



Contents lists available at [Journal IICET](#)

JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)

ISSN: 2502-079X (Print) ISSN: 2503-1619 (Electronic)

Journal homepage: <https://jurnal.iicet.org/index.php/jrti>



Pengembangan modul pembelajaran pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di sekolah menengah kejuruan

Ali basril¹, Syahril Syahril², Ambiyar Ambiyar³, Nurhasan Syah⁴

¹Pascasarjana Fakultas Teknik, Pendidikan Teknologi Kejuruan, Universitas Negeri Padang, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Feb 20th, 2022

Revised Mar 24th, 2022

Accepted Apr 29th, 2022

Keyword:

Modul Pembelajaran

Validitas

Praktikalitas

Efektifitas

ABSTRACT

Berdasarkan dari hasil observasi dan pengamatan yang telah dilakukan di SMK Negeri Kundur, pola pembelajaran selama ini adalah para guru (pengajar) PKK menggunakan teknik belajar langsung (ceramah) karena guru itu belum mampu lagi mengimplementasikan teknik dan media pembelajaran yang tepat. Pilihan media pengajaran yang tidak tepat yang mengakibatkan siswa cepat bosan, tidak memperhatikan guru sehingga para siswa tidak menyenangi mata diklat yang diajarkan. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan modul/buku yang ada. Penelitian ini bertujuan mengkaji tentang pengembangan modul pembelajaran berbasis produk pada mata diklat PKK yang meliputi uji validitas, uji praktikalitas dan uji efektifitas Model yang dipakai adalah model ADDIE, metode pengumpulan data melalui angket, subjek penelitian adalah guru PKK dan siswa SMKN Kundur jurusan TKJ kelas XII TP 2021/2022. Hasil penelitian adalah memperoleh modul yang layak, ditinjau dari aspek validitas, praktikalitas oleh guru dan siswa, dan efektifitas. Kesimpulan adalah modul pembelajaran berbasis produk ini layak untuk digunakan.



© 2022 The Authors. Published by IICET.

This is an open access article under the CC BY-NC-SA license
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

Corresponding Author:

Basril, A.,

Universitas Negeri Padang, Padang

Email: alibasril75@gmail.com

Pendahuluan

Berdasarkan dari hasil observasi dan pengamatan yang telah dilakukan di SMK Negeri Kundur, pola pembelajaran selama ini adalah para guru (pengajar) PKK menggunakan teknik belajar langsung (ceramah) karena guru itu belum mampu lagi mengimplementasikan teknik dan media pembelajaran yang tepat. Sehingga para peserta didik hanya diberi pelajaran tentang materi yang ada di dalam buku teks saja, keadaan ini membuat peserta didik bosan dan monoton, serta proses kegiatan belajar mengajar menjadi kurang menarik, peserta didik kurang kuat dalam penguasaan.

Kurangnya modul dalam proses pembelajaran merupakan salah satu hal penyebab tidak maksimalnya pemahaman siswa di dalam proses pengajaran tersebut [1]. Hasil observasi peneliti dan statistik ketuntasan dari peserta didik bahwa sebenarnya banyak unsur yang membuat nilai siswa kurang memenuhi standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), namun salah satunya adalah penggunaan dari media pengajaran yang tidak sesuai. Pilihan media pelajaran yang tidak selalu tepat membuat siswa cepat bosan, dan tidak lagi memperhatikan pendidik sehingga para siswa tidak lagi menyenangi mata diklat tersebut. Hal ini berpengaruh pada keberhasilan hasil belajar siswa dan semangat belajar siswa [2].

Pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri Kundur hanya terdapat buku pegangan guru tentang mata diklat ini yang ada di perpustakaan. Perihal ini yang menjadikan peserta didik kurang efektif dalam belajar

