

Pengembangan Modul Ajar Memahami Alir Proses Produksi Produk Berbasis Metode PQ4R untuk Siswa Kelas XI Program Keahlian Multimedia pada Mata Pelajaran Desain Multimedia di SMK Negeri 1 Sawan

Ni kadek Yuli Susanti¹, Luh Putu Eka Damayanthi², Dessy Seri Wahyuni³, I Made Agus Wirawan⁴

Pendidikan Teknik Informatika

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja, Bali

E-mail: kdkyulisusanti@yahoo.co.id¹, ekadamayanthi@rocketmail.com², dsy.wahyuni@gmail.com³,

imade.aguswirawan@gmail.com⁴

Abstrak— Penelitian ini bertujuan untuk (1) Merancang Pengembangan Modul Ajar Memahami Alir Proses Produksi Produk Multimedia Berbasis Metode PQ4R untuk Siswa Kelas XI Program Keahlian Multimedia di SMK Negeri 1 Sawan. (2) Mengimplementasikan Modul Ajar Memahami Alir Proses Produksi Produk Multimedia Berbasis Metode PQ4R untuk Siswa Kelas XI Program Keahlian Multimedia di SMK Negeri 1 Sawan. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development* atau *R&D*) dengan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini melibatkan siswa kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Sawan tahun ajaran 2013/2014. Data tentang sumber belajar siswa diperoleh dengan menggunakan metode wawancara. Validasi modul ajar memahami alir proses produksi produk multimedia diperoleh dengan menggunakan metode angket. Data yang diperoleh tersebut dianalisis secara deskriptif. Pengembangan modul ajar memahami alir proses produksi produk multimedia berbasis metode pembelajaran PQ4R (*preview, question, read, reflect, recite, review*). Hasil analisis data respon siswa menunjukkan siswa memberikan penilaian dengan rata-rata persentase 92% sehingga jika dikonversikan persentase tersebut dalam kualifikasi sangat baik. Hasil uji efektifitas yang dianalisis menggunakan *gain score* menghasilkan 0,63 sehingga hasil belajar siswa

sebelum dan sesudah modul digunakan dalam kategori sedang.

Kata-kata kunci: modul, metode PQ4R, alir proses produksi produk multimedia.

Abstract — This research aimed to (1) design and implement the the Flow Production Process Based Multimedia Products PQ4R Method for Class XI Student Multimedia Skills Program at SMK Negeri 1 Sawan. (2) Implement an Instructional Module Understanding the Flow Production Process Based Multimedia Products PQ4R Method for Class XI Student Multimedia Skills Program at SMK Negeri 1 Sawan. This type of research used in this study is the *Research and Development* (*Research and Development* or *R & D*) with the model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). This study involves a class XI student of SMK Negeri 1 Sawan Multimedia academic year 2013/2014. Data on student learning resources obtained using interview method. Validation module taught to understand the production process flow of multimedia products obtained using the questionnaire method. The data obtained were analyzed descriptively. Development of teaching modules to understand the production process flow of multimedia-based learning methods PQ4R (*preview, question, read, reflect, Recite, review*). The results of the data analysis of student responses indicate students provide assessment with an average percentage of 92% so that if the percentage converted in excellent qualifications. The test results

were analyzed using the effective yield of 0.63 that gain score of student learning outcomes before and after the module is used in the medium category.

Key words: module, PQ4R method, production process flow of multimedia products.

I. PENDAHULUAN

Penerapan kurikulum KTSP menuntut aktivitas dan partisipasi para siswa yang lebih banyak dalam proses pembelajaran^[1]. Struktur kurikulum tingkat satuan pendidikan berbeda dari kurikulum sebelumnya, KTSP dirancang sedemikian rupa, sehingga tidak ada lagi jam efektif yang begitu mencolok banyaknya. Kurikulum sebelumnya sebagian mata pelajaran memiliki waktu yang banyak, sebagian mata pelajaran yang lain memiliki waktu sedikit dengan alasan penting dan padatnya materi. Penekanan KTSP bukan mengejar target materi tetapi memaksimalkan proses dalam pembelajaran dan mengembangkan kompetensi siswa. Di dalam KTSP menuntut agar pembelajaran dilakukan secara konstruktivis. Pembelajaran secara konstruktivis merupakan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student center*).

