sebagai bahan masukan bagi pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.
 - c. Meningkatkan kreativitas pendidik karena pendidik dituntut untuk dapat menggunakan berbagai LKPD yang tepat dan menarik.
3. Kepala Sekolah

Masukan bagi lembaga pendidikan untuk selalu mengembangkan LKPD yang tepat dalam usaha untuk meningkatkan mutu lulusan supaya dapat bersaing di tingkat nasional maupun internasional.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini yakni sebagai berikut.

1. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah SD Negeri 2 Kampung Baru.

2. Objek Penelitian

Objek pada penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Kampung Baru sebagai sekolah eksperimen.

3. Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 2 Kampung Baru.

H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah berupa LKPD berbasis PQ4R untuk meningkatkan berpikir kreatif peserta didik Kelas IV. Berikut adalah spesifikasi produknya dapat di lihat pada tabel 1.2:

Tabel 1.2. Spesifikasi Pengembangan Produk

No	Identifikasi Produk	Deskripsi
1.	Jenis	Lembar Kegiatan Peserta Didik
2.	Nama	LKPD PQ4R
3.	Tujuan	Meningkatkan berpikir kreatif peserta didik
4.	Tema	Tema 8
5.	Subtema	Kunikan Daerah Tempat Tinggalku
6.	Kompetensi Inti (KI)	KI 3 : Dengan membaca petunjuk dan menganalisis gambar mampu mengidentifikasi keunikan daerah tempat tinggal. Menganalisis gambar dan mampu memberikan pendapat tentang hal yang dapat menyebabkan kelestarian lingkungan. Melalui kegiatan analisis gambar pengolahan sampah mampu menjelaskan teknologi pembuangan sampah.
7.	Kompetensi Dasar (KD)	IPA 3.3. Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar. 4.4. Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak. Bahasa Indonesia 3.9. Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi 4.9. Menyampaikan hasil indentifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks secara lisan, tulis, dan visual

No	Identifikasi Produk	Deskripsi
8.	Evaluasi pembelajaran	1. Melaksanakan penilaian pembelajaran pada subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku. 2. Penilaian perilaku peserta didik dalam pembelajaran 3. Hasil pembelajaran
9,	Cover produk	Cover produk berisi tentang Judul Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD), Nama Penyusun dan Kelas
10.	Pemetaan	Pemetaan yang terdiri dari Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran IPA
11.	RPP	Berisi tentang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan Tema 8 Sub Tema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku, dengan informasi Nama Sekolah, Kelas / Semester, Nama Pendidik dan NIP / NIK
12.	Isi pembelajaran	IPA, Bahasa Indonesia, IPS, SBdP, PPKN
13.	Daftar Pustaka	Berisi informasi mengenai daftar pustaka

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Lembar Kerja Peserta Didik

1. Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar kegiatan peserta didik adalah lembaran-lembaran yang berisi tugas yang biasanya berupa petunjuk atau langkah untuk menyelesaikan dapat digunakan pendidik untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik atau aktivitas dalam proses belajar mengajar yang dapat membantu pendidik dalam memudahkan proses belajar mengajar dan mengarahkan peserta didik untuk dapat menemukan konsep-konsep melalui aktivitasnya sendiri dalam kelompok kerja. Siddiq (2008: 122) menyatakan bahwa LKPD dikemas dengan hanya menekankan pada latihan, tugas atau soal-soal saja. Walaupun hanya menekankan pada hal tersebut, LKPD tetap menyajikan uraian materi namun disajikan secara singkat. Soal-soal yang disajikan dalam LKPD harus benar-benar dikembangkan berdasarkan pada analisis tujuan pembelajaran/ kompetensi yang telah dijabarkan kedalam indikator pencapaian.

Majid (2012: 9), lembar kerja peserta didik (LKPD) adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Lembar kegiatan berupa petunjuk atau langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas. Tugas tersebut haruslah jelas kompetensi dasar yang akan dicapai. Trianto (2012: 111) berpendapat bahwa LKPD adalah panduan peserta didik yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah. Lembar kegiatan ini dapat berupa panduan untuk latihan pengembangan aspek kognitif maupun panduan untuk pengembangan aspek pembelajaran dalam bentuk eksperimen atau demonstrasi. LKPD memuat sekumpulan kegiatan mendasar yang harus dilakukan oleh peserta didik untuk memaksimalkan pemahaman

dalam upaya untuk pembentukan kemampuan dasar sesuai dengan indikator belajar yang harus ditempuh.

Sementara, Prastowo (2011: 204) LKPD bukanlah singkatan dari Lembar Kegiatan Peserta Didik melainkan Lembar Kerja Peserta Didik, yaitu materi ajar yang sudah dikemas sedemikian rupa, sehingga peserta didik diharapkan dapat mempelajari LKPD tersebut secara mandiri. Toman (2013: 2) menyatakan bahwa LKPD adalah LKPD yang disusun untuk menunjang kegiatan individual yang akan dilakukan saat belajar dan juga akan memungkinkan peserta didik untuk memiliki minat untuk belajar sendiri dengan diberikan langkah- langkah terkait dengan kegiatan tersebut. LKPD yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik akan meningkatkan minat peserta didik dalam pelajaran dan mempengaruhi belajar ke arah yang positif. Hamdani (2011: 74) lembar kegiatan peserta didik merupakan salah satu jenis alat bantu pembelajaran.

Berdasarkan beberapa uraian beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa LKPD merupakan suatu LKPD cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjukpetunjuk/ panduan pelaksanaan tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik untuk memahami materi yang dipelajari dan memecahkan masalah tersebut dengan yang mengacu pada kompetensi yang harus dicapai.

2. Tujuan LKPD

LKPD yang dibuat harus memiliki tujuan yang akan dicapai, LKPD memiliki beberapa tujuan. Prastowo (2011: 205-207) tujuan LKPD adalah sebagai berikut.

- a. Menyajikan LKPD yang memudahkan peserta didik untuk memberi interaksi dengan materi yang diberikan;
- b. Menyajikan tugas-tugas yang meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap materi yang diberikan;
- c. Melatih kemandirian belajar peserta didik; dan memudahkan pendidik dalam memberikan tugas kepada peserta didik.

3. Fungsi LKPD

Fungsi LKPD selain sebagai LKPD, LKPD juga berfungsi untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi ajar. Prastowo (2011: 205-207) fungsi LKPD adalah sebagai berikut.

- a. Sebagai LKPD yang bisa meminimalkan peran pendidik, namun lebih mengaktifkan peserta didik;
- b. Sebagai LKPD yang mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan;
- c. Sebagai LKPD yang ringkas dan kaya tugas untuk berlatih; dan
- d. Memudahkan pelaksanaan pengajaran kepada peserta didik.

4. Manfaat LKPD

Selain fungsi dan tujuan, LKPD memiliki manfaat untuk membantu peserta didik dalam mengingat konsep pembelajaran. Prastowo (2011: 205-207) manfaat LKPD adalah sebagai berikut.

- a. Memotivasi peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
- b. Membantu peserta didik dalam mengembangkan konsep.
- c. Melatih peserta didik dalam menemukan dan mengembangkan keterampilan proses.
- d. Melatih peserta didik untuk memecahkan masalah dan berpikir kreatif.
- e. Mempercepat proses pembelajaran.
- f. Bagi pendidik menghemat waktu mengajar.

5. Macam-macam LKPD

LKPD yang digunakan oleh peserta didik harus sesuai dan menarik bagi peserta didik, oleh sebab itu LKPD memiliki beberapa macam bentuk. Prastowo (2011: 208-211) dikarenakan adanya perbedaan maksud dan tujuan pengemasan materi pada LKPD, terdapat lima macam bentuk LKPD, yaitu:

- a. LKPD yang membantu peserta didik menemukan suatu konsep. Sesuai dengan prinsip konstruktivisme, seseorang akan belajar mengkonstruksi sendiri pengetahuan di dalam otaknya. LKPD jenis ini

memuat apa yang harus dilakukan peserta didik, meliputi melakukan, mengamati, dan menganalisis. Pertama kali untuk membuat LKPD kita perlu merumuskan langkah-langkah yang harus dilakukan peserta didik lalu mereka harus mengamati fenomena hasil kegiatan. Selanjutnya peserta didik diberikan pertanyaan- pertanyaan analisis untuk dikaitkan dengan konsep yang mereka pelajari.

- b. LKPD yang membantu peserta didik menerapkan dan mengintegrasikan berbagai konsep yang telah ditemukan. LKPD jenis ini peserta didik dilatih untuk menerapkan konsep yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. LKPD ini melakukan diskusi untuk melatih peserta didik bertanggung jawab dan menghormati orang lain.
- c. LKPD yang berfungsi sebagai penuntun belajar.
LKPD ini berisi pertanyaan atau isian yang jawabannya ada didalam buku dan peserta didik dituntut untuk membaca buku untuk menemukan jawabannya. LKPD ini sesuai untuk remediasi dan membantu peserta didik menghafal serta memahami materi pembelajaran.
- d. LKPD yang berfungsi sebagai penguatan.
LKPD ini lebih mengarah kepada pendalaman dan penerapan materi pembelajaran. LKPD ini cocok untuk pengayaan.
- e. LKPD yang berfungsi sebagai petunjuk pratikum.
LKPD ini, petunjuk pratikum merupakan salah satu isi (*content*) dari LKPD.

