

# **Pengembangan Modul Pembelajaran Sebagai Upaya Meningkatkan Literasi Siswa Pojok Baca Pada SMK Al-Muhajirin**

Ramadani Maulana<sup>1</sup>, Feki Dui Marinda<sup>2</sup>  
Pujiati<sup>3</sup>, Ruspitaningrum<sup>4</sup>, Farina Aprilia Kartika<sup>5</sup>  
Muhlis Tahir<sup>6</sup>

Pendidikan Informatika, Universitas Trunojoyo Madura

Email : [200631100063@student.ac.id](mailto:200631100063@student.ac.id)

---

---

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan modul pembelajaran terpadu yang valid dan praktis yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di SMKS Al-Muhajirin. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Pengumpulan data dilakukan melalui uji ahli meliputi ahli media dan ahli materi. Hasil kelayakan materi dari ahli materi mendapat kriteria layak. Sedangkan kelayakan media dari ahli media mendapat kriteria layak. Dari respon angket siswa pada uji coba produk mendapat kriteria positif. Dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran yang dikembangkan sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan literasi siswa pojok baca di SMKS Al-Muhajirin.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Modul Pembelajaran, ADDIE

## **Abstrack**

This research aims to produce valid and practical integrated learning modules that can be used in the learning process at Al-Muhajirin Vocational School. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model consisting of Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. Data collection was carried out through expert testing including media experts and material experts. The material feasibility results from the material experts received appropriate criteria. Meanwhile, media suitability from media experts received appropriate criteria. From the student questionnaire responses to product trials, the criteria were positive. It can be concluded that the learning module developed is suitable for use in the learning process which can increase the literacy of reading corner students at Al-Muhajirin Vocational School.

**Keywords :** *Development, Learning Module, ADDIE*

## PENDAHULUAN

Perkembangan zaman dalam kehidupan masyarakat yang semakin meningkat menjadikan Sumber Daya Manusia tumbuh mengikuti perkembangan kecanggihan teknologi. Perkembangan teknologi telah mencapai era Society 5.0 yang menuntut manusia serba cepat dan canggih. Kemajuan media informasi yang tengah menyebar ke berbagai kalangan masyarakat memberikan dampak yang signifikan, terutama bagi pelajar. Mereka diharapkan dapat memahami sejauh mana perkembangan teknologi, khususnya dalam dunia komputer. Meskipun belum dapat dipastikan bahwa seluruh pelajar Indonesia telah menguasai kecanggihan teknologi saat ini, namun sebagian peserta didik pasti telah mengenalinya. Penggunaan teknologi informasi secara luas dalam pengelolaan tugas-tugas dikarenakan efektivitas dan efisiensinya yang terbukti dapat mempercepat proses kerja. Peningkatan kecepatan kinerja ini pada akhirnya akan membawa manfaat, baik secara materi maupun dalam meningkatkan kualitas, seperti yang terjadi dalam bidang pendidikan.

Kualitas pendidikan yang baik memiliki peran penting dalam menentukan kualitas suatu bangsa agar tidak ketinggalan dibanding bangsa lain. Oleh karena itu, perlu dilakukan reformasi dalam bidang pendidikan sebagai suatu keharusan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Menurut (Sultan & Tirtayasa, 2019) Inovasi pendidikan adalah merujuk pada ide, benda, metode, atau konsep yang dianggap baru oleh individu atau kelompok (masyarakat). Inovasi tersebut dapat berupa hasil invensi atau penemuan yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan atau mengatasi permasalahan dalam konteks pendidikan. Kesimpulannya, inovasi pendidikan melibatkan ide, benda, metode, atau konsep yang dianggap baru oleh individu atau kelompok, baik dalam masyarakat. Jenis inovasi ini dapat berupa hasil invensi atau penemuan yang dimanfaatkan untuk mencapai tujuan pendidikan atau mengatasi berbagai masalah dalam lingkup pendidikan. Dengan menerapkan inovasi pendidikan, kita dapat memajukan sistem pendidikan dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Guru perlu menciptakan pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk menginspirasi semangat belajar siswa. Hal ini akan mendorong siswa untuk belajar secara optimal, baik dalam konteks pembelajaran individu maupun dalam suasana kelas. Salah satu upaya mencapai pembelajaran yang menarik dan inovatif adalah melalui penggunaan media pembelajaran, yang dapat diterapkan oleh guru selama proses mengajar. Menurut (Pendidikan, 2018) Media pembelajaran merupakan sebuah instrumen yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pengajaran, merangsang kreativitas siswa, dan meningkatkan tingkat perhatian siswa selama proses pembelajaran, Sehingga dapat mencapai target pembelajaran secara lebih efektif dan optimal.

