

**PENGEMBANGAN E-MODUL DENGAN PENDEKATAN PQ4R PADA MATERI NARRATIVE TEXT UNTUK KELAS X IPA DI MAN 1 TUBAN**

**Binar Indira Mahendra**

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Surabaya  
[binar.18085@mhs.unesa.ac.id](mailto:binar.18085@mhs.unesa.ac.id)

**Fajar Arianto**

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Surabaya  
[fajararianto@unesa.ac.id](mailto:fajararianto@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas dari E-modul yang dipadukan dengan pendekatan PQ4R pada materi Narrative text Bahasa Inggris dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yang sebelumnya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model DDD-E dengan subjek penelitian peserta didik kelas X IPA di MAN 1 Tuban yang berjumlah 26 orang. Analisis data yang digunakan adalah uji T-test yang menunjukkan bahwa hasil t hitung < t table yaitu  $-7.585 < 2,060$ , dari hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikansi nilai peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar E-Modul. Selain itu keefektifan dari penggunaan E-modul ini juga ditunjukkan dari adanya perbedaan rata rata nilai peserta didik yang sebelumnya 54,1 menjadi 78,31. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan E-modul dengan pendekatan PQ4R materi Narrative Text ini dapat meningkatkan nilai peserta didik.

**Kata Kunci:** *E-Modul, PQ4R, Narrative Text*

**Abstract**

This development research aims to determine the effectiveness of the E-module combined with the PQ4R approach on English Narrative text material in improving student learning outcomes who previously had not reached the Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). The development model used in this study is the DDD-E model with the research subject of class X IPA students at MAN 1 Tuban who found 26 people. Analysis of the data used is the T-test which shows that the results of t count < t table are  $-7.585 < 2.060$ , from these results indicate that there are significant differences in values before and before using the E-Module teaching materials. In addition, the effectiveness of the use of the E-module is also shown from the difference in the average score of students from 54.1 to 78.31. So it can be said that the use of E-modules with the PQ4R approach to Narrative Text materials can increase student scores.

**Keywords:** *E-Module, PQ4R, Narrative Text*

**PENDAHULUAN**

Salah satu keterampilan yang saat ini perlu dikuasai oleh seseorang dalam mempelajari bahasa adalah membaca. Harmer (2007: 99) dalam Martina dkk (2018) menyatakan bahwa terdapat beberapa dampak positif seperti penambahan kosakata yang dimiliki dan juga pengetahuan mengenai ejaan yang benar dapat diperoleh melalui kegiatan membaca. Rahmadia dan Fatimah (2020) juga menyatakan bahwa proses membaca yang baik akan memperoleh banyak keuntungan dalam mengembangkan

ide ide baru serta meningkatkan pengetahuan dan pemahaman dari informasi yang telah dibaca

Sebagai bahasa internasional, Bahasa Inggris dipelajari pada sebagian besar sekolah termasuk pada jenjang sekolah dasar, sekolah menengah pertama, hingga sekolah menengah atas. Arroyani (2010:15) dalam Martina dkk (2018) menyatakan bahwa pada peserta didik sekolah menengah pertama tidaklah mudah dalam membaca materi berbahasa asing, khususnya membaca materi Bahasa Inggris. Umumnya peserta didik akan beranggapan bahwa mata pelajaran Bahasa Inggris

merupakan pelajaran yang sulit, mengingat mata pelajaran ini mempelajari bahasa asing dimana tidak semua peserta didik dapat menguasainya. Adanya mata pelajaran tersebut dalam satuan pendidikan diharapkan mampu membentuk lulusan yang mempunyai empat kemampuan dasar berbahasa yang diantaranya adalah menyimak (*listening*), membaca (*reading*), menulis (*writing*), dan berbicara (*speaking*). Keempat kemampuan tersebut berhubungan satu sama lain dan merupakan kemampuan yang perlu dikuasai peserta didik dalam mempelajari Bahasa Inggris (Dewi, 2015).