6. Langkah-langkah Aplikatif Membuat LKPD

Keberadaan LKPD yang inovatif dan kreatif menjadi harapan semua peserta didik. Karena LKPD yang inovatif dan kreatif akan menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Peserta didik akan lebih terbius dan terhipnotis untuk membuka lembar demi lembar halamannya. Selain itu, mereka akan mengalami kecanduan belajar. Maka dari itu, Prastowo (2011: 210), sebuah keharusan bahwa setiap pendidik maupun calon pendidik agar mampu menyiapkan dan membuat LKPD sendiri yang lebih inovatif.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan uraian langkah- langkah penyusunan LKPD sebagai berikut :

a. Analisis Kurikulum

Tahap ini merupakan tahap menentukan materi-materi mana yang memerlukan LKPD. Pada umumnya, analisis dilakukan dengan melihat materi pokok, pengalaman belajar, materi yang akan diajarkan, dan kompetensi yang harus dimiliki peserta didik.

b. Menyusun Peta Kebutuhan LKPD

Tahap ini merupakan tahap untuk mengetahui jumlah LKPD yang harus ditulis serta melihat sekuensi atau urutan LKPD nya.

c. Menentukan Judul-Judul LKPD

Pada tahap ini, satu kompetensi dasar dapat dijadikan sebagai judul LKPD jika kompetensi tersebut diuraikan ke dalam materi-materi pokok maksimal empat materi pokok, jika lebih dari empat materi pokok maka kompetensi dasar dapat dipecah menjadi dua judul. Pada tahap ini ada empat hal yang perlu dilakukan, yaitu (1) Menulis LKPD merumuskan kompetensi dasar, (2) menentukan alat penilaian, (3) menyusun materi, dan (4) memperhatikan struktur LKPD, Diknas (dalam Prastowo, 2015: 211-215).

Firman & Widodo (2008: 68-69) langkah-langkah yang harus dipertimbangkan dalam membuat LKPD adalah sebagai berikut :

- a. Kualitas cetakan (kualitas kertas, kualitas cetakan, ilustrasi, dan keterbacaan).
- b. Isi materi LKPD (hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan LKPD adalah bagaimana keterkaitan LKPD dengan kegiatan pembelajaran, LKPD yang baik adalah LKPD yang memberikan pengalaman yang merupakan bagian tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran itu sendiri).
- c. Jenis kegiatan (dalam LKPD harus memuat kegiatan yang bersifat *hands on*, yaitu kegiatan yang mengarahkan peserta didik dalam beraktifitas penuntun dalam melakukan kegiatan seperti mengamati, menimbang, mencoba).

- d. Pertanyaan/latihan (pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam LKPD hendaknya memuat pertanyaan yang produktif, yaitu pertanyaan yang jawabannya ditemukan melalui kegiatan).

B. Strategi Pembelajaran

1 Pengertian Strategi Pembelajaran

Proses pembelajaran sering digunakan lebih dari satu strategi disebabkan tujuan yang lebih umum. Sudjana (2010: 147) strategi mengajar adalah tindakan guru dalam melaksanakan rencana mengajar, artinya usaha guru dalam menggunakan variabel pengajaran (tujuan, bahan, metode, serta alat evaluasi) agar dapat memengaruhi para siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Selanjutnya Darmayah (2010: 17) strategi pembelajaran merupakan pengorganisasian isi pelajaran, penyampaian pelajaran dan pengelolaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang digunakan oleh guru guna menunjang terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Berdasarkan definisi di atas strategi pembelajaran menggunakan berbagai sumber belajar yang digunakan oleh pendidik seperti menggunakan alat peraga, buku teks, dan kartu indeks dalam melaksanakan pembelajaran di kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2 Macam-Macam Strategi Pembelajaran

- a. Strategi pembelajaran inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan.
- b. Strategi pembelajaran afektif merupakan suatu metode dalam proses pembelajaran yang menekankan pada nilai dan sikap yang diukur, oleh karena itu menyangkut kesadaran seorang yang tumbuh dari dalam.
- c. Strategi pembelajaran ekspositori adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok peserta didik dengan maksud supaya peserta didik dapat menguasai materi pelajaran secara optimal.
- d. Strategi pembelajaran berbasis masalah diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang

dihadapi secara alamiah.

- e. Strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berpikir adalah model pembelajaran yang bertumpu kepada pengembangan kemampuan berpikir peserta didik melalui telaah, fakta-fakta atau pengalaman anak sebagai bahan untuk memecahkan masalah yang diajukan.
- f. Strategi pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
- g. Strategi PQ4R meliputi enam langkah kegiatan yaitu *preview, question, read, reflect, ricite, revie*.

Berdasarkan macam-macam strategi pembelajaran di atas maka peneliti memilih strategi *PQ4R* untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

3 Pengertian Strategi PQ4R

Strategi PQ4R meliputi enam langkah kegiatan yaitu *preview, question, read, reflect, ricite, revie*. Mathews (Suparno, 1997:17). mengatakan konstruktivisme adalah salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita adalah konstruksi (bentukan) kita sendiri. Konsep ini bermakna bahwa PQ4R merupakan strategi yang bisa membentuk kemampuan kognitif dari diri sendiri. Strategi pembelajaran PQ4R merupakan rangkaian inovasi dari pendekatan konstruktivis dalam belajar dikembangkan oleh Thomas dan Robinson (dalam Trianto 2014: 151). Trianto (2014: 150) strategi pembelajaran PQ4R adalah salah satu bagian dari strategi elaborasi. Strategi pembelajaran PQ4R dapat digunakan untuk membantu peserta didik mengingat apa yang peserta didik baca dan dapat membantu proses belajar mengajar di kelas yang dilaksanakan dengan membaca buku pelajaran secara berkelompok. Peserta didik diminta untuk mengeksplorasi kemampuannya membuat struktur berpikir sebelum membaca dengan menyusun pertanyaan-pertanyaan yang menjadi acuan bagi peserta didik untuk menggali informasi yang dibutuhkan dari teks bacaan.

Kemudian peserta didik secara mandiri membaca teks sambil mencari jawaban dari pertanyaan yang telah dibuatnya. Strategi PQ4R pada hakikatnya merupakan pemicu timbulnya tanya jawab siswa yang dapat mendorong mereka untuk mengolah materi secara lebih mendalam dan luas (Muhibbinsyah, 2001:142). pendapat Anderson (Syah, 2011:128- 129) menyatakan bahwa: Strategi PQ4R merupakan penimbul pertanyaan yang dapat mendorong pembaca teks melakukan pengolahan materi secara lebih mendalam dan luas. Strategi PQ4R singkatan dari enam langkah kegiatan yaitu *preview, question, read, reflect, ricite, dan reviw* (Aeu,2011). Dalam Bahasa Indonesia, enam langkah yang dimaksud adalah, membaca sekilas, bertanya, membaca, merefleksikan, merenungkan, dan menceritakan kembali.

Berdasarkan pendapat ahli, dapat dikatakan bahwa strategi pembelajaran PQ4R adalah suatu strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu memahami dan mengingatkan materi yang mereka baca serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengalaman awal dalam belajar melalui aktivitas membaca.

Selanjutnya Burton (2007) menguraikan langkah-langkah PQ4R sebagai berikut.

1) Tahap *Preview*

Pada tahap ini, dilakukan sebelum kegiatan membaca, sehingga memungkinkan bagi siswa untuk memahami tentang apa yang dikenalkan topik itu, mendiskusikan dan mencari apa yang sudah diketahui tentang materi, dan bagaimana pandangan mereka. Pada tahap ini juga memungkinkan siswa untuk mempelajari kosa kata yang mungkin baru dan asing.

2) Tahap *Question*

Pada tahap ini mendorong siswa untuk merumuskan beberapa pertanyaan yang mungkin dapat dijawab berdasarkan informasi dalam teks. Pertanyaan tersebut bisa berupa, apa yang menjadi tujuan pernyataan dalam hal ini? setujukah siswa dengan bacaan? Atau apakah ada cara lain? Jadi, di tahap

ini siswa diarahkan pada apa yang akan mereka pelajari? Penyusunan pertanyaan disini ditekankan pada pertanyaan.

3) Tahap *Read*

Tahap ini mengarahkan siswa agar membaca penuh tentang sebuah bacaan. Ada banyak strategi dalam membaca bisa antara lain, dalam kelompok besar, kelompok kecil, atau berpasangan dengan teman.

4) Tahap *Reflect*

Tahap *reflect* membimbing siswa untuk merefleksikan teks bacaan dengan menemukan jawaban atas pertanyaan diatur dalam tahap *preview*; mengidentifikasi topik bacaan untuk setiap bagian dari teks bacaan; menyarankan ilustrasi cocok jika tidak terdapat satu pun pada teks bacaan.

5) Tahap *Recite*

Tahap ini mendorong siswa untuk berbicara tentang teks bacaan, misalnya tanpa melihat buku atau catatan yang telah dibuat, berpasangan atau berkelompok, memaparkan bagian yang berbeda dari sebuah teks bacaan dengan yang lain.