SMKS Al Muhajirin merupakan sekolah menengah kejuruan yang memiliki jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) saja. pada jurusan TKJ ini terdapat 5 kelas diantaranya kelas X dua kelas, kelas XI satu kelas, dan kelas XII dua kelas. Kurikulum yang digunakan di SMKS Al Muhajirin masih menggunakan kurikulum 2013 revisi. Pada jurusan TKJ tersebut siswa dituntut untuk menguasai keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja atau industri yaitu keterampilan *hardskill* dan *softskill*.

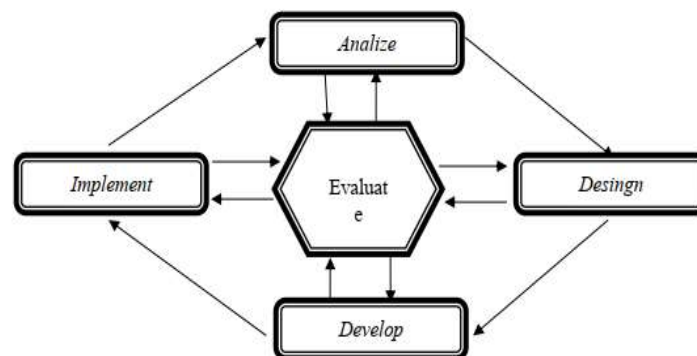
Berdasarkan hasil pengamatan di SMKS Al Muhajirin, diperoleh bahwa guru sering menggunakan buku paket sebagai media pembelajaran, dan beberapa masih belum memiliki buku paket dalam sebagian bahan ajar. Jumlah buku paket yang tersedia di sekolah tidak mencukupi jumlah siswa, menyebabkan banyak buku tidak digunakan oleh siswa dalam setiap mata pelajaran. Kondisi ini berdampak pada ketidakefektifan dalam proses belajar mengajar, di mana pembelajaran terbatas pada kelas dengan penggunaan buku panduan guru saja. Pada setiap kelas juga memiliki ruang pojok baca dimana pada ruang pojok baca tersebut sangat minim sekali, buku-buku yang ada diantaranya buku seperti kamus-kamus bahasa inggris dan buku cerpen saja.

Berdasarkan penjabaran permasalahan maka akan dilakukan pengembangan modul pembelajaran di setiap kelas. Diantaranya modul yang akan dikembangkan ada 5 mata pelajaran yaitu : mata pelajaran Sistem Komunikasi Digital, Komputer dan Jaringan Dasar, Desain Grafis, Pemrograman Dasar, dan Administrasi Infrastruktur Jaringan. Modul pembelajaran ini diharapkan bisa menumbuhkan kemampuan siswa, membuat pelajaran menjadi menarik dan sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan. Dan juga sebagai melengkapi ruang pojok baca pada setiap kelas.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D). *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian pengembangan memiliki banyak model penelitian, salah satu yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE.

Dalam model pengembangan ADDIE terdapat lima langkah yakni *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluated* (evaluasi). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



**Gambar 1.** Prosedur Pengembangan Model ADDIE

Pada penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas X dan kelas XII TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) SMKS Al-Muhajirin dengan jumlah siswa kelas X sebanyak 33 siswa dan siswa kelas XII berjumlah 35 siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis Kualitatif dan Kuantitatif. Teknik observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sesuatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran.

