

PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN BERBASIS PQ4R (PREVIEW, QUESTION, READ, REFLECT, RECITE, DAN REVIEW) PADA MATERI PERJUANGAN KERAJAAN BANTEN MELAWAN PENJAJAHAN BELANDA

Veronika Susanawati¹, Elis Setiawati²

^{1,2} Pendidikan Sejarah, FKIP Universitas Muhammadiyah Metro

Email: Veronika_susanawati@gmail.com

ABSTRACT

The Purpose of developing research module of PQ4R's based is to produce modul. Products that are tested by experts or experts both physically and by design. This research method module is research and development research which is carried out referring to Erni's research using the level 1 development model that is up to tested products Level 1 product development includes identification of potentials and problems in literature review and relevant research, product design, product validation and tested design. The results of this study show that product validation, namely the pq4r-based module is carried out twice in the first stage, validation is carried out on the design aspects and the module material aspects in the design aspects. obtained a module feasibility level of 62.5% with a feasible category Then in the material aspect, the feasibility percentage was obtained at 61.9.2% after the product was revised according to the suggestion, then re-validated in the second validation, the percentage of eligibility in the design aspect was obtained. ar 87% and on the material aspect 84% with very eligibility criteria, thus it can be concluded that the product or model developed has been tested by experts with criteria very suitable for use in learning.

Keywords: Module, The Teaching, PQ4R

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi antara dirinya dan lingkungannya secara utuh untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Salah satu proses pembelajaran yang diterapkan di Sekolah Tingkat Menengah Atas (SMA) adalah pada bidang studi Sejarah. Pembelajaran sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul dan perkembangan serta penanan masyarakat pada masa lampau yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik (Sapriya, 2012:209-210). Pembelajaran sejarah berfungsi untuk menyadarkan peserta didik akan adanya proses perubahan dan perkembangan masyarakat dalam dimensi waktu dan untuk membangun perspektif serta kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami, dan menjelaskan jati diri bangsa di masa lalu, masa kini, dan masa depan di tengah-tengah perubahan dunia (Depdiknas, 2003:6).

Tujuan pembelajaran sejarah adalah mengembangkan pemahaman tentang diri sendiri; memberikan gambaran yang tepat tentang konsep waktu, ruang dan masyarakat; membuat peserta didik mampu mengevaluasi nilai dan hasil yang dicapai generasinya; mengajarkan toleransi; memperluas cakrawala intelektualitas; mengajarkan prinsip-prinsip moral; dan menanamkan orientasi ke masa depan (Kocchar, 2007: 27-28, Nugraha, A. S., & Kuswono, K., 2022).

Peningkatkan mutu pendidikan tidak terlepas dengan sekolah terutama dalam proses pembelajaran di kelas, pembelajaran sejarah merupakan ilmu pengetahuan yang dipelajari dari jenjang pendidikan dasar tetapi peserta didik beranggapan bahwa sejarah merupakan pelajaran yang dapat dikategorikan mudah. Pembelajaran sejarah juga merupakan cara untuk membentuk sikap sosial. Adapun

sikap sosial tersebut antara lain: saling menghormati, menghargai perbedaan, toleransi dan kesediaan untuk hidup berdampingan dalam nuansa multikulturalisme (Susanto, 2014:62). Untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran sejarah perlu adanya strategi sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan lancar. Karwono (2012 :12): “Strategi pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien”

Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh seorang guru dalam membantu siswa dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajarannya adalah dengan menyiapkan komponen penting pembelajaran yakni sumber belajar. Sumber belajar adalah segala daya yang dapat dimanfaatkan guru memberi kemudahan kepada seseorang dalam belajarnya Prastowo (2010 : 28). Sehingga hal tersebut dapat mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar atau mencapai kompetensi tertentu.