6) Tahap *Review*

Tahap terakhir adalah mengulas. Pada tahap ini membimbing siswa untuk kembali keteks bacaan yang sudah dipelajari selama waktu tertentu, misalnya dengan mengingatkan kosa kata baru yang telah dibaca dan dipahami, meminta siswa untuk memperlihatkan hasil ringkasan dari kegiatan membaca dan mengeceknya kembali dengan akal pikiran, meminta siswa untuk menyampaikan poin-poin penting dari teks bacaan, secara lisan ataupun tulisan.

4 Kelebihan dan Kekurangan PQ4R

Strategi dalam pembelajaran memiliki beberapa keunggulan ataupun kelemahan jika diimplementasikan tanpa melihat tujuan yang ingin dicapai. Trianto (2014: 178) strategi pembelajaran PQ4R memiliki kelebihan dan kelemahan seperti halnya model-model pembelajaran yang lainnya:

a. Kelebihan Strategi PQ4R, yaitu :

- 1) Sangat tepat digunakan dalam pengajaran pengetahuan yang bersifat deklaratif berupa konsep-konsep, definisi, kaidah-kaidah, dan pengetahuan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Dapat membantu peserta didik yang daya ingatannya lemah untuk menghafal konsep-konsep pelajaran.
- 3) Mudah diterapkan pada semua jenjang pendidikan.
- 4) Mampu membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan proses bertanya dan mengomunikasikan pengetahuannya.
- 5) Dapat menjangkau materi pelajaran dalam cakupan yang luas.

b. Kelemahan Strategi PQ4R

- 1) Tidak tepat diterapkan pada pengajaran pengetahuan yang bersifat prosedural seperti pengetahuan keterampilan.
- 2) Sangat sulit dilaksanakan jika sarana seperti buku siswa (buku paket) tidak tersedia di sekolah.
- 3) Tidak efektif dilaksanakan pada kelas dengan jumlah peserta didik yang terlalu besar karena bimbingan pendidik tidak maksimal terutama dalam merumuskan pertanyaan.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan yang telah dijelaskan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa untuk menjadikan penggunaan model PQ4R ini berjalan baik, pendidik perlu benar-benar memahami peserta didik di dalam kelas agar dapat meminimalisir kekurangan dalam penggunaan model ini. berdasarkan hal tersebut, maka peran pendidik sebagai fasilitator harus benar-benar efektif dalam memahami kebutuhan peserta didiknya.

C. Kemampuan Berpikir Kreatif

1 Pengertian Kemampuan Berpikir Kreatif

Setiap peserta didik dituntut untuk selalu berpikir kreatif, baik dalam mengidentifikasi masalah maupun ketika menyelesaikan masalah. Oleh sebab itu, menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif merupakan pilihan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kreativitas Semiawan (1987: 8) adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru atau melihat hubungan-hubungan baru antar unsur, data atau hal-hal yang sudah ada

sebelumnya. Dari penjelasan tersebut tampak bahwa kreativitas tidak selalu menghasilkan produk yang benar-benar baru.

Suryadi dan Herman (2008: 23) berpendapat bahwa berpikir kreatif merupakan suatu proses berpikir untuk mengungkapkan hubungan-hubungan baru, melihat sesuatu dari sudut pandang baru dan membentuk kombinasi baru dari dua konsep atau lebih yang sudah dikuasai sebelumnya. Selanjutnya, Munandar (1992: 47) mendefinisikan berpikir kreatif sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas (keaslian) dalam berpikir, secara kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa berpikir kreatif merupakan suatu proses yang digunakan ketika kita mendapatkan/ memunculkan suatu ide baru. Dengan berpikir kreatif, peserta didik akan mampu melihat persoalan dari banyak perspektif.

2 Tujuan Kemampuan Berpikir Kreatif

Berdasarkan pengertian kemampuan berpikir kreatif, berpikir kreatif memiliki tujuan. Munandar (2009: 31) pentingnya pengembangan kreativitas ini memiliki empat alasan, yaitu :

- a. Dengan berkreasi, orang dapat mewujudkan dirinya, perwujudan dirinya, perwujudan diri tersebut termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam hidup manusia. Maslow (Munandar, 2009) kreativitas juga merupakan manifestasi dari seseorang yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan dirinya.
- b. Kreativitas atau berfikir kreatif sebagai kemampuan untuk melihat kemungkinan-kemungkinan untuk menyelesaikan suatu masalah, merupakan bentuk pemikiran dalam pendidikan (Guilford, 1967). Di sekolah yang terutama dilatih adalah penerimaan pengetahuan, ingatan, dan penalaran (berpikir logis).
- c. Bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat bagi diri pribadi dan lingkungannya tetapi juga memberi kepuasan pada individu.

d. Kreativitaslah yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, tujuan kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan ide, gagasan, dan berkreasi untuk memecahkan masalah atau mengatasi permasalahan secara spontanitas.

3 Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Peserta didik dapat dikatakan berpikir kreatif jika memenuhi indikator-indikator dan ciri-ciri berpikir kreatif. Sund (dalam Slameto, 2010 : 147) menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut: a) hasrat keingintahuan yang cukup besar, b) bersikap terbuka terhadap pengalaman baru, c) panjang akal, d) keinginan untuk menemukan dan meneliti, e) cenderung lebih menyukai tugas yang sulit, f) cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan, g) memiliki dedikasi bergairah secara aktif dalam melaksanakan tugas, h) berpikir fleksibel, i) menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak, j) kemampuan membuat analisis dan sintesis, k) memiliki semangat bertanya serta meneliti, l) memiliki daya abstraksi yang cukup baik, m) memiliki latar belakang membaca yang cukup luas. Selanjutnya Susanto (2014: 111-113) aspek keterampilan berpikir kreatif meliputi aspek dan indikator sebagai berikut.

Tabel 2.1 Aspek Keterampilan Berfikir Kreatif (KBK)

Aspek	Indikator
<i>Fluency</i> (berpikir lancar)	Mengajukan banyak pertanyaan, menjawab dengan sejumlah jawaban, mempunyai banyak gagasan cara pemecahan suatu masalah, lancar dalam mengungkapkan gagasannya, bekerja lebih cepat dan menghasilkan lebih banyak, dapat dengan cepat melihat kesalahan atau kekurangan dari suatu objek atau situasi.
<i>Flexibility</i> (berpikir luwes)	Memberi macam-macam penafsiran terhadap gambar, cerita atau masalah, dalam berdiskusi selalu mempunyai posisi berbeda dari mayoritas kelompok, memikirkan macam-macam cara yang berbeda untuk menyelesaikan masalah, mampu mengubah arah berpikir secara spontan.
<i>Originality</i> (berpikir orisinal)	Memikirkan hal-hal yang tidak terpikirkan oleh orang lain, mempertanyakan cara-cara lama dan berusaha memikirkan cara-cara baru, memilih asimetri dalam gambar atau membuat desain, setelah membaca atau mendengar gagasan bekerja untuk menemukan penyelesaian baru.

Aspek	Indikator
<i>Elaboration</i> (kemampuan memerinci)	Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban dengan melakukan langkah-langkah terperinci, mengembangkan gagasan orang lain, membuat garis-garis, warna-warna dan detail-detail terhadap gambarnya sendiri atau orang lain.

Sumber: Susanto (2014: 111-113)

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya. Sesuatu yang baru disini tidak harus berupa hasil/ciptaan yang benar-benar baru walaupun hasil akhirnya mungkin akan tampak sebagai sesuatu yang baru, tetapi dapat berupa hasil pengembangan atau penggabungan dua atau lebih konsep-konsep yang sudah ada. Penelitian ini menggunakan empat aspek keterampilan berpikir kreatif yaitu menjawab soal dengan runtut, memberikan penilaian berdasarkan pembuktian, memberikan jawaban yang lain dari yang sudah biasa, dan memerinci secara detail jawaban.

4 Faktor Pengembang dan Faktor Penghambat Berpikir Kreatif

a. Faktor Pengembang Berpikir Kreatif

Adapun Faktor-faktor yang dapat mengembangkan kreativitas Satiadarma dan Waruwu (2003: 117-120) antara lain yaitu.

- 1) Waktu, Untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain-main.
- 2) Kesempatan menyendiri, hanya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial, anak dapat menjadi kreatif.
- 3) Dorongan, terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, mereka harus didorong untuk kreatif.
- 4) Sarana, sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimentasi.
- 5) Lingkungan yang merangsang, lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreatifitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan.

b. Faktor Penghambat Berpikir Kreatif

Faktor-faktor penghambat kreatifitas Hurlock (2005: 29) yaitu.

- 1) Membatasi eksplorasi, apabila orang tua membatasi eksplorasi atau pertanyaan mereka juga membatasi perkembangan kreatifitas anak mereka.
- 2) Keterpaduan waktu, jika anak terlalu diatur sehingga hanya sedikit tersisa waktu bebas untuk berbuat sesuka hati, mereka akan kehilangan salah satu yang diperlukan untuk mengembangkan kreatifitas.
- 3) Dorongan kebersamaan keluarga, harapan bahwa semua anggota keluarga melakukan berbagai kegiatan bersama-sama tanpa mempedulikan minat dan pilihan pribadi masing-masing.
- 4) Membatasi khayalan, orang tua yang yakin bahwa semua khayalan hanya memboroskan waktu dan menjadi sumber gagasan yang tidak realistis, berupaya keras untuk menjadikan anaknya realistis.
- 5) Peralatan bermain yang sangat terstruktur, anak yang diberi peralatan bermain yang sangat terstruktur seperti boneka yang berpakaian lengkap atau buku berwarna dengan gambar yang harus diwarnai.
- 6) Orang tua yang konservatif, yang takut menyimpang dari pola yang direstui sering bersikeras agar anaknya mengikuti langkah-langkah mereka.