SMK Negeri 1 Sawan merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang masih menggunakan kurikulum KTSP. Mengingat KTSP menekankan kegiatan pembelajaran pada siswa (*student center*), namun yang terjadi dalam proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Sawan belum sepenuhnya terpusat pada siswa. Hal tersebut dibuktikan dalam proses pembelajaran mata pelajaran alir proses produksi produk multimedia. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah seorang guru yang mengajar mata pelajaran yang dimaksud, saat proses pembelajaran dikelas guru kurang memiliki bahan ajar / materi. Hal ini disebabkan karena materi yang dimiliki oleh guru hanya bersumber dari internet yang disesuaikan dengan silabus. Buku-buku yang berkaitan dengan mata pelajaran alir proses produksi produk multimedia pun sangat sulit didapatkan. Jika melibatkan siswa dalam mencari bahan belajar melalui internet, yang terjadi adalah masih terbatasnya akses internet sehingga menyebabkan siswa tidak bisa menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Dengan membaca dan menuntut tindak lanjut kepada siswa maka dapat mengalihkan kebosanan siswa dengan aktivitas membaca dan menindak lanjuti sehingga dengan aktivitas tersebut siswa dapat memahami konsep yang dipelajari.

Adapun solusi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan bahan ajar yaitu dalam bentuk modul. Modul merupakan bahan belajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu dan dikemas dalam bentuk satuan pembelajaran terkecil dan

memungkinkan dipelajari secara mandiri dalam satuan waktu tertentu^[2]. Pengembangan modul pada saat ini hanya menuntut siswa untuk membaca materi, hingga menyebabkan dampak yang sama ketika diberikan bahan ajar dalam bentuk *softcopy* maupun *printout*. Untuk itu dilakukan perbaikan dengan menambahkan metode pembelajaran di dalam modul yang dikembangkan.

Mengingat karakteristik mata pelajaran alir proses produksi produk multimedia berupa konsep, maka diperlukan metode pembelajaran yang menekankan aktivitas membaca untuk memahami materi. Selain penekanan konsep yang harus dikuasai oleh siswa, metode pembelajaran yang terkandung di dalam modul dapat meningkatkan aktivitas siswa, untuk itu digunakan metode pembelajaran PQ4R. Metode PQ4R adalah merupakan metode membaca untuk membantu siswa mengingat apa yang mereka baca, dan dapat membantu proses belajar mengajar di kelas yang dilaksanakan dengan kegiatan membaca buku sehingga siswa dapat memahami konsep yang dipelajari^[3].

Metode PQ4R digunakan karena di dalam tahapan metode tersebut terdapat hal yang dilalui oleh siswa yakni *preview* (membaca selintas dengan cepat), *question* (bertanya), *read* (membaca), *reflect* (refleksi), *recite* (membuat intisari), dan *review* (mengulang secara menyeluruh). Dengan tahapan tersebut diharapkan modul dapat memberikan perlakuan kepada siswa untuk melalui tahapan yang dimaksud sehingga siswa dapat memahami konsep pada mata pelajaran alir proses produksi produk multimedia dengan berbantuan modul yang akan dikembangkan.

Selain pertimbangan tersebut peneliti juga mempertimbangkan perubahan kurikulum yang akan terjadi yaitu dari KTSP ke kurikulum 2013 untuk itu peneliti mengkonversikan silabus di KTSP dan kurikulum 2013 (terlampir). Sehingga modul yang akan dikembangkan dapat bermanfaat di KTSP dan di kurikulum 2013. Dengan demikian peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Modul Ajar Memahami Alir Proses Produksi Produk Multimedia Dengan Metode PQ4R Untuk Kelas XI Multimedia Di SMK N 1 Sawan".

II. KAJIAN TEORI

1. Pengertian Modul Ajar

Modul merupakan bahan belajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu dan dikemas dalam bentuk satuan pembelajaran terkecil dan memungkinkan dipelajari secara mandiri dalam satuan waktu tertentu^[3]. Karakteristik modul diantaranya (1) *Self Instruction* (2) *Self Contained* (3) Berdiri sendiri (*stand alone*) (4) Adaptif (5) Bersahabat/akrab (*user friendly*) (6) Desain. Untuk membuat sebuah modul

maka diperlukan sebuah kerangka agar materi yang disampaikan dapat disajikan secara terstruktur.

2. Metode Pembelajaran PQ4R

Metode PQ4R merupakan salah satu bagian dari strategi elaborasi. Elaborasi adalah proses penambahan perincian informasi sehingga informasi baru akan menjadi lebih bermakna, oleh karena itu membuat pengkodean lebih mudah dan lebih memberi kepastian [2]. Metode PQ4R merupakan salah satu metode membaca yang digunakan untuk membantu siswa mengingat apa yang mereka baca, dan dapat membantu proses belajar mengajar di kelas yang dilaksanakan dengan kegiatan membaca buku. Metode ini dikembangkan oleh Thomas dan Robinson meliputi *Preview* (membaca selintas dengan cepat), *Question* (bertanya), *Read* (membaca), *Reflect* (refleksi), *Recite* (membuat intisari), dan *Review* (mengulang secara meyeluruh). Penjelasan tahapan metode pembelajaran PQ4R adalah sebagai berikut.