Mata pelajaran Bahasa Inggris ini juga dipelajari di MAN 1 Tuban pada kelas X semester 1 pada tahun ajaran 2021/2022. Dimana salah satu materi yang menjadi pokok bahasanya adalah materi *Narrative Text*. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan kepada guru mata pelajaran Bahasa Inggris di MAN 1 Tuban, diperoleh informasi bahwa materi *Narrative text* ini merupakan salah satu materi yang membutuhkan kemampuan peserta didik dalam memahami makna, mengidentifikasi dan mengembangkan atau menyusun teks naratif, dimana hal ini perlu memperhatikan unsur kebahasaan serta struktur teks yang digunakan dalam *Narrative Text*. Namun, terdapat beberapa faktor penyebab yang membuat materi ini belum dapat diterima secara maksimal oleh peserta didik, faktor tersebut antara lain adalah kurang tepatnya metode pembelajaran serta media yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Hasibuan (2013:38) menyatakan bahwa metode sangat penting dalam proses pembelajaran dikarenakan metode merupakan alat atau cara yang digunakan dalam menyampaikan materi kepada peserta didik sehingga materi dapat dikuasai dengan baik. Hal ini berdampak pada hasil belajar peserta didik yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan pada mata pelajaran Bahasa Inggris ini yaitu 75.

Pengembangan *e-modul* sebagai sumber belajar mandiri ini dapat menjadi solusi yang dapat membantu peserta didik dalam mempelajari materi *Narrative text* dimana orientasi pembelajarannya tidak lagi *teacher-centered*, akan tetapi lebih menekankan pada keaktifan peserta didik belajar mandiri yaitu *student centered*. *E-modul* yang dikembangkan tentunya dikemas dengan visual yang menarik serta interaktif dalam penyajian materinya, sehingga tampilan visual tidak monoton dan penyajian materi memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu pengembangan *e-modul* ini tidak perlu adanya aplikasi maupun media lain dalam pengerjaan soal latihan untuk peserta didik. Dimana latihan soal tersebut secara langsung dapat dikerjakan oleh peserta didik pada saat mengoperasikan *E-modul*. Seperti yang dinyatakan oleh Cepi dan Rudi (2008) bahwa salah satu karakteristik modul yaitu *stand alone* yang artinya modul yang dikembangkan tidak bergantung pada media

lain atau tidak harus digunakan bersamaan dengan media lainnya.

*E-Modul* merupakan bentuk digital serta adaptasi dari modul cetak yang pada pembelajarannya memanfaatkan teknologi yang pada umumnya berupa elektronik seperti slide, OHP, LCD Projector, maupun film. Kelebihan dari *E-Modul* dibandingkan dengan modul cetak adalah interaktifitasnya, serta dapat menampilkan gambar/audio/video, atau animasi, hingga dilengkapi dengan tes atau kuis yang memungkinkan umpan balik otomatis (Suasarna dan Mahayukti, 2013). Pengembangan serta penggunaan bahan ajar *E-Modul* ini dipadukan dengan pendekatan yang dipandang mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi.

Dalam upaya untuk mengatasi kesulitan peserta didik dalam kemampuan membaca, akan lebih baik jika guru mengaplikasikan sebuah strategi yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. salah satu strategi yang dapat diterapkan oleh guru, khususnya guru Bahasa Inggris adalah strategi PQ4R (*Preview, Question, read, reflect, recite, review*). Martina dkk (2018:18) dalam penelitiannya menyatakan bahwa strategi yang dikembangkan oleh Thomas dan Robinson di tahun 1972, PQ4R ini digunakan untuk membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam membaca. Pemahaman serta mengingat kembali informasi yang telah diperoleh merupakan sebuah tantangan bagi beberapa peserta didik, dan strategi PQ4R ini bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam membaca.