D. Hasil Penelitian yang Relevan

Untuk menghindari plagiarisme maka penulis akan memaparkan hasil penelitian terdahulu untuk menunjukkan keaslian penelitian bahwa masalah yang dikaji belum pernah diteliti oleh penulis sebelumnya, maka di bawah ini penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

1. Gardenia, N, (2018) berjudul *PQ4R Strategy (Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review) for Mathematical Communication Ability*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi PQ4R berpengaruh positif dan memberikan kontribusi yang baik terhadap kemampuan komunikasi matematis peserta didik. Penelitian ini memiliki persamaan dengan

penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu menggunakan strategi PQ4R. adapun perbedaannya pada variabel kemampuan komunikasi matematis sedangkan yang peneliti kaji yaitu tentang kemampuan BERPIKIR KREATIF peserta didik sekolah dasar.

2. Setiawati, H & Corebima, A.D. (2018) berjudul *Improving Student Metacognitive Skills through Science Learning by Integrating PQ4R and TPS Strategy at Senior High School in Papare Indonesia*. Hasil Penelitian Menunjukkan Bahwa Strategi Pembelajaran PQ4R-TPS secara signifikan lebih berpotensi dalam memberdayakan keterampilan metakognitif peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran lainnya. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu menggunakan strategi PQ4R. adapun perbedaannya pada variabel kemampuan metakognitif peserta didik SMA di Papare sedangkan dalam penelitian ini yaitu tentang kemampuan berpikir kreatif peserta didik sekolah dasar.
3. Fitriani, O & Suhardi, S. (2018) berjudul *The Effectiveness of PQ4R in Reading Comprehension Skill*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran PQ4R dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik. Berbeda dengan penelitian ini yang dilakukan untuk meningkatkan berpikir kreatif peserta didik.
4. Primadani, A. I. (2021) berjudul *Mathematical Reasoning and Communication in TGT Learning Model with PQ4R Strategy*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) model pembelajaran TGT dengan Strategi PQ4R lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran langsung kemampuan penalaran matematis peserta didik. (2) Model pembelajaran TGT dengan strategi PQ4R juga lebih baik dari pada model pembelajaran langsung untuk kemampuan komunikasi matematis peserta didik. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu menggunakan strategi PQ4R dalam LKPD untuk meningkatkan berpikir kreatif peserta didik.
5. Wahyuningsih, A.2019 berjudul *The Effectiveness of CIRC Learning Model and PQ4R Learning Model on Reading Comprehension Skills of*

Elementari School Student. Hasil penelitian menunjukkan bahwa baik CIRC dan PQ4R telah efektif untuk melatih keterampilan pemahaman membaca. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu menggunakan strategi PQ4R dalam LKPD untuk meningkatkan berpikir kreatif peserta didik.

6. Anwar (2012: 44) dengan hasil penelitian yaitu adanya hubungan yang signifikan antara berpikir kreatif dan prestasi akademik peserta didik. Penelitian dilakukan pada 256 peserta didik jenjang sekolah menengah pertama menggunakan Torrance Test of Creative Thinking (TTCT).
7. Alghafri dan Ismail (2014: 518-525) dengan hasil penelitian bahwa ada hubungan yang signifikan antara nilai posttes dari dua kelompok dari berpikir kreatif, berpikir lancar, dan berpikir luwes pada tes Think Skill Strategy (TS), tetapi berpikir original pada tes Science Task of Thinking (STT) antara dua kelompok tidak berhubungan secara signifikan.
8. Toman (2013). Hasil penelitian menemukan fakta yang diketahui bahwa lembar kerja (LKPD) mengaktifkan peserta didik lebih banyak dan biasanya meningkatkan kesuksesan. Sebuah penelitian dilakukan dalam penelitian ini dengan tujuan mengevaluasi lembar kerja sambil mengajarkan fermentasi etanol yang disiapkan sesuai model konstruktivis. Ini juga merupakan fakta diketahui bahwa perilaku yang dipelajari individu dengan mencoba mereka lebih efektif dari pada yang mereka dapatkan hanya dengan mendengar atau melihat.
9. Rosita Wondal (2016), dalam penelitiannya yang berjudul penggunaan model pembelajaran Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review (PQ4R) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar biologi. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan bahwa penggunaan model pembelajaran PQ4R berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar biologi di kelas VIII SMP Negeri 5 Kota Tidore Kepulauan pada konsep sistem pernapasan pada manusia.
10. Sri Lestari Handayani (2020), dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan kemampuan analisis mealui strategi PQ4R pada pembelajaran IPA sekolah dasar”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan bahwa

penggunaan strategi pembelajaran PQ4R dapat meningkatkan kemampuan analisis siswa. Hal ini terjadi karena ada peningkatan kualitas pembelajaran yang dialami oleh siswa melalui pembelajaran P4QR meliputi peningkatan keaktifan siswa baik dalam bentuk minat belajar, perhatian terhadap pelajaran, angka partisipasi, dan presentasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran IPA.

11. Yulia Fitri Yanti. N (2015), dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Model Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review (PQ4R) Terhadap Aktivitas dan Penguasaan Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Bakung” Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan bahwa penggunaan model pembelajaran PQ4R berpengaruh terhadap peningkatan aktivitas dan penguasaan materi siswa.

Penelitian yang dilakukan penulis adalah pengembangan LKPD berbasis PQ4R pada pembelajaran tematik kelas IV tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku”, subtema 2 “Keunikan Daerah Tempat Tinggalku”. Penggunaan LKPD pada pembelajaran tematik bertujuan agar penyampaian pembelajaran tematik mudah dipahami.

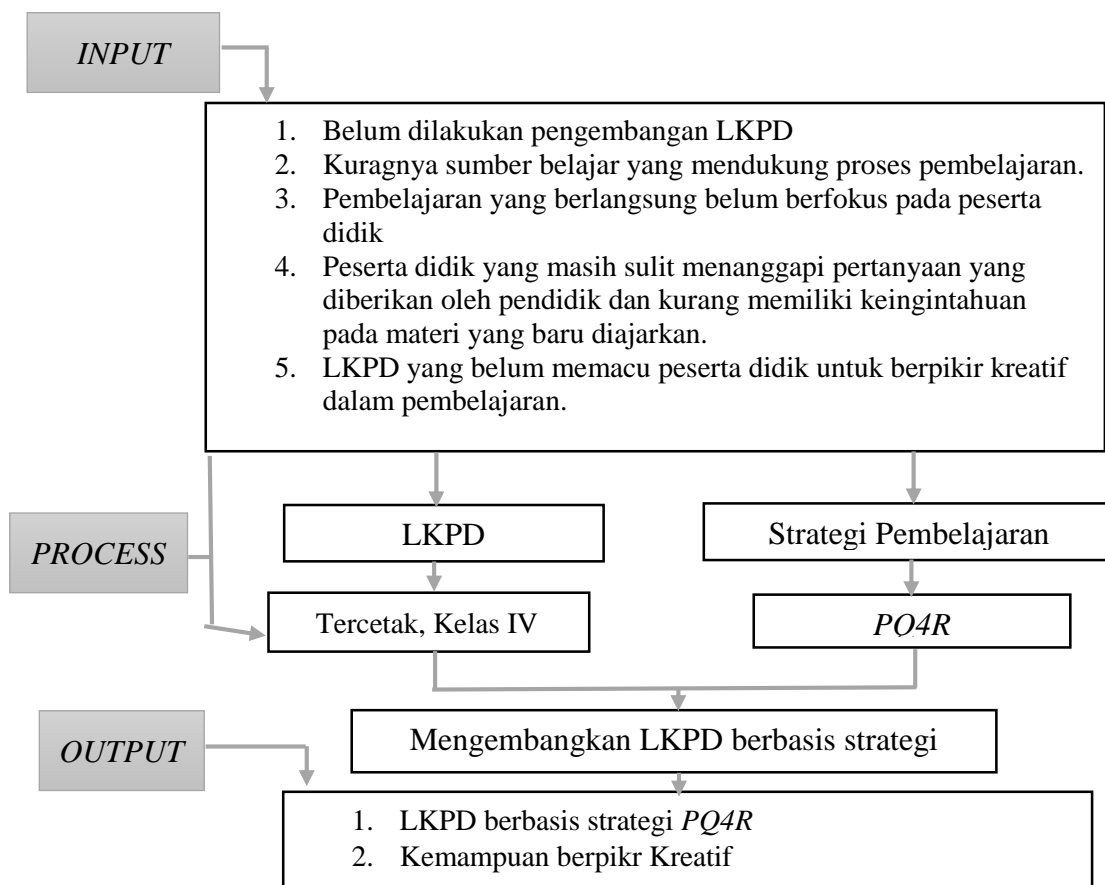
E. Kerangka Pikir Penelitian

Kerangka pikir dalam penelitian ini berawal dari keterbatasan LKPD yang disusun sehingga kurang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Materi LKPD yang kurang sesuai akan mengakibatkan peserta didik mengalami kesulitan dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan meliputi tiga tahapan yaitu *input*, proses dan *output*. *Input* pada penelitian ini didasari oleh permasalahan yang diperoleh penulis melalui kegiatan observasi. Adapun permasalahan tersebut diantaranya Belum dilakukan pengembangan LKPD di SD Negeri 2 Kampung Baru. Kurangnya sumber belajar yang mendukung proses pembelajaran, karena sumber belajar yang digunakan masih terbatas dan belum menarik perhatian peserta didik. Pembelajaran yang berlangsung belum berfokus pada peserta didik (*student centered*). Peserta didik yang masih sulit menanggapi pertanyaan yang

diberikan oleh pendidik, kurang memiliki keingintahuan pada materi yang baru diajarkan. LKPD yang belum memacu peserta didik untuk berpikir kreatif dalam pembelajaran.