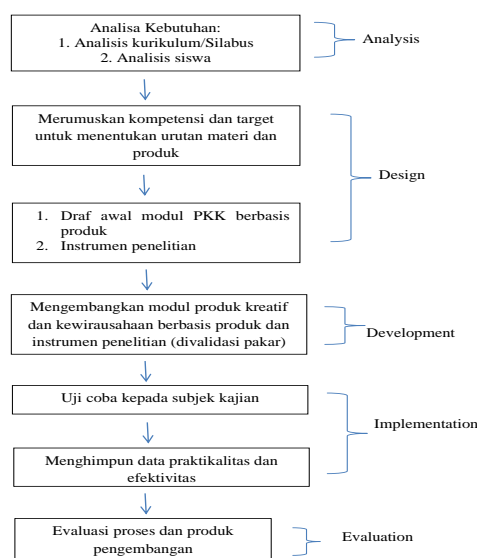
mandiri namun hanya didasarkan pada keterangan dari guru saja, buku dan layanan internet. Pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk lebih energik dan inovatif dalam proses pengajaran, salah satunya adalah dengan menggunakan modul [3]. Dengan mempertimbangkan ciri-ciri proses pengajaran, khususnya dalam mata diklat PKK, pengembangan modul berbasis produk secara keseluruhan mampu memenuhi kebutuhan tersebut. Berdasarkan fakta tersebut, penulis berkeinginan untuk meningkatkan pengetahuan atau pembelajaran tentang mata diklat produk kreatif dan kewirausahaan melalui cara merancang modul yang dapat membantu pendidik dalam mengembangkan strategi pembelajaran dengan tujuan untuk membantu siswa menjadi lebih inovatif.

Penulis akan mengembangkan modul berbasis produk yang dirancang khusus untuk pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. Modul adalah bahan ajar untuk pembelajaran sedangkan berbasis produk adalah hasil/produk dari modul itu sendiri [4]. Tujuan yang mau diperoleh dari kajian ini berdasarkan fokus pengembangan antara lain: Menghasilkan modul berbasis produk yang dikembangkan pada mata diklat PKK di SMK Negeri Kundur, Menghasilkan modul berbasis produk yang valid untuk mata pelajaran PKK di SMKN Kundur, Menghasilkan modul berbasis produk yang praktis khusus bagi mata diklat produk kreatif dan kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri Kundur, Menghasilkan modul berbasis produk yang efektif untuk mata diklat produk kreatif dan kewirausahaan di SMKN Kundur.

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah modul mata pelajaran PKK yang valid, praktis dan efektif di SMKN Kundur, dengan spesifikasi yaitu : Pengembangan modul yang didasarkan kepada learning outcome, indikator pencapaian kompetensi, Modul dapat dipakai oleh peserta didik secara mandiri dalam belajar karena selain memuat materi yang dapat mengarahkan siswa membangun konsep baru dalam struktur kognitifnya yang sistematis dan baik, Modul ini nantinya akan menuntun siswa untuk belajar mandiri, aktif dan inovatif.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN Kundur Kabupaten Karimun Propinsi Kepulauan Riau. Subjek dari penelitian ini terdiri dari guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dan peserta didik tingkat XII Sekolah Menengah Kejuruan Negeri Kundur semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022. Jenis data pada penelitian ini akan diperoleh data primer dari angket yang akan disebar. Jenis penelitian yang penulis lakukan adalah Research & Development (RnD). Prosedur/tata cara pengembangan pada kajian ini adalah mengikuti urutan kegiatan yang ada pada model ADDIE yang diungkapkan oleh Branch (2009) [5], antara lain seperti gambar di bawah ini.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Modul PKK Berbasis Produk Menggunakan Model ADDIE

Modul sebelum dilakukan uji coba terlebih dahulu divalidasi oleh pakar (dosen dan guru PKK) yang disebut sebagai validator, kemudian baru dilakukan uji praktis dan efektif yang bertujuan untuk melihat kepraktisan dan keefektifan modul pengajaran produk kreatif dan kewirausahaan. Targetnya adalah supaya

mengetahui sejauh mana kepraktisan dan keefektifan penggunaan modul PKK berbasis produk yang telah dikembangkan, agar dapat diketahui kepraktisan dan efektivitas penggunaannya.

Analisis validasi isi dan produk didasarkan pada hasil penilaian validator. Data yang diperoleh melalui angket, dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif. Langkah-langkah untuk melakukan analisis yaitu memberikan skor jawaban dengan kriteria sebagai berikut: 5 = sangat setuju, 4 = setuju, 3 = kurang setuju, 2 = tidak setuju, 1 = sangat tidak setuju. Menjumlahkan skor dari tiap validator untuk seluruh indikator [6]. Statistika Aiken's V dirumuskan sebagai berikut:

$$V = \sum s / (n(c-1))$$

Keterangan :

$s = r - l_0$

l_0 = angka penilaian validitas terendah (dalam hal ini = 1)

c = angka penilaian validitas tertinggi (dalam hal ini = 5)

r = angka yang diberikan oleh seorang penilai.