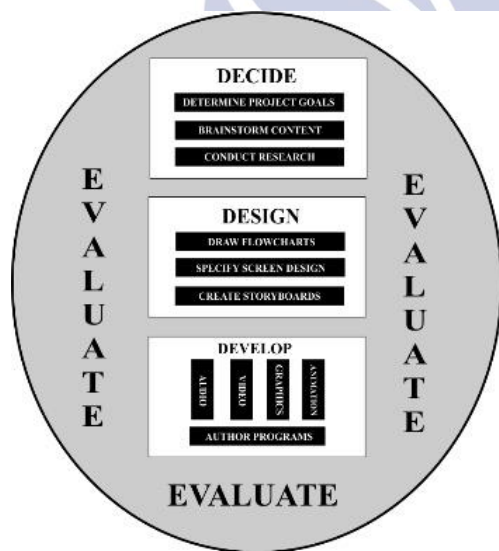
Keefektifan penggunaan bahan ajar berupa modul berbasis PQ4R telah dibuktikan oleh Muthia (2018) dalam penelitiannya yang mengembangkan Modul berbasis PQ4R pada materi Himpunan, dimana penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik sehingga modul yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika. Strategi PQ4R ini digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami bacaan. Dimana hal ini sejalan dengan pernyataan Rahmadia dan Fatimah (2021) dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa Strategi ini mampu membuat peserta didik menjadi lebih fokus dan mengatasi kesulitan peserta didik dalam membaca. Digunakannya strategi PQ4R dalam pengembangan *E-modul* untuk kelas X ini dikarenakan sesuai dengan tingkat kelas peserta didik. Hal ini sesuai dengan pernyataan Hayes dalam Zupita dkk (2021) bahwa strategi PQ4R tepat digunakan pada peserta didik sekolah menengah atas maupun perguruan tinggi untuk mempelajari materi tekstual yang dapat digunakan secara individual, kelompok kecil maupun kelas.

Berdasarkan analisis yang diperoleh, maka peneliti melakukan pengembangan *E-modul* dengan pendekatan PQ4R yang memiliki beberapa keunggulan yang

memungkinkan peserta didik untuk dapat secara fleksibel belajar mandiri, dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik pada materi *Narrative Text* serta memudahkan guru dalam proses belajar mengajar di kelas maupun di luar kelas.

## METODE

Model pengembangan memiliki peranan yang penting karena digunakan sebagai acuan dalam menentukan, mengembangkan serta menguji media maupun bahan ajar yang akan diimplementasikan dalam pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah *model DDD-E (decide, design, develop, and evaluate)*. Peneliti menggunakan model ini dikarenakan *E-Modul* merupakan bagian dari multimedia. Ivers dan Barron (2010) dalam Marcovitz (2012 : 4) menyatakan bahwa model *DDD-E* ini memiliki prosedur model pengembangan yang sederhana, akan tetapi sudah mencakup keseluruhan prosedur dalam pengembangan media yang pada umumnya dilakukan dan mencakup seluruh aspek pada desain pembelajaran.



Gambar 1. Model *DDD-E* (Ivers dan Barron, 2002)

Pada tiap tahapan dalam model *DDD-E*, melibatkan aktivitas pada guru dan peserta didik. Fase *Decide* mencakup penentuan tujuan dan konten dari produk yang dikembangkan. Pada tahap *Design* ini menentukan rancangan program pembelajaran yang lebih tersruktur, sedangkan pada tahap *Develop* mencakup produksi elemen pada produk yang dikembangkan dan memprogram produk. Dan yang terakhir adalah tahap *Evaluate* yang dilakukan selama proses *design* dan *development* (Ivers dan Barron, 2002). Tahap evaluasi ini dilakukan selama proses pengembangan produk dengan

tujuan untuk meminimalisir kesalahan maupun kekurangan produk sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran.