Proses merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang ada (*input*) sehingga dapat menemukan solusi (*output*). Pembelajaran dengan menggunakan cara yang inovatif diharapkan dapat mengurangi kondisi pembelajaran yang terkesan berpusat pada pendidik. Sehingga peserta didik dapat berperan aktif pada saat proses pembelajaran. hal itu juga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik yang lebih sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal. Adapun proses atau solusi yang digunakan penulis untuk menyelesaikan permasalahan yang ada saat ini agar dapat terpecahkan adalah dengan mengimplementasikan LKPD berbasis strategi PQ4R yang dituangkan ke dalam LKPD tematik guna membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Output merupakan hasil dari proses atau solusi yang telah selesai dilaksanakan. Setelah mengetahui permasalahan, dan melaksanakan proses atau perlakuan untuk menyelesaikan masalah, maka hasil yang diharapkan dari implementasi itu atau bisa disebut dengan *output*. *Output* yang diharapkan dari penelitian ini merupakan LKPD berbasis strategi PQ4R yang efektif untuk meningkatkan berpikir kreatif peserta didik.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

F. Hipotesis

Hipotesis sangat penting dalam sebuah penelitian, karena melalui hipotesis penulis melakukan dugaan sementara terhadap rumusan masalah dari penelitiannya, dimana rumusan masalah tersebut telah dirumuskan ke dalam bentuk kalimat. Namun hipotesis yang dilakukan oleh penulis perlu dilakukan pengujian secara ilmiah, untuk mendapatkan jawaban apakah hipotesis yang telah dibuat benar atau salah. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Hipotesis 1 : H_0 : Pengembangan LKPD berbasis strategi PQ4R yang dikembangkan tidak valid untuk meningkatkan berpikir kreatif peserta didik kelas IV di sekolah dasar.

H_1 : Pengembangan LKPD berbasis strategi PQ4R yang dikembangkan valid untuk meningkat berpikir kreatif peserta didik kelas IV di sekolah dasar.

Hipotesis 2 : H_0 : Pengembangan LKPD berbasis strategi PQ4R tidak efektif untuk meningkatkan berpikir kreatif peserta didik kelas IV di sekolah dasar.

H_1 : Pengembangan LKPD berbasis strategi PQ4R efektif untuk meningkatkan berpikir kreatif peserta didik kelas IV di sekolah dasar.

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Metode yang digunakan adalah R & D atau metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Sugiyono (2015:35) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan menurut Setyosari (2015: 275-277) penelitian pengembangan memfokuskan pada bidang desain atau rancangan, apakah itu berupa model desain dan dsain LKPD. Pengembangan juga merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Penelitian menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* dalam mengembangkan LKPD berbasis PQ4R. Kegiatan penelitian dilakukan untuk memperoleh informasi tentang kebutuhan pengguna (*needs assessment*), dan kegiatan pengembangan dilakukan untuk membuat LKPD PQ4R. Penelitian ini bermaksud untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 2 Kampung Baru, Kecamatan Labuhan Ratu Bandar Lampung

2. Waktu Penelitian

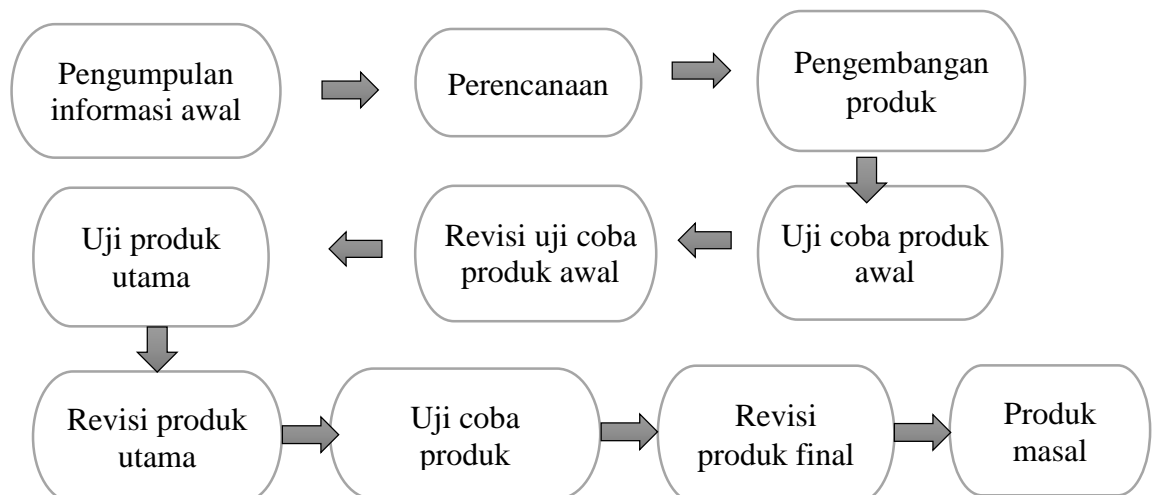
Kegiatan penelitian ini dilakukan pada tahun pembelajaran 2021/2022 Semester Ganjil selama 1 bulan yaitu bulan November 2022

C. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini menggunakan prosedur yang dikembangkan oleh *Brog dan Gall*. Langkah-langkah penelitian pengembangan tersebut (dalam Sugiyono, 2015: 35) adalah 1) penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*), 2) perencanaan (*planning*), 3) pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*), 4) validasi desain (*desk evaluation*), 5) merevisi hasil uji coba (*main product revision*), 6) uji coba lapangan (*main field testing*), 7) penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operational field testing*), 9) penyempurnaan produk hasil (*final product revision*), dan 10) diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*).

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk yang menghasilkan produk yang lebih baik. Model pengembangan yang akan digunakan adalah model *Research and Development (R and D)*. Penelitian membatasi langkah-langkah yang ada atau merevisi produk yang ada yang harus diverifikasi oleh para ahli. Penelitian pengembangan ini tidak menerepakan semua langkah pengembangan R &D, maka dimodifikasi hanya menggunakan 7 Langkah R and D dari *Brog dan Gall* mengingat keterbatasan waktu dan biaya dengan perubahan menjadi sebagai berikut :

penelitian ini yaitu:



Gambar 3.1 Langkah-langkah Pengembangan Produk

Adapun penjelasan dari langkah-langkah pengembangan produk sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal

Pada tahap ini melakukan analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan pendidik kelas IV SD Negeri 2 Kampung Baru. Tahap ini adalah tahap penelitian pendahuluan dengan tujuan untuk mengetahui kondisi peserta didik dan menggali informasi terhadap pemahaman pendidik mengenai pengembangan LKPD dalam hal ini LKPD dengan menggunakan strategi pembelajaran PQ4R. Salah satu temuan dari hasil wawancara dan observasi diketahui bahwa belum pernah dilakukan pengembangan LKPD padahal dalam implementasi Kurikulum 2013 LKPD menuntut peserta didik untuk berkegiatan secara aktif. Sehingga perlunya pengembangan LKPD yang mendukung kegiatan pembelajaran yang sesuai dalam implementasi kurikulum 2013.

2. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan pengembangan LKPD, materi Daerah Tempat Tinggalku, pertama mengumpulkan buku terkait LKPD yang perlu dikembangkan, memilih desain yang tepat, dan menyiapkan materi untuk evaluasi. Langkah-langkah yang dilakukan menurut Prastowo yaitu sebagai berikut.

a. Analisis Kurikulum

Tahap ini meliputi pemetaan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang akan digunakan dalam pengembangan LKPD pada kelas IV dengan Kurikulum 2013.

b. Penyusunan peta kebutuhan LKPD

Tahap ini merupakan tahap untuk mengetahui jumlah LKPD yang harus ditulis serta melihat urutan LKPD.

c. Menentukan judul LKPD

Tahap ini didasarkan pada KD, materi pokok, atau pengalaman belajar yang terdapat dalam kurikulum. Satu KD dapat dijadikan sebagai judul LKPD apabila kompetensi tersebut tidak terlalu besar.

d. **Penulisan LKPD**

Penulisan rancangan LKPD disesuaikan dengan syarat-syarat penulisan LKPD yang telah ditetapkan yaitu merumuskan KD, menentukan yang berlaku, menyusun materi dan memperhatikan struktur LKPD.