Salah satu sumber pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah modul. Modul merupakan sumber belajar cetak yang terdiri dari uraian-uraian materi dan tugas yang akan dikerjakan oleh peserta didik. Menurut Fauzi dan Sulistiyo (2014:559) bahwa “Modul adalah 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”. Senada dengan pendapat tersebut Prastowo (2017:5) bahwa “Modul pembelajaran adalah perangkat yang menunjang proses pengajaran yang mempengaruhi dari kebutuhan mahasiswa seperti yang diungkapkan oleh Hamalik yaitu bahan ajar yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan mahasiswa akan mempengaruhi proses pembelajaran di dalam kelas sehingga dapat berjalan secara efektif”. Kehadiran modul dalam pembelajaran akan membangkitkan gairah belajar peserta didik. Modul akan dapat menarik perhatian dan ketertarikan peserta didik apabila disusun dan dikemas serta didesain yang menarik. Komponen modul menurut Sari dan Aini (2019:6) “memuat: kata pengantar, daftar isi, peta kedudukan modul, glosarium, pendahuluan yang berisi SK dan KD, deskripsi waktu dan petunjuk penggunaan modul, pembelajaran yang terdiri dari tujuan, uraian materi, rangkuman, dan tugas, serta tes.” Komponen modul tersebut agar menarik dapat disusun berdasarkan langkah-langkah dalam model pembelajaran. Model pembelajaran PQ4R adalah salah satu model pembelajaran yang menggunakan tahapan Preview, Question, Read, Reflect, Recite, and Review. Menurut Hamzah dan Nurdin (2013: 113) Strategi PQ4R merupakan salah satu bagian elaborasi. Strategi elaborasi adalah proses penambahan penelitian, sehingga informasi baru akan menjadi lebih bermakna. Strategi ini digunakan untuk membantu siswa mengingat apa yang dibaca dengan tujuan untuk mempelajari sampai tuntas bab demi bab suatu buku pelajaran. Modul yang disusun menggunakan strategi pembelajaran sangat berguna dalam kelancaran proses pembelajaran baik di kelas maupun di rumah, baik secara mandiri maupun berkelompok. Menurut Trianto (2010:122) modul memiliki peran penting dalam pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan perpaduan dari berbagai disiplin ilmu yang tercangkup dalam ilmu alam maka memerlukan bahan ajar yang lebih lengkap dan komprehensif dibandingkan dengan pembelajaran monolitik. Topik pembelajaran yang diperlukan dalam sejumlah sumber belajar yang sesuai dengan jumlah Standar Kompetensi (SK) merupakan jumlah bidang kajian yang tercangkup didalamnya (Gumelar, H. P. A., Hidayat, B., & Kuswono, K. 2019).

Berdasarkan uraian di atas, maka pembelajaran akan sangat bermakna dan menarik perhatian peserta didik manakala dalam pembelajaran tersebut disediakan modul. Modul adalah seperangkat bahan ajar yang disajikan secara sistematis, sehingga penggunaannya dapat belajar secara mandiri. Modul memuat materi pembelajaran, metode, tujuan berdasarkan kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), dan indikator pencapaian kompetensi, petunjuk kegiatan belajar mandiri (*self instructional*) dan memberikan kesempatan pada siswa untuk menguji diri sendiri melalui latihan yang disajikan dalam modul tersebut (Fakhrudin, 2014). Peserta didik dapat mempelajari materi pembelajaran dengan teliti dan dapat dilakukan secara berulang. Isi dan desain modul yang menarik dapat membangkitkan motivasi belajar hingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar. Oleh sebab itu, perlu untuk dikembangkan modul pembelajaran sehingga dapat memberikan kontribusi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk baru yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2011).

METODE

Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang dilakukan untuk menciptakan produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Menurut Sugiyono (2015:297) bahwa “metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.” Pendapat tersebut menjelaskan bahwa tujuan dari penelitian pengembangan adalah menghasilkan produk dan menguji produk tersebut sehingga dapat digunakan. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan konsep pengembangan 3-D yaitu *Define, Desain, Development*. Pengembangan hanya dilakukan sampai tahap level 1 yaitu tahap development untuk menghasilkan produk teruji. Desain uji coba yang digunakan disini sesuai dengan model pengembangan Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (dalam Trianto, 2011; 93) yang sudah dimodifikasi. Desain ini hanya sampai batas pengembangan mengingat tahap penyebaran tidak dilakukan karena adanya hambatan teknis dan waktu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berupa modul berbasis PQ4R dengan model pengembangan mengikuti tahapan pengembangan R&D yang dikembangkan oleh Sugiyono. Penelitian pengembangan atau *Research and Development* adalah suatu metode penelitian yang dilakukan secara sengaja dan sistematis yang bertujuan untuk menaritemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, baru, efektif, produktif, dan bermakna (Putra, 2013). Pada penelitian pengembangan berdasarkan dua tujuan, yaitu Pengembangan untuk mendapat *prototype* produk dan perumusan saran-saran metodologis untuk pendesainan dan evaluasi *prototype* tersebut (Hamdani, 2014).