Hasil dan Pembahasan

Penyajian Data Uji Coba

Modul pembelajaran dikembangkan dengan metode ADDIE yang melalui beberapa tahap antara lain:

Tahap Analisis

1. Analisis Kebutuhan Modul Pembelajaran

Hasil observasi yang didapatkan adalah secara umum modul pembelajaran yang tersedia adalah buku paket dengan artian belum memiliki modul yang berisi materi dan latihan soal yang belum dapat memfasilitasi siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya. Buku tersebut hanya berisi materi dan latihan soal yang membuat siswa memiliki kebiasaan menghafal, sehingga apabila soal yang diberikan adalah tipe soal variasi siswa merasa kesulitan.

2. Analisis Karakter Siswa

Hasil analisis didapatkan bahwa siswa memiliki kemampuan yang beragam. Hal ini dapat dilihat dalam pembelajaran misalnya terdapat siswa yang bertanya kepada guru jika menemui kebingungan. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran berupa modul yang mampu mendorong siswa untuk aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.

Tahap Perancangan

1. Perancangan Modul Pembelajaran

a. Penyusunan Kerangka Modul (Outline)

Penyajian modul ini disusun secara urut yang terdiri dari halaman judul, kata pengantar, daftar isi, peta kedudukan modul, pendahuluan, kegiatan belajar 1 sampai kegiatan belajar 4 (berisi uraian materi, tugas individu, tugas kelompok, rangkuman, tes formatif, umpan balik dan tindak lanjut), peristilahan/glosarium dan daftar pustaka.

b. Penentuan Sistematika

Sistematika atau urutan penyajian materi didasarkan pada penjabaran silabus dari Kurikulum K13 yakni berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan menjadi indikator-indikator.

c. Perencanaan Alat Evaluasi

Alat evaluasi yang digunakan dalam modul meliputi tugas individu, tugas kelompok dan tes formatif. Evaluasi ini berupa tes yang berbentuk pilihan ganda.

2. Instrumen Penilaian Modul

Instrumen penilaian modul pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini terdiri dari lembar penilaian modul untuk ahli (pakar), angket respon guru. Adapun tahap perancangan instrumen penilaian modul pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Lembar Penilaian Modul

Pada tahapan ini validasi yang dilakukan adalah:

1) Validasi Modul Oleh Ahli Materi

Aspek penilaian dalam lembar penilaian materi modul ini meliputi aspek kelayakan isi dan kelayakan penyajian yang terdiri dari 27 soal. Lembar validasi ini di lakukan oleh salah satu dosen UNP yaitu Bapak Ahmaddul Hadi, S.Pd, M.Kom.

2) Validasi Modul Oleh Ahli Media

Aspek penilaian dalam lembar penilaian modul meliputi aspek kelayakan kegrafikan yang terdiri dari 47 soal. Lembar validasi ini di lakukan/diisi oleh salah satu dosen ahli dari UNP yaitu Bapak Dr. Refdinal, M.T.

3) Validasi Modul Oleh Ahli Bahasa

Aspek penilaian dalam lembar penilaian modul meliputi aspek kelayakan kebahasaan yang terdiri dari 13 soal. Lembar validasi ini dilakukan oleh dosen ahli dari UNP yaitu Bapak Dr. Hasan Maksam, M.T.

4) Validasi soal tes oleh Pakar (Guru PKK).

Aspek penilaian dalam lembar penilaian soal tes modul meliputi aspek kelayakan isi dan aspek kelayakan penyajian dan bahasa yang terdiri dari 10. Lembar validasi ini dilakukan oleh Pakar (lima orang guru PKK dari SMKN Kundur) yaitu Ibuk Khamisnawati, SE, Ibuk Sutriana Pamela, S.Pd, Ibuk Yeni Puspitasari Nasution, S.Pd.Fis, Ibuk Machdariza, SP, dan Bapak Ridwan Doris, S.Pd.

b. Angket Respon

Angket respon diberikan kepada guru dan siswa pada akhir penelitian. Instrumen ini bertujuan untuk mengetahui respon dan tanggapan guru dan siswa terhadap modul pembelajaran yang dikembangkan sehingga didapatkan tingkat kepraktisan dari modul pembelajaran yang dikembangkan.

Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan meliputi pengembangan pembelajaran berupa modul. Adapun tahap pengembangan terdiri dari:

1. Pengembangan Modul berbasis produk

a. Halaman Sampul Modul

Berisi antara lain: bidang/program studi keahlian dan kompetensi keahlian, judul modul, gambar ilustrasi (mewakili kegiatan yang dilaksanakan pada pembahasan modul), dan tahun modul disusun. Dapat dilihat pada Gambar 2 dibawah ini.



Gambar 2. Tampilan Halaman Sampul Modul

b. Halaman Identitas Modul dan Kata Pengantar.

Halaman penyusun berisi informasi tentang modul. Kata Pengantar adalah bentuk pengungkapan pikiran penyusun yang berisi antara lain ungkapan-ungkapan puji syukur kepada Tuhan dan terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu, informasi tentang modul yang ditulis, dan harapan-harapan yang ingin disampaikan penyusun kepada pembaca.

c. Peta Kedudukan Modul.

Peta kedudukan modul menunjukkan kedudukan modul dalam keseluruhan program pembelajaran (sesuai dengan diagram pencapaian kompetensi dari silabus).

d. Rancangan Isi Modul

Modul ini terdiri dari pendahuluan, isi, dan tugas. Pendahuluan berisi uraian singkat mengenai informasi materi yang akan diuraikan dalam modul, hubungan dengan materi sebelumnya, menguraikan tujuan, media dan waktu yang dibutuhkan dalam mempelajari modul, motivasi/dorongan belajar dan lain sebagainya.

Tahap Implementasi

Tahap ini dilakukan uji coba modul pembelajaran, tes hasil belajar, dan pembagian angket respon guru dan siswa. Berikut merupakan penjelasan hasil kegiatan pada tahap implementasi.

1. Uji Coba Modul Pembelajaran

Uji coba dilakukan di Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan, SMK Negeri Kundur Kabupaten Karimun Provinsi Kepri. Berdasarkan kesepakatan peneliti dan guru, proses uji coba modul pembelajaran dilakukan oleh guru. Proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan modul pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan berbasis produk.

2. Angket Respon

Angket respon diberikan kepada guru dan siswa pada akhir penelitian. Instrumen ini bertujuan untuk mengetahui respon dan tanggapan guru dan siswa terhadap modul pembelajaran yang dikembangkan sehingga didapatkan tingkat kepraktisan dari modul pembelajaran yang dikembangkan.

3. Tes Hasil Belajar

Peneliti memberikan serangkaian tugas kepada siswa, kemudian hasil tes ini akan menjadi nilai efektivitas modul pembelajaran yang telah diterapkan kepada siswa sehingga sangat berguna bagi peneliti untuk mengembangkan modul pembelajaran.

4. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan oleh peneliti dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh yaitu analisis kevalidan modul pembelajaran dari dosen ahli dan guru, analisis kepraktisan modul pembelajaran dari hasil angket respon guru dan siswa serta analisis hasil posttest diperlukan untuk mengetahui keefektifan modul pembelajaran terhadap pembelajaran. Analisis hasil posttest diperoleh untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikan modul dalam pembelajaran.

Dengan menggunakan hasil dari posttest dapat dilihat keberhasilan dari bahan ajar yang dikembangkan berupa modul dalam pembelajaran di kelas. Data hasil validasi ahli digunakan untuk mengetahui kelayakan modul pembelajaran ditinjau dari kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa dan kelayakan kegrafikaan. Data angket respon guru dan siswa digunakan untuk mengetahui respon atau tanggapan guru terhadap modul pembelajaran yang dikembangkan dalam pembelajaran di kelas.

Pembahasan

Aspek Validitas

Aspek penilaian modul pembelajaran dikatakan layak berdasarkan aspek validitas dengan kriteria valid dan persentase rata-rata skor validator adalah 91,83%, dengan rincian aspek kelayakan isi persentase total adalah 93,33%, aspek kelayakan penyajian 91,67%, aspek kelayakan kebahasaan 96,15% dan aspek kegrafikan 86,17%. Aspek penilaian instrumen tes hasil belajar siswa dikatakan layak berdasarkan aspek validitas dengan kriteria valid dan persentase rata-rata skor dari validator adalah 91,88%, dengan rincian aspek kelayakan isi persentase total adalah 92,50%, kelayakan penyajian dan bahasa 91,25%.