3. Pengembangan

Pada tahap ini, Komponen-komponen yang terintegrasi ke dalam produk merupakan bentuk fisik dari produk pengembangan. Pengembangan bentuk awal dari produk yang dikembangkan melalui R&D menurut Ali (2014: 115) dasarnya merupakan bentuk lengkap dari produk yang dikembangkan sebelum dilakukan serangkaian pengujian dan revisi berdasarkan saran dari hasil berbagai pengujian. Pengembangan produk awal ini dilakukan dengan memperhatikan perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Kemudian dievaluasi oleh dosen ahli dengan kualifikasi 1 orang ahli materi dan 1 orang ahli media, kemudian dilakukan revisi produk.

4. Uji Coba Produk Awal

Pada tahap uji coba awal ini untuk melihat kelayakan dari produk yang telah dikembangkan oleh ahli materi, ahli desain dan ahli bahasa. Produk awal yang telah diuji secara profesional diperiksa oleh tes individu. Tes pribadi dirancang untuk mengetahui daya tarik LKPD secara individu atau terpisah. Uji daya tarik dilakukan dengan mengisi kuesioner. Adapun angketnya adalah daya tarik, kenyamanan dan kepraktisan materi LKPD. Lalu dilakukan uji coba produk pada kelompok kecil sebanyak 8 peserta didik di kelas IV SD Negeri 2 Kampung kuesioner. Kemudian dilakukan analisis terhadap data yang sudah dikumpulkan melalui angket.

5. Revisi Uji Coba Produk Awal

Bentuk produk yang dihasilkan setelah direvisi ini ada berbagai perubahan sesuai berbagai masukan yang diperoleh dari uji coba tahap awal. Perubahan-perubahan dilakukan dengan tujuan agar produk yang

dihasilkan lebih memenuhi kebutuhan berdasarkan pengalaman para pendidik yang dilibatkan dalam pengujian tahap awal. Revisi terhadap bentuk awal produk ini menghasilkan bentuk utama perangkat yang siap untuk dilakukan serangkaian pengujian lebih lanjut.

6. Uji Produk Utama

Uji produk utama LKPD berbasis PQ4R diberikan pada peserta didik kelas IV B SD Negeri 2 Kampung Baru dengan jumlah 24 peserta didik kemudian diberikan soal tes untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Pertemuan pertama diawali dengan pretest dan di akhiri dengan *posttes* pada akhir pertemuan.

7. Revisi Uji Produk Utama

Revisi uji produk utama setelah melakukan uji produk utama maka dapat diketahui bagaimana efektifitas produk yang diujicobakan, selanjutnya produk perlu direvisi kembali untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang masih ada. Revisi ini dilakukan untuk menyempurnakan kembali produk yang telah dikembangkan sesuai dengan kondisi nyata di lapangan.

D. Populasi dan Sample

1 Populasi

Populasi dalam penelitian merupakan merupakan wilayah yang ingin di teliti oleh peneliti. Seperti menurut Sugiyono (2011 : 80) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulanya.” Pendapat di atas menjadi salah satu acuan bagi penulis untuk menentukan populasi. Populasi yang akan digunakan sebagai penelitian adalah peserta didik kelas IV di 9 sekolah dasar Negeri di Kecamatan Labuhan Ratu sejumlah 386 dengan rincian tabel sebagai berikut:

Tabel. 3.1 Populasi penelitian

No	Nama Sekolah	Jumlah Kelas	Kelas		Jumlah
			A	B	
1	SD Negeri 1 Kampung Baru	2	22	20	42
2	SD Negeri 2 Kampung Baru	2	20	21	41
3	SD Negeri 3 Kampung Baru	2	21	22	43
4	SD Negeri 1 Labuhan Ratu	2	23	20	43
5	SD Negeri 2 Labuhan Ratu	2	25	28	53
6	SD Negeri 3 Labuhan Ratu	2	22	20	42
7	SD Negeri 1 Sepang Jaya	2	21	19	40
8	SD Negeri 2 Sepang Jaya	2	18	21	39
9	SD 1 Muhamadiyah	2	22	21	43
Jumlah					386

Sumber : data Dapodik 2021 / 2022

2 Sampel

Sampel penelitian ini ditentukan dengan teknik *purposive sampling* yaitu sampel yang diambil pada kelas yang mempunyai kemampuan yang sama atau hampir sama. Peneliti mengambil 1 kelas dari SD Negeri 2 Kampung Baru dan diperoleh kelas IVB yang berjumlah 24 peserta didik. Pembagian kelas di sekolah tersebut berdasarkan tingkatan kemampuan kognitif peserta didik kedua kelas tersebut memiliki kemampuan yang hampir sama.

E. Definisi Konseptual dan Konseptual

1 Variabel Terikat (Kemampuan berpikir Kreatif)

a. Definisi Konseptual

Berpikir kreatif merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya.

b. Definisi Operasional

Berpikir kreatif memiliki indikator 1. *Fluency* (berpikir lancar) 2. *Flexibility* (berpikir luwes) 3. *Originality* (berpikir Orisional) 4. *Elaboration* (kemampuan memerinci)

2 Variabel Bebas (LKPD)

a. Definisi Konseptual

LKPD merupakan suatu LKPD cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjukpetunjuk/ panduan pelaksanaan tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik untuk memahami materi yang dipelajari dan memecahkan masalah tersebut dengan yang mengacu pada kompetensi yang harus dicapai.

b. Definisi Oprasional

LKPD dengan desain yang baik, menyesuaikan karakteristik peserta didik, serta memiliki kriteria persyaratan pengajaran, persyaratan struktural, dan persyaratan teknis. Dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan proses dan sikap akademik, mendorong peserta didik untuk lebih berperan aktif serta mengembangkan dan mempercepat kemandirian. LKPD divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan pendidik SD kelas V menggunakan sistem penilaian skala likert dengan skor 1-4.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data untuk mempermudah pekerjaannya dan mendapatkan hasil yang lebih baik karena lebih akurat, lebih lengkap, dan lebih terorganisir untuk pengolahan yang lebih mudah (Arikunto, 2013:203). Alat ini dikembangkan untuk mengumpulkan data.

1. Jenis Instrumen

a. Teknik Tes

Pada penelitian ini menggunakan tes objektif berbentuk pilihan ganda kognitif berpikir lancer, berpikir luwes, berpikir orisinil dan kemampuan memerinci sebanyak 25 butir soal dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Soal pilihan ganda dapat dianggap sebagai teknik evaluasi yang objektif, karena tidak ada gangguan dari subjektivitas pembaca (Gentilini, at al. 2020:2). Instrumen penelitian ini digunakan untuk menilai dan mengukur berpikir kreatif peserta didik, terutama hasil belajar kognitif yang lebih kompleks.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Teknik *Pretest* dan *Posttes*

No	Komponen Berpikir Kreatif	Indikator	Nomor Soal
1	Berpikir Lancar	Menjawab dengan sejumlah jawaban, mempunyai banyak gagasan cara pemecahan suatu masalah	1,2,3,5,9,8, 11,14,20,15, 19
2	Berpikir Luwes	Memberi macam-macam penafsiran terhadap gambar, cerita atau Masalah	6,7,16,21,4, 12,13
3	Berpikir Orisinil	setelah membaca atau mendengar gagasan bekerja untuk menemukan penyelesaian baru.	17
4	Kemampuan Memerinci	Mencari arti yang lebih mendalam terhadap jawaban dengan melakukan langkah-langkah terperinci	18,10

b. Teknik Non tes

1) Kuesioner

Kuesioner dalam penelitian ini dikirimkan kepada pendidik kelas untuk mengecek data pertanyaan penelitian, kemudian menganalisisnya untuk mengembangkan LKPD. Kuesioner juga digunakan untuk mengumpulkan data uji dari ahli media dan ahli materi produk LKPD.

2) Lembar Validasi Ahli

Lembar validasi ahli dalam penelitian ini ditunjukkan kepada ahli yang bertujuan untuk memvalidasi LKPD. Data yang diperoleh melalui lembar validasi ahli berupa data kuantitatif berdasarkan hasil skor pertanyaan tentang kesesuaian LKPD dan data kualitatif yang diperoleh berdasarkan komentar atau saran mengenai kevalidan LKPD.

a) Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Materi

Kisi-kisi instrumen uji ahli materi sebagai berikut.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Jumlah Item
1	Kesesuaian Strategi PQ4R.	a. LKPD yang disusun memuat unsur pratinjau. (<i>preview</i>)	2
		b. Pembelajaran mendorong peserta didik untuk berfikir ilmiah. (<i>question</i>)	1
		c. LKPD menuntut peserta didik untuk membaca komperhensif. (<i>read</i>)	2
		d. Kegiatan pembelajaran menghasilkan tugas yang dapat dikerjakan. (<i>reflect</i>)	3
		e. Pembelajaran mendorong peserta didik untuk melakukan tanya jawab. (<i>recite</i>)	1
		f. Pembelajaran mengarahkan peserta didik untuk meninjau materi pembelajaran. (<i>review</i>)	2
2	Kualias LKPD	a. Kesesuaian materi dengan KD	2
		b. LKPD menyajikan topik yang memudahkan peserta didik untuk belajar.	3
Jumlah			16

b) Instrumen Uji Ahli Media

Instrumen lembar penilaian ahli media digunakan untuk menilai kemenarikan LKPD dari segi *layout*, variasi warna, tampilan gambar sehingga diperoleh tingkat kelayakan yang dikembangkan. Kisi-kisi instrumen uji ahli media sebagai berikut.