3. Memahami Alir Proses Produksi Produk Multimedia

Memahami Alir Proses Produksi Produk Multimedia merupakan salah satu kompetensi keahlian Multimedia. Berikut ini akan dijelaskan kompetensi dasar, indikator dan materi pembelajaran yang akan dilakukan dalam modul memahami alir proses produksi produk multimedia.

Tabel 1 Penjelasan Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
a. Mengidentifikasi Proses Pre Production Multimedia	<ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan Proses Pre Production Multimedia Mengidentifikasi Proses Pre Production Multimedia (pra produksi) secara sekuensial mulai dari <i>concept definition</i> sampai dengan <i>client sign off and funding</i>. Mengilustrasikan Pre Production Multimedia (pra produksi) secara sekuensial mulai dari <i>concept definition</i> sampai dengan <i>client sign off and funding</i>. Menggunakan proses <i>pre production</i> dalam proses produksi produk multimedia
a. Mengidentifikasi Proses Produksi (Production) Multimedia	<ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan Proses Production Multimedia Mengidentifikasi Proses Production Multimedia (produksi) secara sekuensial

Kompetensi Dasar	Indikator
	<p>mulai dari <i>content creation</i> sampai dengan <i>build beta version</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Mengilustrasikan <i>Post Production</i> Multimedia (purna produksi) secara sekuensial mulai dari <i>content creation</i> sampai dengan <i>build beta version</i> Menggunakan proses produksi (<i>production</i>) dalam proses produksi produk multimedia
a. Mengidentifikasi Proses Post Production Multimedia	<ol style="list-style-type: none"> Menjelaskan Proses <i>Post Production</i> Multimedia Mengidentifikasi Proses <i>Post Production</i> Multimedia (purna produksi) secara sekuensial mulai dari <i>beta testing</i> sampai dengan <i>archive all production material</i> Mengilustrasikan Pre Production Multimedia (produksi) secara sekuensial mulai dari <i>content creation</i> sampai dengan <i>build beta version</i>.

Tabel 2 Konversi Kurikulum KTSP ke Kurikulum 2013

KD	KTSP	Materi
1.	Mengidentifikasi proses <i>Pre Production</i> multimedia	1. Proses pra produksi (<i>pre production</i>) multimedia
1.	Mengidentifikasi proses <i>Production</i> multimedia	1. Proses produksi (<i>production</i>) multimedia
1.	Mengidentifikasi proses pasca produksi multimedia	1. Proses pasca produksi (<i>post production</i>) multimedia

KD	2013	Materi
1.	<ol style="list-style-type: none"> Memahami alir proses produksi multimedia Menalar tahapan proses pra produksi multimedia 	<ol style="list-style-type: none"> Alir proses (<i>life cycle</i>) produksi produk multimedia Proses pra produksi (<i>pre production</i>) multimedia

K D	2013	Materi
		3. Proses purna produksi (<i>post production</i>) multimedia
	a) Menalar tahapan proses produksi multimedia	1. Proses produksi (<i>production</i>) multimedia
	a) Menalar tahapan proses pasca produksi	1. Proses pasca produksi multimedia

III. METODOLOGI

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* (R & D) yakni metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan modul ajar memahami alir proses produksi produk multimedia ini menggunakan model ADDIE. (1) *Analysis* (analisis) yaitu melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah (kebutuhan). (2) *Design* (desain) modul dilakukan dengan menyusun buram modul. Penulisan modul diawali dengan menyusun buram modul. (3) *Development* (pengembangan) tahap ini adalah merupakan proses untuk mewujudkan rancangan tersebut menjadi kenyataan. (4) *Implementation* (implementasi) ini adalah tahap uji coba modul ajar melalui uji lapangan (5) *Evaluation* (evaluasi) tahap terakhir adalah melakukan evaluasi yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

2. Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan untuk dianalisis dalam penelitian ini meliputi informasi tentang sumber belajar. Sumber belajar dikumpulkan dengan menggunakan metode wawancara. Metode wawancara digunakan untuk mengetahui secara langsung kurikulum yang berlaku di sekolah serta ketersediaan sumber belajar mata pelajaran memahami alir proses produksi produk multimedia yang tertuang dalam bentuk silabus. Adapun sumber data pada saat wawancara tersebut adalah guru yang mengajar mata pelajaran memahami alir proses produksi produk multimedia.