## Prosedur pengembangan

Adapun proses pengembangan *E-modul* ini meliputi beberapa tahapan dalam model *DDD-E*, yaitu:

- 1) Tahap *Decide*, dimana pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan mengenai karakteristik peserta didik maupun pemilihan materi serta tujuan pembelajaran dengan melibatkan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Inggris sebagai ahli materi untuk menentukan materi yang akan dicantumkan dalam *e-modul*. Terdapat beberapa langkah yang dilakukan pada tahap ini,
  - a. *Determine Project Goal*, tahap awal yang dilakukan dengan menentukan tujuan pembelajaran serta sasaran bahan ajar yang akan dikembangkan serta ruang lingkup materi yang akan disajikan dalam *E-modul* berdasarkan RPP yang telah diperoleh.
  - b. *Brainstorm Content*, yang dilakukan dengan penyusunan materi pembelajaran sesuai dengan RPP,
  - c. *Conduct research*, tahap ini dilakukan penelitian lebih lanjut dengan mengonsultasikan serta pemberian instrument validasi materi kepada guru mata pelajaran Bahasa Inggris sebagai ahli materi dalam penelitian ini.

Validasi materi dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan persetujuan dari guru mengenai materi yang akan disusun dan dicantumkan ke dalam *e-modul* yang dikembangkan.

- 2) Tahap *Design*, pada tahap ini peneliti melakukan penyusunan materi yang disusun berdasarkan sintaks atau langkah langkah dari PQ4R yang kemudian dikonsultasikan kepada ahli pembelajaran. Pada tahap ini pula peneliti menyusun konsep *E-modul* yang akan dikembangkan dengan mengembangkan *flowchart*, *layout*, serta *storyboard e-modul* PQ4R untuk memberikan gambaran maupun sistematika penyusunan *e-modul*. *Flowchart* serta *storyboard* yang dikembangkan berdasarkan tujuan pembelajaran yang sebelumnya telah ditetapkan.

Pada tahap ini peneliti melakukan penyusunan materi yang dipadukan dengan pendekatan PQ4R memiliki gambaran sebagai berikut :

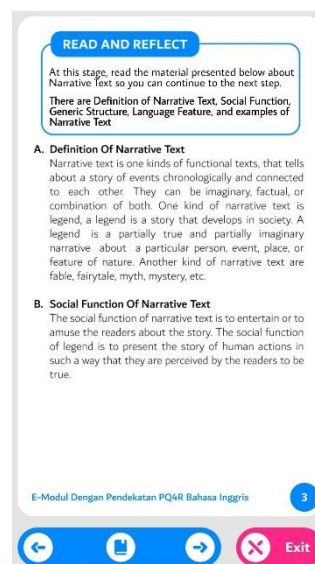


## Pengembangan E-Modul dengan Pendekatan PQ4R Narrative Text

- a. *Preview* (Membaca Selintas)  
Dalam tahap ini akan disajikan suatu bagan materi, dimana bagan ini berisi tentang materi utama yang selanjutnya akan dibahas secara terperinci pada tahap *Read* dan *reflect*.
- b. *Question* (Pertanyaan)  
Peserta didik diberikan pertanyaan yang berhubungan dengan gambar yang disajikan juga keterangan yang mendukung pada tahap *preview*.
- c. *Read and Reflect* (Membaca dan memecahkan masalah)  
Pada tahap ini peserta didik membaca serta memahami bacaan materi mengenai *Narrative Text* yang disajikan, yang selanjutnya peserta didik dapat merefleksikan materi tersebut dengan menghubungkan informasi yang telah diperoleh satu dengan yang lainnya.
- d. *Recite* (Mengingat kembali informasi)  
Peserta didik diberikan kesempatan untuk berdiskusi mengenai *Narrative text*, dengan tujuan untuk mengingat kembali informasi dan menarik kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari.
- e. *Review*  
Pada tahap ini disajikan pertanyaan yang merujuk pada bacaan materi maupun teks naratif yang telah disajikan sebelumnya. Pada tahap ini juga disajikan rangkuman mengenai materi yang telah disajikan.