Tabel 3.3. Kisi-kisi Instrument Lembar Validasi Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Jumlah Item
1	Uraian Isi LKPD	a. Kejelasan isi pada komponen petunjuk.	3
		b. Sistematisa urutan dan susunan organisasi materi.	
		c. Tingkatan pembelajaran pada LKPD jelas.	
2	Penyajian tampilan gambar dan tabel	a. Kemenarikan gambar, grafik maupun tabel.	3
		b. Konsisten penggunaan font, baris dan spasi.	
		c. Kemenarikan desain sampul.	

No	Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Jumlah Item
3	Kesesuaian LKPD dengan syarat teknis	d. Kesesuaian kombinasi warna dalam LKPD.	5
		e. Gambar dalam LKPD dari segi warna serasi.	
		f. Tabel dalam LKPD mdah dipahami.	
		g. Gambar, tabel dan grafik, peta sesuai kaidah desain LKPD yang baik.	
		h. Komposisi dan ukuran unsur tata letak (judul, pengarang, logo, dll) proporsional.	
4	Grafik	a. Pemilihan gambar/ ilustrasi mencerminkan LKPD.	4
		b. Cover memiliki daya tarik.	
		c. Cover memuat unsur judul dan nama penulis.	
		d. Kesesuaian tampilan ilustrasi dengan materi.	
5	Desain LKPD	a. Penempatan judul, sub judul, dan angka pada halaman proporsional.	8
		b. Penempatan ilustrasi dan keterangan gambar proporsional.	
		c. Penggunaan variasi huruf tidak berlebihan.	
		d. Penyajian keseluruhan ilustrasi serasi.	
		e. LKPD interaktif.	
		f. Gambar dalam LKPD jelas.	
		g. Gambar dalam LKPD menarik.	
		h. Gambar LKPD sesuai dengan materi.	
			23

d. Instrumen Uji Ahli Bahasa

Berikut adalah kisi-kisi instumen uji ahli bahasa dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen ahli bahasa

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Jumlah Item
Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat.	3
	2. Keefektifan kalimat.	
	3. Kebakuan istilah.	
Komunikatif	4. Keterbacaan pesan	2
	5. Ketepatan penggunaan kaidah bahasa.	

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Jumlah Item
Dialogis dan interaktif.	6. Kemampuan memotivasi pesan atau informasi.	2
	7. Kemampuan mendorong berpikir kreatif.	
Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik.	8. Kesesuaian perkembangan intelektual peserta didik.	2
	9. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik.	
Keruntutan dan keterpaduan alur pikir	10. Keruntutan dan keterpaduan antar kegiatan belajar	2
	11. Keruntutan dan keterpaduan antar paragraf	
Penggunaan istilah, simbol,	12. Konsistensi penggunaan istilah.	1

3) Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk mengambil data-data yang dibutuhkan oleh peneliti, seperti: Catatan, arsip sekolah dan RPP. Dalam studi pendahuluan, peneliti menggunakan metode ini untuk memperoleh data jumlah peserta didik dan nilai ulangan harian peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Kampung Baru pada tema 8 subtema 2.

2. Uji Instrumen Tes

Uji instrumen tes yang digunakan dalam penelitian adalah:

a. Validitas Instrumen

Uji Validitas digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan butir soal berpikir kreatif sebanyak 25 soal yang diujikan terhadap 25 peserta didik kelas IV SD N 1 Labuhan Ratu. Rumus yang digunakan adalah korelasi *product moment*. Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut tidak valid atau *drop out*. Berdasarkan hasil analisis validitas soal yang telah dilakukan, diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 3.5. Rekapitulasi Uji Validitas Instrumen Tes

No.	Uji Validitas	Jumlah Soal Instrumen Tes
1.	Jumlah soal valid	20
2.	Jumlah soal tidak valid	5
Jumlah		25

(lampiran 19 halaman 161).

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa dari 25 soal yang diujicobakan, terdapat 20 soal yang termasuk dalam kategori valid dan 5 soal termasuk dalam kategori tidak valid.

b. Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama secara garis besar akan menghasilkan data yang sama, untuk mengukur tingkat keajegan soal digunakan rumus *Alpha Cronbach*. Nilai koefisien reliabilitas yang diperoleh diinterpretasikan dengan indeks reliabilitas berikut.

Tabel 3.6. Daftar Interpretasi Koefisien r

Koefisien r	Reliabilitas
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Sedang/Cukup
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

(Sugiyono, 2018:257).

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan reliabel, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut tidak reliabel. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diperoleh nilai $r_{11} = 0,91$ sehingga soal dikategorikan reliabel dengan tingkat reliabilitas sangat tinggi (**Lampiran 20 halaman 170**).

c. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran merupakan proporsi atau perbandingan antara peserta didik yang menjawab benar dengan keseluruhan peserta didik yang mengikuti tes. Kriteria indeks kesukaran soal ditentukan sebagai berikut.

Tabel 3.7. Indeks Kesukaran

Indeks Tingkat Kesukaran	Kategori
0,00-0,30	Butir soal sukar
0,31-0,70	Butir soal sedang
0,71-1,00	Butir soal mudah

(Yani, Ahmad. 2019:20).

Berdasarkan perhitungan diperoleh hasil analisis tingkat kesukaran butir soal sebagai berikut.

Tabel 3.8. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran

No	Kategori	Jumlah Instrumen Tes
1	Sangat Sukar	0
2	Sukar	0
3	Sedang	20
4	Mudah	5
5	Sangat Mudah	0
Jumlah		25

(Lampiran 21 halaman 163).

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa tidak terdapat soal yang termasuk dalam kategori sangat sukar, sukar dan sangat mudah, 20 butir soal dengan kategori sedang, 5 butir soal termasuk dalam kategori soal mudah.

d. Daya Beda

Daya beda soal diperlukan agar instrumen mampu membedakan kemampuan masing-masing responden. Kriteria daya pembeda soal ditentukan sebagai berikut:

Tabel 3.9. Klasifikasi Daya Pembeda

No.	Indeks daya beda	Klasifikasi
1.	Negatif	Tidak ada daya beda
2.	00,00 – 0,19	Daya beda lemah
3.	0,20 – 0,39	Daya beda cukup
4.	0,40 – 0,69	Daya beda baik
5.	0,70 – 1,00	Daya beda baik sekali

(Yani, Ahmad. 2019:21).

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh hasil uji daya beda soal sebagai berikut.

Tabel 3.10. Hasil Uji Daya Beda

No	Uji Daya Beda	Jumlah Instrumen Tes
1	Tidak ada daya beda	0
2	Daya beda lemah	4
3	Daya beda cukup	4
4	Daya beda baik	16
5	Daya beda sangat baik	1
Jumlah		25

(Lampiran 22 halaman 164).

Bedasarkan tabel tersebut diketahui bahwa tidak terdapat butir soal yang termasuk dalam kategori tidak ada daya beda. 4 butir soal dengan kategori lemah, 4 butir soal kategori cukup, 16 butir soal termasuk dalam kategori baik dan 1 butir soal termasuk dalam kategori sangat baik.

G. Teknik Analisis Data

1. Teknik Analisis Data Kevalidan

Instrument angket terhadap penggunaan produk memiliki 4 pilihan jawaban yang sesuai dengan konten pertanyaan. Skor penilaian total dapat dicari dengan menggunakan rumus berikut.

$$\text{Skor penilaian} = \frac{\text{Skor perolehan pada instrumen} \times 4}{\text{jumlah skor tertinggi}}$$

Penafsiran skor hasil penilaian uji kevalidan memiliki kategori sebagai berikut.

Tabel 3.11. Klasifikasi Nilai Kevalidan Produk

Skor Penilaian	Interval Skor	Kategori
4	76 – 100	Sangat Valid
3	51 – 75	Valid
2	26 – 50	Cukup
1	0 – 25	Sangat Tidak Valid

(Okayana, K, et al 2019:136)

2. Teknik Analisis Data Efektivitas

Pengukuran kemampuan berpikir kreatif peserta didik dilakukan melalui test tertulis pada kelas IV tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” Subtema 2 “Keunikan Daerah Tempat Tinggalku.” Nilai kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil perhitungan

peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik diinterpretasikan dengan menggunakan indeks *gain* (g), yang ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Tabel 3.12. Nilai Indeks *Gain* Ternormalisasi

Indeks <i>Gain</i>	Interpretasi
$(g) > 0,70$	Tinggi
$0,30 < (g) < 0,70$	Sedang
$(g) < 0,30$	Rendah

(Karimah, S, et al., 2018:99)

Pengujian terhadap ada tidaknya perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada kelas eksperimen dan kontrol dihitung menggunakan uji-t. Analisis hasil penelitian yang mula-mula dilakukan dengan cara uji normalitas dan uji homogenitas yang kemudian membandingkan antara nilai mean kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan uji *Independen sample t-test*. Kriteria pengujian apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan maka H_a diterima, dan sebaliknya apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak. Kemudian jika H_a diterima dilakukannya uji lanjut dengan melihat rata-rata skor peningkatan hasil belajar peserta didik pada kedua kelas.

3. Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Berikut merupakan hasil uji hipotesis pada penelitian pengembangan ini.