Sebagaimana hal tersebut diungkapkan oleh Trisanti, Candra, dan Sanjaya (2013) menyatakan bahwa: Model pengembangan yang digunakan masih dalam tahap uji coba maka penelitian hanya sampai

dengan tahap 3D. Pengembangan yang dilakukan dengan model tersebut telah menghasilkan produk berupa modul PQ4R pada pembelajaran sejarah. Modul berbasis PQ4R yang dikembangkan terdiri dari 14 halaman (Praseyo, A. B., & Hartati, U. 2022).

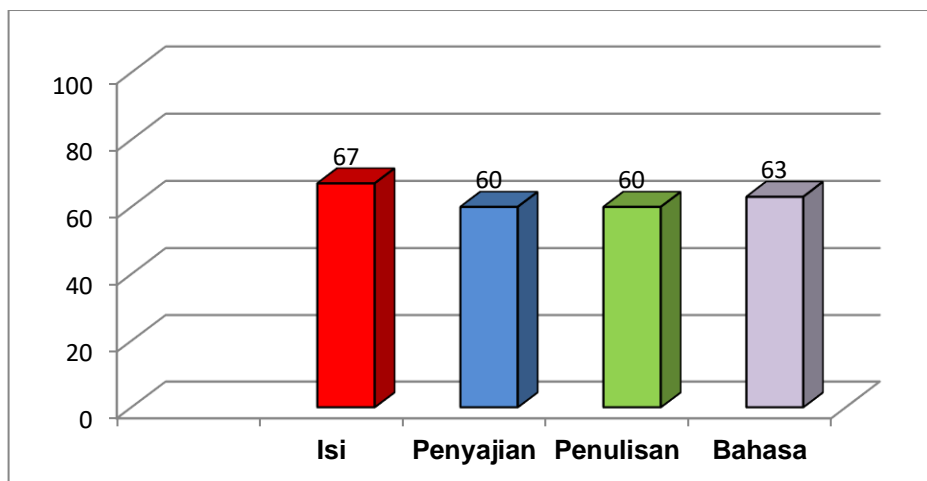
Modul yang dikembangkan juga dilengkapi dengan petunjuk penggunaan modul agar guru dapat menggunakan modul ini dengan semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan pembelajaran. Bagian terakhir dari modul ini sama halnya dengan modul lainnya yakni soal-soal. Tujuan adanya soal adalah untuk mengetahui sejauh mana peserta didik dapat memahami materi pelajaran dan dapat mengaplikasikannya untuk menjawab pertanyaan terkait dengan materi yang dibahas. Berikut adalah gambar rangkain soal pada modul yang telah dikembangkan.

Tahap Validasi

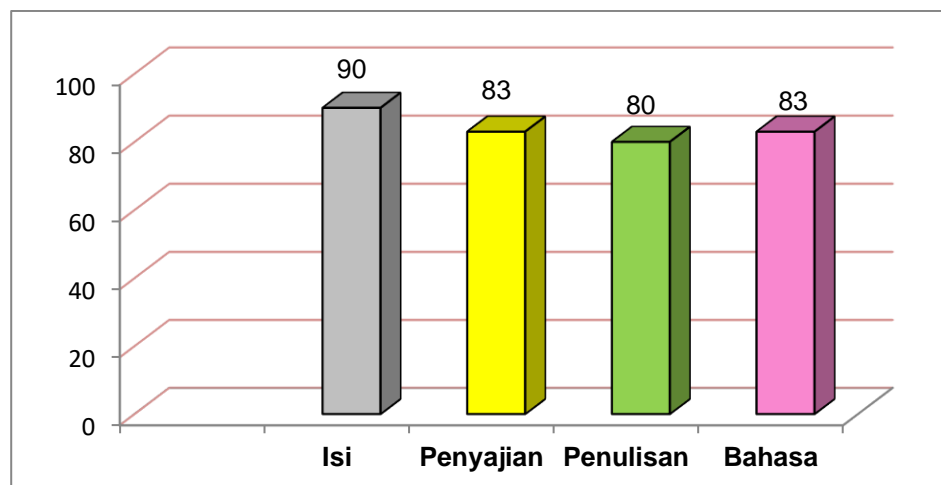
Setelah produk selesai di desain atau dirancang maka tahap selanjutnya adalah melakukan validasi produk kepada pakar atau ahli.