3. Validasi Modul

Validasi modul di uji oleh ahli isi (*expert judgement*), ahli desain, ahli media, uji perorangan dan uji kelompok kecil, menganalisis respon siswa terhadap pengembangan modul, dan menganalisis efektifitas

penggunaan modul. Untuk analisis efektifitas penggunaan modul digunakan *gain score*^[4].

$$g = \frac{Sp_{post} - Sp_{pre}}{Sm_{maks} - Sp_{pre}} \quad (\text{Sumber: Hake dalam Susilawati, 2014})^{[4]}$$

Keterangan :

g = gain yang dinormalisasi (N-Gain)

Smaks = skor maksimum (ideal) dari *pre test* dan *post test*

Sp_{pre} = skor *pre test*

Sp_{post} = skor *post test*

Tingkat perolehan ternormalisasi dikategorikan ke dalam tiga kategori yaitu:

Gain - Tinggi = (*<g>*) > 0,7

Gain - Sedang = 0,7 ≥ (*<g>*) ≥ 0,3

Gain - Rendah = (*<g>*) < 0,3

IV. PEMBAHASAN

Pengembangan modul ajar memahami alir proses produksi produk multimedia bertujuan untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran. Selain itu pengembangan modul menggunakan basis metode PQ4R yang bertujuan agar pembelajaran dapat berpusat kepada siswa.

Dalam uji coba lapangan peneneliti melibatkan 15 (lima belas) orang siswa untuk menerapkan modul ajar memahami alir proses produksi produk multimedia. Berdasarkan rekapitulasi penilaian dari masing-masing responden hasil penilaian yang diberikan oleh siswa adalah sangat baik 100%, baik 0%, cukup 0%, kurang 0% dan sangat kurang 0%. Penilaian ini sejalan dengan rerata skor seluruh responden yang diperoleh pada analisis yang dilakukan. Hal ini mengindikasikan bahwa pengembangan modul ajar memahami alir proses produksi produk multimedia menunjukkan keberhasilan yang dibuktikan dengan terbantunya siswa dalam hal pembelajaran.

Untuk mengetahui efektifitas penggunaan modul, penelitian melakukan uji efektifitas dengan cara memberikan *pre test* dan *post test*. Hasil uji efektifitas dianalisis menggunakan *gain score*. Dari perolehan *gain score* yaitu 0,63 sehingga efektifitas modul dalam kategori sedang.

Setelah selesai melaksanakan pembelajaran menggunakan modul melalui angket siswa memberikan respon penilaian dengan hasil baik terhadap modul. Selain hal tersebut penilaian juga dinyatakan dalam komentar dan saran yang diberikan oleh siswa yang menyatakan modul dapat membantu dalam memahami materi. Dengan terbantunya siswa dalam memahami materi mengindikasikan bahwa modul relevan digunakan dalam pembelajaran.

Secara garis besar para siswa memandang bahwa pengembangan modul ajar memahami alir proses produksi produk multimedia telah dibuat menunjukkan adanya keberhasilan, dan hal ini terbukti dengan pernyataan siswa yaitu keberadaan modul sangat membantu dalam proses belajar. Dapat menyediakan bahan ajar, memandirikan siswa dalam belajar sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru. Dengan demikian peneliti berhasil mengembangkan modul memahami alir proses produksi produk multimedia berbasis metode PQ4R yang valid.

(tidak diterbitkan). Singaraja: Evaluasi Pendidikan. Program Pasca Sarjana.

V. SIMPULAN

Pengembangan modul ajar memahami alir proses produksi produk multimedia berbasis metode PQ4R untuk kelas XI Program Keahlian Multimedia di SMK Negeri 1 Sawan dirancang untuk menyediakan sumber belajar bagi siswa untuk memahami materi memahami alir proses produksi produk multimedia. Dengan menggunakan basis metode pembelajaran PQ4R modul dapat membelajarkan siswa secara mandiri sehingga pembelajaran dapat berpusat pada siswa. Melalui uji lapangan siswa memberikan penilaian dengan rata-rata persentase 92% sehingga jika dikonversikan persentase tersebut dalam kualifikasi sangat baik. Hasil uji efektifitas yang diperoleh melalui *pre test* dan *post test* kemudian dianalisis menggunakan *gain score* diperoleh hasil sebesar 0,63 sehingga efektifitas modul dalam kategori sedang.

REFERENSI

- [1] Yamin, Martinis. 2013. *Desain Pembelajaran Berbasis Satuan Pendidikan*. Jakarta: Referensi
- [2] Purwanto dan Arista Rahdi dan Suharto Lasmono. 2007. *Seri Teknologi Pengembangan Modul*. Jakarta: Departemen Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan
- [3] Adnyeswari, Ni Luh. 2012. *Penerapan Metode PQ4R dalam Ketrampilan Membaca Intensif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas VI Semester I di SD No. 2 Liligundi Tahun Pelajaran 2001/2012 Singaraja*. Skripsi (tidak diterbitkan). Singaraja: Jurusan Pendidikan Guru Sekolah dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Undiksha.
- [4] Hake dalam Silawati, Komang. 2014. *Pengaruh Model Siklus Belajar 7E Terhadap Pemahaman Konsep Biologi dan Sikap Ilmiah Siswa*. Tesis