Pada penelitian ini fokus utama pada tahap pengembangan (*Development*) dikarenakan keterbatasan waktu dan sumberdaya, tahap implementasi dan evaluasi membutuhkan waktu, uji coba serta analisis yang mendalam. Fokus utama pada perbaikan modul untuk memastikan bahwa modul telah dibuat dengan kualitas yang baik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan Metode *Research and Development* (R&D). Pengembangan Modul Pembelajaran Sebagai Upaya Meningkatkan Literasi Siswa Pojok Baca Pada SMK Al-Muhajirin menggunakan model penelitian ADDIE. Model penelitian ADDIE yang memiliki tahapan yaitu, analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi (Siddik & Kholisho, 2019). Modul yang dihasilkan pada penelitian ini diantaranya Modul Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X TKJ, Modul Sistem Komputer Kelas X TKJ, Modul Pemrograman Dasar Kelas X TKJ, Modul Desain Grafis Kelas X TKJ dan Modul Administrasi Infrastruktur Jaringan Kelas XII.

### Tahap *Analysis*

Berdasarkan hasil observasi selama melakukan Asistensi Mengajar pada 28 Agustus - 27 November 2023 di SMK Al-Muhajirin, diperoleh informasi bahwa terdapat pojok baca di setiap kelas namun

buku koleksi terbatas novel dan bacaan lain yang kurang mendukung pembelajaran. Oleh karena itu minat baca siswa kurang karena kurangnya bahan bacaan pada pojok baca. Sumber belajar utama siswa masih terpusat pada guru karena tidak terdapat modul dalam menunjang proses pembelajaran. Dari permasalahan yang telah dipaparkan peneliti mengembangkan modul pembelajaran yang mampu meningkatkan literasi siswa dan sebagai bahan pembelajaran siswa.

#### Tahapan *Design*

Setelah melakukan analisis langkah selanjutnya adalah melakukan proses desain, pada tahap desain dilakukan perancangan modul pembelajaran. Langkah awal yang dilakukan peneliti yaitu mencari referensi dari internet dan mengumpulkan buku -buku yang relevan sebagai acuan dalam menyusun kerangka modul. Dari referensi yang diperoleh kemudian dipelajari, peneliti melakukan perancangan desain berdasarkan pertimbangan yang ditetapkan seperti penyusunan materi dan soal latihan, pengambilan background dan gambar. Rancangan yang dihasilkan dapat dilihat pada gambar dibawah.

#### Tahap *Development*

Tahap *development* merupakan tahap pengembangan produk berupa modul pembelajaran yang disusun sesuai dengan kompetensi dasar kurikulum 2013. Modul dikembangkan menggunakan canva dengan hasil dapat dilihat pada gambar dibawah.



**Gambar 2.** Modul Adminstrasi Insfratuktur Jaringan Kelas XII



**Gambar 3.** Modul Pemrograman Dasar Kelas X



**Gambar 4.** Modul Desain Grafis Kelas X



**Gambar 5.** Modul Sistem Komputer Kelas X



**Gambar 6.** Modul Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X

### Tahap *Implementation*

Tahap ini merupakan tahap pengembangan produk berupa bahan ajar cetak (modul), yang kemudian produk yang dikembangkan akan divalidasi oleh 2 orang ahli terdiri dari ahli materi dan ahli perangkat (Islamiah & Prayudi, 2022). Instrumen penilaian berbentuk angket yang disusun menggunakan skala likert dengan 5 (lima) alternatif jawaban, yaitu sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik dan tidak baik (Rafi'y, 2022). Berikut Instrumen penilaian ahli materi :

Tabel 1. Instrumen Uji Ahli Materi

| No                           | Indikator  | Penilaian |   |   |   |   |
|------------------------------|--|-----------|---|---|---|---|
|                              |  | 1         | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Komponen Kelayakan Isi       |  |           |   |   |   |   |
| 1.                           | Kejelasan tujuan penyusunan e-modul                    |           |   |   |   |   |
| 2.                           | Keluasan materi sesuai dengan tujuan penyusunan modul  |           |   |   |   |   |
| 3.                           | Kedalaman materi sesuai dengan tujuan penyusunan modul |           |   |   |   |   |
| 4.                           | Kejelasan materi dan konten                            |           |   |   |   |   |
| 5.                           | Akurasi konsep/teori                                   |           |   |   |   |   |
| 6.                           | Akurasi gambar dan ilustrasi                           |           |   |   |   |   |
| Komponen kelayakan penyajian |  |           |   |   |   |   |
| 7.                           | Konsistensi sistematika sajian                         |           |   |   |   |   |
| 8.                           | Kelogisan penyajian dan keruntutan konsep              |           |   |   |   |   |
| 9.                           | Kesesuaian dan ketetapan ilustrasi dengan materi       |           |   |   |   |   |
| 10.                          | Pembangkit motivasi pembaca                            |           |   |   |   |   |
| 11.                          | Ketepatan pengetikan dan pemilihan gambar              |           |   |   |   |   |