Validasi Materi

Modul pembelajaran berbasis PQ4R (*Preview, Question, Read, Reflect, Recite, and Review*) yang telah selesai didesain, selanjutnya divalidasi oleh para pakar atau ahli. Uji validator terdiri dari dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli desain. Instrumen validasi menggunakan skala Likert.



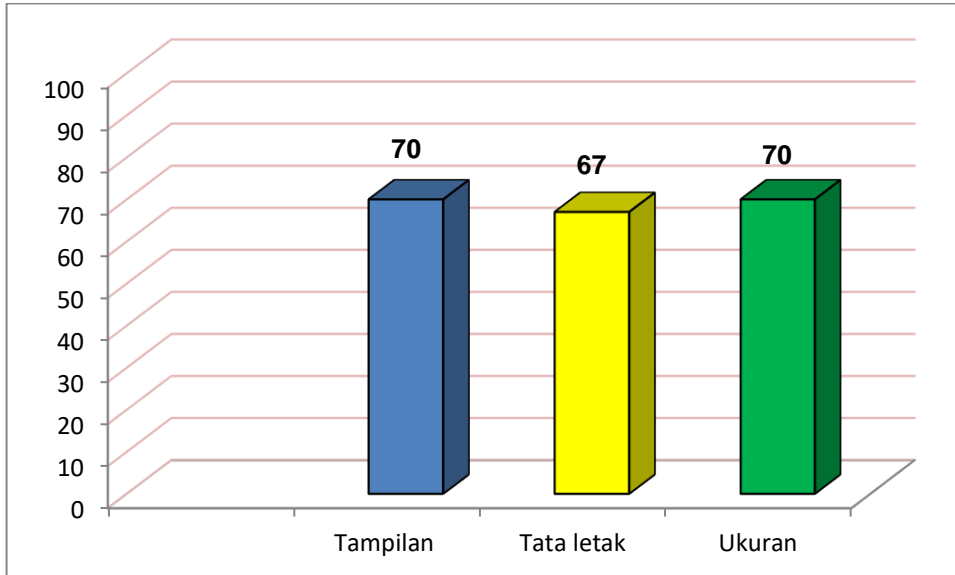
Gambar 5. Diagram Persentase Penilaian Validasi Materi



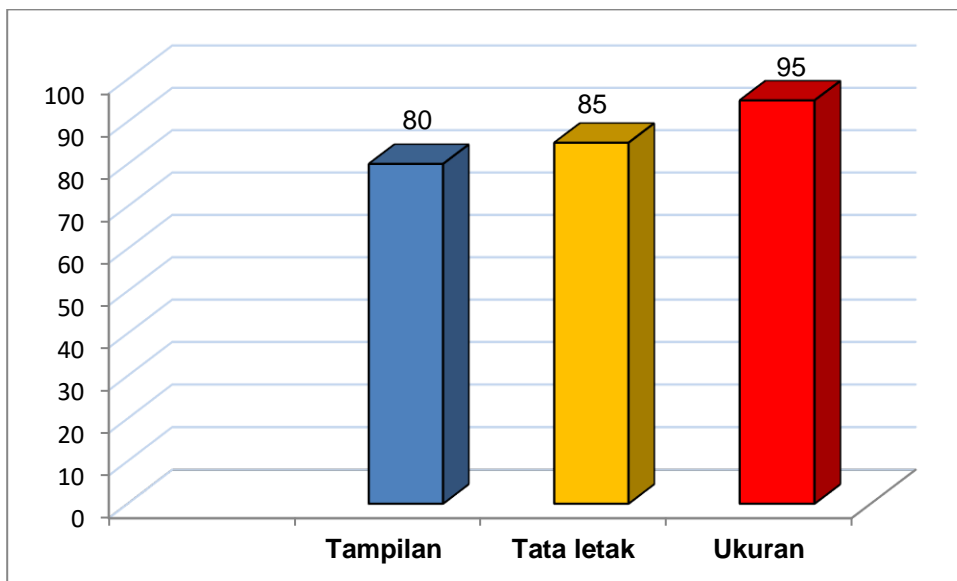
Gambar 6. Grafik Batang Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

Validasi Ahli Desain Modul

Selain dinilai dari aspek materi, modul yang telah disusun dan dirancang peneliti juga dinilai dari aspek desain. Tujuannya adalah untuk menghasilkan desain atau tampilan modul yang menarik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Berikut adalah hasil validasi desain modul yang telah dilakukan:



Gambar 7. Diagram Persentase Nilai Validasi Desain



Gambar 8. Grafik Batang Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

Tahap Revisi

Tahap revisi dilakukan untuk menyempurnakan isi dalam modul berbasis PQ4R. Perbaikan produk modul berbasis PQ4R dilakukan dengan memperhatikan saran serta masukan dari hasil penilaian yang telah diberikan oleh validator ahli. Berikut ini adalah saran dan masukan oleh validator ahli. Hasil perbaikan yang disarankan oleh para ahli desain dan materi maka diperoleh produk yang teruji. Produk yang teruji ini menurut para ahli sudah layak digunakan untuk penelitian selanjutnya. Hasil perbaikan dan

validasi di atas menunjukkan bahwa produk yang telah di desain dan dikembangkan dalam penelitian ini selesai dan sudah menghasilkan produk teruji sesuai dengan prosedur pengembangan.

KESIMPULAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan tahap-tahap pengembangan yaitu identifikasi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi, ujicoba, revisi produk. Produk yang dihasilkan penelitian ini merupakan media Modul berbasis PQ4R. Media pembelajaran merupakan faktor pendukung dalam kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, diperlukan media yang tepat, layak, dan praktis dalam menyampaikan isi materi pelajaran. Berdasarkan uji validitas produk diperoleh bahwa produk sudah sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Dari uji validasi yang telah dilakukan didapatkan bahwa dalam penelitian produk terdapat kelebihan yaitu: Mudah dipahami, Sebagai salah satu sumber belajar mandiri peserta didik pada mata pelajaran sejarah, Membuat peserta didik tertarik dalam pembelajaran, Media pembelajaran interaktif menjadikan siswa belajar menjadi lebih mudah dan mandiri, dan Media mudah digunakan dan dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja. Sedangkan Kekurangannya adalah Media yang dibuat hanya memuat materi yang terbatas satu materi, dan Hanya sebatas pada pengembangan produk teruji atau level 1

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2003). *Media-Media dalam Pembelajaran*. Jakarta:
- Fakhrudin, Isma Aziz. (2014). *Pengembangan E-Modul Ekosistem Berbasis Problem Based Learning pada Sub Pokok Bahasan Aliran Energi untuk Sekolah Menengah Atas Tahun Pelajaran 2014/2015*. Jurnal Pendidikan Biologi diterbitkan. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Fauzi Sulisty. (2014). "Pengembangan Modul Pembelajaran Pada Standar Kompetensi Memperbaiki Radio Penerima di SMK Negeri 5 Surabaya," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol. 3 No. 3
- Gumelar, H. P. A., Hidayat, B., & Kuswono, K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Sejarah Pergerakan SMA di Lampung. *SWARNADWIPA*, 3(1).
- Hamdani. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamzah dan Nurdin. (2012). *Belajar dengan pendekatan Paikem*. Jakarta. Bumi aksara.
- Karwono, dkk. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Kochhar, K.S. (2008). *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta: Grasindo.
- Nugraha, A. S., & Kuswono, K. (2022). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Sejarah Menggunakan Aplikasi Kahoot Dengan Pola Berpikir Kronologis Siswa Pada Materi Sejarah Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Kotagajah. *SWARNADWIPA*, 3(2).
- Praseyo, A. B., & Hartati, U. (2022). Inventarisasi Potensi Cagar Budaya Peninggalan Masa Penjajahan Belanda Sebagai Sumber Belajar Sejarah Lokal di Kecamatan Bekri Kabupaten Lampung Tengah Tahun 2019. *SWARNADWIPA*, 3(3).
- Prastowo, andi. (2017). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta : Diva Press.

- Putra, Nusa. (2013). *Research & Development Penelitian dan Pengembangan Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sapriya. (2012). *Pendidikan IPS: Konsep Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Sari, lia, Khastini Oktarida rida, dan Aini, Fitri Syauqiyah Gia Siti. 2015. Pengaruh penerapan strategi belajar PQ4R (Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review) Menggunakan Media Komik Pada Kemampuan Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Saraf SMA N 1 Ciomas tahun ajaran 2012/2013. *Jurnal biodikdatika* 10(2).
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Refika Aditama.
- Susanto, Budi. (2014). *Sejarah dan Perkembangannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trisanti, Diah Candra dan I Gusti Made Sanjaya. (2013). *Pengembangan Media Permainan Stoichio Game pada Materi Pokok Konsep Mol bagi Siswa SMA Sekolah Berstandar Internasional. Unesa Journal Of Chemicall Education Vol.2 No.2 pp.181-187, May 201*