Aspek Praktikalitas

Aspek praktikalitas terlihat dari hasil penilaian modul oleh guru dan siswa dengan lembar respon guru dan siswa. Penilaian modul pembelajaran menggunakan angket respon guru mendapat skor persentase rata-rata 92,08% dengan kriteria sangat praktis, dengan rincian aspek tampilan 91,67% dan aspek penyajian materi 92,50%. Penilaian modul pembelajaran menggunakan angket respon siswa mendapat skor persentase rata-rata 86,31% dengan kriteria sangat praktis, dengan rincian aspek tampilan 82,50%, aspek penyajian materi 86,43% dan aspek manfaat 90,00%.

Aspek Efektifitas

Aspek efektivitas dilihat dari hasil belajar. Hasil belajar pada 30 siswa mendapatkan nilai skor rata-rata yang baik, namun masih ada 4 orang siswa yang berada di bawah batas tuntas. Walaupun demikian, persentase ketuntasan belajar klasikal bidang pengetahuan mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri Kundur sebesar 82,22%. Terlihat juga bahwa nilai gain score

dari nilai rata-rata posttest 1 memiliki kriteria-1 sedang dan 2 rendah (0,27 dan 26,58), nilai rata-rata posttest 2 memiliki kriteria 1 sedang dan kriteria 2 rendah (0,36 dan 36,08) dan nilai rata-rata posttest 3 memiliki kriteria 1 sedang dan kriteria 2 sedang (0,52 dan 51,85) terhadap hasil belajar yang di uji menggunakan rumus gain score.

Simpulan

Penelitian ini menghasilkan modul pembelajaran pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Modul pembelajaran berbasis produk pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan yang dikembangkan sudah sesuai dengan kriteria valid. Hal ini dibuktikan pada modul dan instrumen penilaian hasil belajar yang dikembangkan setelah menyelesaikan tahap penilaian oleh para dosen ahli dan guru mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan yang menghasilkan modul pembelajaran dan instrumen penilaian dalam kriteria valid. Modul pembelajaran berbasis produk pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan yang dikembangkan sudah sesuai dengan kriteria paktis. Hal ini dibuktikan pada hasil praktikalitas oleh guru dan siswa terhadap modul pembelajaran, maka modul pembelajaran dan instrumen penilaian dalam kriteria sangat praktis. Modul pembelajaran berbasis produk pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan yang dikembangkan sudah sesuai dengan kriteria efektif. Aspek keefektifan dilihat dari persentase ketuntasan belajar klasikal tes hasil belajar. Berdasarkan aspek ketuntasan klasikal tes hasil belajar dalam kriteria sangat tinggi dengan persentase ketuntasan 86,67% untuk masing-masing tes. Pada pengujian terbatas menggunakan analisis gain score melalui hasil belajar yang dilihat dari hasil pretest dan posttest terbukti meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Referensi

- Hartoto, M., Mulyono, D., Syafutra, W., & Linggau, L. (2021). Pengembangan modul pembelajaran atletik berbantuan QR code Development. *Edu Spotivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 2, 51–60.
- Pranata, W., Budijanto, & Utomo, D. H. (2021). Buku Suplemen Geografi Berstruktur A-CAR dengan Model Pengembangan ADDIE. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(2), 185–190. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Sari, W. P., & Montessori, M. (2021). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Modul Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5275–5279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1527>
- Siska, J., & Kristiawan, M. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Aqidah di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5035–5042. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1570>
- Wati, K., & Lestarinigrum, A. (2022). Pengembangan Media Wayang Fantasi Untuk Mengembangkan Kemampuan Bercerita Anak Usia 5-6 Tahun. 13(Nomor 1), 44–50.
- Yolantia, C., Artika*, W., Nurmaliah, C., Rahmatan, H., & Muhibbuddin, M. (2021). Penerapan Modul Problem Based Learning terhadap Self Efficacy dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(4), 631–641. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i4.21250>