Tabel 2. Instrumen Uji Ahli Media

| Tabel 2. Instrumen Uji Film Media |   |           |   |   |   |   |
|-----------------------------------|---|-----------|---|---|---|---|
| No                                | Indikator   | Penilaian |   |   |   |   |
|                                   |   | 1         | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Komponen Kelayakan Isi            |   |           |   |   |   |   |
| 1.                                | Komposisi modul sesuai dengan tujuan penyusunan modul |           |   |   |   |   |
| 2.                                | Penggunaan teks dan grafis proporsional               |           |   |   |   |   |
| 3.                                | Kemenarikan lay out dan tata letak                    |           |   |   |   |   |
| 4.                                | Pemilihan warna menarik                               |           |   |   |   |   |

|                              |   |  |  |  |  |  |
|------------------------------|---|--|--|--|--|--|
| 5.                           | Keserasian teks dan grafis  |  |  |  |  |  |
| 6.                           | Produk membantu mengembangkan pengetahuan pembaca                   |  |  |  |  |  |
| 7.                           | Secara keseluruhan produk modul menumbuhkan rasa ingin tahu pembaca |  |  |  |  |  |
| <b>Komponen Pengembangan</b> |   |  |  |  |  |  |
| 8.                           | Konsistensi sistematika sajian dalam bab                            |  |  |  |  |  |
| 9.                           | Kelogisan penyajian dan keruntutan konsep                           |  |  |  |  |  |
| 10.                          | Koherensi substansi antar bab                                       |  |  |  |  |  |
| 11.                          | Keseimbangan substansi antar bab                                    |  |  |  |  |  |
| 12.                          | Kesesuaian dan ketetapan ilustrasi dengan materi                    |  |  |  |  |  |
| 13.                          | Kesesuaian gambar dan keterangan                                    |  |  |  |  |  |

#### Tahap *Evaluation*

Tahap evaluasi merupakan langkah terakhir dalam model pengembangan ADDIE. Dalam penelitian ini, fokus evaluasi terbatas pada implementasi. Evaluasi dilakukan berdasarkan masukan yang diperoleh guru dan siswa selama proses uji coba.

#### Kesimpulan

Modul pembelajaran jurusan TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Modul pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti memiliki perbedaan dengan modul yang lain. Pada modul pembelajaran ini peneliti menggabungkan materi selama satu semester dan penyederhanaan materi sehingga lebih mudah dipahami. Modul yang dihasilkan peneliti dapat dibaca dan diakses oleh semua siswa di kelas karena modul ini berupa *hardfile* dan modul diletakkan pada pojok baca setiap kelas. Hasil kelayakan materi dari ahli materi mendapat kriteria layak. Sedangkan kelayakan media dari ahli media mendapat kriteria layak. Dari respon angket siswa pada uji coba produk mendapat kriteria positif.

#### Saran

Dari hasil pengembangan modul pembelajaran ini, dapat diambil saran bagi peneliti untuk materi yang dicantumkan bisa dibedakan setiap bab dan bisa dikembangkan lagi menjadi elektronik modul supaya lebih mudah lagi untuk diakses kapan saja dan dimana saja.

#### Daftar Pustaka

- Islamiah, K. O. N., & Prayudi, A. (2022). Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran (JUNDIKMA)*, 01(01), 25–30.
- Rafi'y, M. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran Terpadu Untuk Mahasiswa Pg-Paud Universitas Musamus. *Jurnal Pendidikan Indonesia : Teori, Penelitian, Dan Inovasi*, 2(6), 218–228. <https://doi.org/10.59818/jpi.v2i6.395>
- Siddik, B., & Kholisho, Y. N. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Perakitan Komputer Berbasis Multimedia Interaktif. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 3(1), 13. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v3i1.1389>