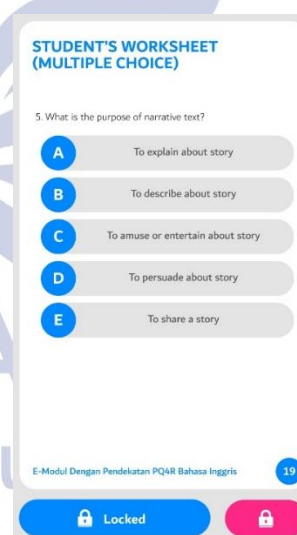
Proses penyusunan konsep *e-modul* yang mencakup *flowchart*, *storyboard* dan juga penyusunan materi berdasarkan strategi PQ4R dikonsultasikan kepada dosen pembimbing guna memperoleh persetujuan untuk melanjutkan ke proses pengembangan selanjutnya yaitu tahap pengembangan produk.

- 3) Tahap *Development*, pada tahap ini dilakukan pengembangan atau proses produksi aplikasi *E-modul* berdasarkan desain maupun konsep *e-modul* yang telah dirancang oleh peneliti. Pada tahap ini pula peneliti melakukan pengembangan bahan penyerta *e-modul* yang berisi pedoman perawatan media dan penggunaan *e-modul*, serta pengembangan RPP bermedia. Pada tahap ini peneliti melakukan validasi kepada ahli media untuk menentukan layak atau tidaknya *e-modul* diimplementasikan dalam pembelajaran. Hal ini didukung oleh pendapat Ivers dan Karren (2002) yang menyatakan bahwa pengembangan dapat dilakukan setelah memenuhi standar dan kriteria yang telah ditetapkan dalam instrumen serta tahap *review* yang dilakukan oleh ahli materi maupun ahli media.



Gambar 2. Tampilan E-Modul pada langkah Read and Reflect

Gambar di atas merupakan salah satu contoh tampilan (*interface*) dari sajian *E-modul* yang menampilkan materi *Narrative text* pada tahap *Read and Reflect* pada PQ4R. Pengembangan *E-modul* disajikan dengan adanya *music background* serta tampilan *e-modul* yang sederhana dan tidak terlalu banyak menampilkan karakter.



Gambar 3. Tampilan Soal latihan pada E-Modul

*E-modul Narrative Text* ini juga dilengkapi dengan soal latihan yang dapat dikerjakan oleh peserta didik setelah mempelajari materi. Soal latihan ini dapat dijadikan sebagai tolak ukur pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris materi *Narrative text*.

- 4) *Evaluate*, tahap evaluasi ini dilakukan pada keseluruhan tahap produksi dengan tujuan untuk

meminimalisir kesalahan maupun kekurangan dalam proses pengembangan *e-modul* ini. Evaluasi ini dilakukan dengan pemberian kuesioner kepada ahli media, ahli materi maupun kepada peserta didik untuk mengetahui kelayakan *e-modul* apabila digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap evaluasi ini dilakukan pada semua tahapan dimulai dari tahap yang mengevaluasi terkait kesesuaian tujuan pembelajaran dengan *E-Modul* yang akan dikembangkan untuk peserta didik dalam pembelajaran. Pada tahap *Decide*, dilakukan proses validasi materi kepada guru mata pelajaran sebagai ahli media. Pada tahap *Design* dilakukan evaluasi terhadap konsep rancangan *E-modul* berupa *storyboard* maupun *flowchart* oleh ahli media. Selain itu, pada tahap ini validasi oleh ahli materi dan ahli media dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan *E-modul* dengan pendekatan PQ4R yang akan diterapkan kepada peserta didik.

Data yang diperoleh dari ahli media, ahli materi maupun peserta didik terkait kelayakan *E-modul* dengan pendekatan PQ4R menunjukkan bahwa *E-modul* layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Pada uji kelayakan ahli materi memperoleh skor 100% (Sangat baik), ahli media 100% (sangat baik) dan peserta didik dengan skor 95,64% (sangat baik).