Hipotesis 1

“Pengembangan LKPD berbasis strategi PQ4R yang dikembangkan valid untuk meningkatkan berpikir kreatif peserta didik kelas IV di sekolah dasar”. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan uji validasi ahli bahasa, ahli media dan ahli materi.

Hipotesis 2

“Pengembangan LKPD berbasis strategi PQ4R efektif untuk meningkatkan berpikir kreatif peserta didik kelas IV Sekolah Dasar”. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan *gain* ternormalisasi.

V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan LKPD berbasis strategi PQ4R untuk meningkatkan berpikir kreatif peserta didik kelas IV Sekolah Dasar” dapat disimpulkan bahwa :

1. Produk LKPD berbasis strategi PQ4R yang dikembangkan valid untuk digunakan berdasarkan validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.
2. LKPD berbasis strategi PQ4R efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan Sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan menggunakan berbasis strategi PQ4R dengan yang tidak menggunakan pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

B. Implikasi

1. Pengembangan LKPD berbasis PQ4R

Pengembangan LKPD berbasis PQ4R juga dapat mengatasi masalah rendahnya kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran tematik dengan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran, yaitu 1) *Preview* (membaca selintas dengan cepat), 2) *Question* (bertanya), 3) *Read* (membaca), 4) *Reflect* (refleksi), 5) *Recite* (membuat inti sari), dan 6) *Review* (mengulang secara menyeluruh).

2. Efektifitas LKPD berbasis PQ4R

LKPD berbasis PQ4R akan lebih optimal apabila sebelum proses pembelajaran guru memberikan arahan tentang cara mengerjakan LKPD

lalu menugaskan kepada peserta didik untuk mengerjakan LKPD sesuai dengan pokok bahasan/sub pokok bahasan yang dipelajarinya, guru hendaknya memahami setiap prosedur pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah PQ4R, pada saat peserta didik mengerjakan tugas latihan kegiatan LKPD, hendaknya guru memberikan bimbingan dan tuntunan, dalam proses pembelajaran peserta didik tidak hanya sekadar mendengarkan, mencatat, kemudian menghafal materi pelajaran, akan tetapi aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data, dan akhirnya menyimpulkan, aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah, pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah, pada akhir proses pembelajaran guru bersama peserta didik membahas hasil pengerjaan LKPD, agar pengerjaan lebih bermakna diharapkan guru memberikan komentar atau tanggapan yang positif terhadap hasil kerja peserta didik. Selain itu perlu tersedianya berbagai sumber belajar dan media pembelajaran yang bervariasi serta adanya dukungan dari berbagai warga sekolah. Banyak sumber belajar akan menambah informasi bagi peserta didik dalam memecahkan masalah secara tepat dan kritis.

C. Saran

Saran yang dapat peneliti sampaikan berdasarkan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Peserta Didik

Diharapkan peserta didik aktif dalam proses mengumpulkan data dalam memecahkan masalah yang ada pada LKPD berbasis PQ4R sehingga pengetahuan peserta didik akan semakin kaya dan semakin kritis dalam memecahkan masalah sehingga kemampuan berpikir kreatif peserta didik meningkat.

2. Pendidik

Produk LKPD berbasis PQ4R ini dapat dijadikan sebagai salah satu contoh inovasi sumber belajar peserta didik berdasarkan kurikulum

nasional. Guru dapat mengembangkan salah satu LKPD yang serupa dengan materi yang lain.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan selalu menunjang fasilitas yang dapat digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran seperti penyediaan sumber buku penunjang dan media pembelajaran sehingga kemampuan berpikir kreatif peserta didik selama menggunakan LKPD berbasis PQ4R akan lebih optimal.

4. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya hendaknya dapat mengembangkan LKPD berbasis PQ4R tidak hanya dilihat pada aspek kemampuan berpikir kreatif saja tetapi juga dilihat pada aspek lainnya, supaya LKPD yang dikembangkan menjadi lebih berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Alghafri, Ali Salim Rashid. (2014). The Effects of Integrating Creative and Critical Thinking on Schools Students' Thinking. *International Journal of Social Science and Humanity*, 4(6): 518-525.
- Anwar, Muhammad Nadeem. (2012). Relationship of Creative Thinking with the Academic Achievements of Secondary School Students. *International Interdisciplinary Journal of Education*, 1(3): 44-47).
- Ari Kunto Suharsini. (2010). *Edisi Revisi Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Birgili, Bengi. (2015). Creative and Critical Thinking Skills in Problem-based Learning Environments. *Journal of Gifted Education and Creativity*, 2(2): 71-80.
- Borg, Walter, & Gall, Meredith Damien. (1983). *Education Research*. New York.
- Burton, Graeme. (2007). *Strategi Pembelajaran PQ4R*. Bandung : Jalasutra.
- Gentilini, L.K.S., Andrade, M.E.P., Basso, F.P., Salles, J.F.D., Martins-Reis, V.D.O., & Alves, L.M. 2020. Development of an Instrument for Collective Assessment of Fluency and Comprehension of Reading in Elementary School Students II. *CoDAS*, 1-9.
- Fitriani, O, & Suhardi, S. (2018). The Effectiveness of PQ4R (Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review) in Reading Comprehension Skill. *Jurnal Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*. 330 (1), 251-254
- Gardenia, N, Herman, T., & Dahlan, T. (2018). PQ4R Strategy (Preview, Question, Read, Reflection, Recite, Review) for Mathematical Communication Ability. *Jurnal Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. 253 (1), 322-327.
- Hamalik, Oemar. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung : Bumi Aksara.

- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Hermawan, Ruswandi. (2007). *Metode Penilaian Pendidikan Sekolah Dasar*. Bandung: UPI PRESS.
- Hurlock. Elizabeth B. (2005). *Perkembangan Anak*. Alih bahasa dr.Med. Meitasari Tjandrasa, Jilid 2, edisi ke 6, h. 29. Jakarta : Erlangga.
- Iru, La, dan La Ode Safiun Arihi. (2012). *Analisis Penerapan Pendekatan, Metode, Strategi, dan Model-model Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Kemendikbud. (2013). *Kerangka Dasar Kurikulum 2013*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar. Jakarta.
- Komalasari, Kokom. (2010). *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Lee, Che-Di. (2014). Worksheet Usage, Reading Achievement, Classes' Lack of Readiness, and Science Achievement: A Cross-Country Comparison. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 2(2): 96-106.
- Majid. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Mardapi, D. (2012). *Pengukuran Penilaian Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta : Nuha Medika.
- Martin, Rose. (2009). *Critical Strategies for Academic Writing*. Bedford Books of St. Martin's Press. Boston.
- Muhibbin Syah. (2001). *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo.
- Munandar, Utami. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka cipta.
- Prastowo, Andi. (2015). *Panduan Kreatif Membuat LKPD Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Primadani, A. I. (2021). Mathematical Reasoning and Communication in TGT Learning Model with PQ4R Strategy. *The Electrochemical Society*. 5 (1): 1-7.
- Pulungan, M., Toybah, T., & Suganda, V. A. (2021). Development of -based 2013 Curriculum Assessment Instruments in Elementary School. *Journal of Teaching and Learning in Elementary Education (JTLEE)*. 4 (1), 51-64. *Journal of Educational Research*, 2(8): 577-584.

- Rusman. (2010). *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sambo, Aminu., & El-Yakub, S. U. (2012). Influence of Parental Level of Education on Academic Achivement of Students in Colleges of Education in Nigeria: Curriculum Implication. *International Journal Of Educational Benchmark (IJEb)*. 5 (4): 76-87.
- Setyosari, Punaji. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Setiawati, H., & Corebima, A. D. (2018). Improving Students' Metacognitive Skills through Science Learning by Integrating PQ4R and TPS Strategies at A Senior High School in Parepare, Indonesia. *Journal of Turkish Science Education*. 15(2), 95-106.
- Siddiq, D. (2008). *Pengembangan LKPD SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumiati & Asra. (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima.
- Sulistyorini, S., & Harmanto, Z.A. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Pererta Didik (LKPD) Tematik Terpadu Mengintegrasikan Penguatan Pendidikan Karakter (PKK) dan Literasi Siswa SD di Kota Semarang. *Jurnal Kreatif : Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1):1-8.
- Sundayana, Rostina. (2015). *Statistik Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. (2009). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya.
- Suparno. (2009). *Filsafat Konstruktivisme Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius
- Susanto, Ahmad. (2014). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana.
- Trianto. (2010). *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta : Prestasi Pustaka.

- Toman, Ufuk., Riza, Akdeniz Ali., and Odabaşı Cimer Sabiha. (2013). Extended Worksheet Developed According To 5e Model Based On Constructivist Learning Approach. *International Journal on New Trends in Education and Their Implications*. Vol. 4 (4): 173-183.
- Wahyuningsih, A., & Kiswaga, G. E. (2019). The Effectiveness of CIRC Learning Model and PQ4R Learning Model on Reading Comprehension Skills of Elementary School Students. *Jurnal Prima Edukasia*. 7(1), 82-93.
- Widjajanti, Endang. (2008). Kualitas Lembar Kerja Siswa. (Online), (staff.uny.ac.id/system/files/pengabdian/endang.../kualitas-lks.pdf, diakses pada tanggal 24 November 2011).
- Yaumi, Muhammad. (2013). *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.