**Subjek uji coba**

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah: (1) ahli media yaitu 1 orang dosen dari jurusan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya yang ahli dalam pengembangan media dengan kualifikasi minimal S2. (2) Ahli materi yang terdiri dari guru mata pelajaran Bahasa Inggris MAN 1 Tuban dan Dosen dari jurusan Teknologi Pendidikan. (3) Dosen ahli dalam desain pembelajaran dari Jurusan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. (4) Peserta didik sebagai sasaran dalam menguji keefektifan E-Modul yang dikembangkan.

**Teknik Pengumpulan dan Analisis Data**

Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data kualitatif dan data kuantitatif. Dimana data kualitatif diperoleh melalui wawancara tidak terstruktur yang dilakukan kepada guru mata pelajaran Bahasa Inggris baik sebelum, pada saat proses pengembangan, maupun setelah pengembangan dilakukan. Kemudian untuk data kuantitatif dilakukan dengan pemberian angket atau kuesioner kepada ahli materi, ahli media, serta peserta didik dan juga pelaksanaan *pre test* dan *post test* pada peserta didik guna mengetahui nilai pencapaian yang diperoleh sebelum dan sesudah penggunaan *E-modul*.

Pada penelitian pengembangan ini Skala Guttman digunakan sebagai alat ukur dalam menentukan kriteria data hasil instrumen validasi yang digunakan. Skala Guttman digunakan karena memiliki interval yaitu “ya” dan “tidak” atau dengan tujuan untuk memperoleh jawaban tegas dan pasti dari responden terkait permasalahan yang ditanyakan (Sugiyono, 2017: 139). Dengan ketentuan penilaian jawaban “Ya” memiliki skor satu (1) dan jawaban “Tidak” memiliki skor nol (0), yang dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan :

- F : Frekuensi
- N : Jumlah responden

Untuk mengetahui hasil presentase data yang telah dihitung, peneliti menggunakan kriteria kelayakan oleh Arikunto (2013) dimana kriteria tersebut terbagi menjadi 5 skala yang terdiri dari kriteria “sangat baik”, “baik”, “cukup baik”, “kurang baik” dan “kurang sekali”.

Sedangkan untuk mengukur tingkat keefektifan penggunaan *E-modul* dengan pendekatan PQ4R ini dihitung dengan berbantuan SPSS untuk mendapatkan hasil dari *t test*, dimana data diperoleh melalui hasil uji coba lapangan pretest dan post test pada peserta didik yang berjumlah 26 orang.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**A. Hasil**

Data yang diperoleh berupa *pretest* dan *post test* diolah dengan menggunakan SPSS untuk mengukur keefektifan penggunaan *E-modul* dalam pembelajaran Bahasa Inggris ini. Uji t dilakukan terkait hasil uji coba lapangan *pretest posttest* kepada peserta didik. Hasil analisis data uji T ditampilkan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji T

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRE_TEST - POST_TEST	-2.44615E1	16.44441	3.22501	-31.10358	-17.81950	-7.585	25	.000

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, dapat dilihat bahwa nilai t hitung < t table yaitu -7.585 < 2,060 yang menunjukkan bahwa Ho ditolak. Sedangkan jika dilihat dari nilai signifikasi < 0,05 yaitu 0,00 < 0,05 sehingga

menunjukkan hasil bahwa ho ditolak. Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan *e-modul PQ4R Narrative text* ini. Hal ini juga dapat dilihat dari perbedaan hasil rata-rata nilai *pretest* dan *post test* peserta didik yang pada awalnya belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 54,1 menjadi 78,31 sesudah penggunaan *E-modul*.

## **B. Pembahasan**

Penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Effong dkk (2015) berpendapat bahwa peranan penting bahan ajar dalam pembelajaran diantaranya adalah dapat meningkatkan hasil belajar serta membantu guru maupun peserta didik dalam pembelajaran.

Bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah aplikasi berbasis *android* berupa *e-modul* yang secara khusus dirancang serta dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran *Narrative Text* mata pelajaran Bahasa Inggris. Hal ini dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang sebelumnya dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada materi ini yaitu kurang tepatnya metode dan media yang digunakan. *E-Modul* dipilih karena memiliki beberapa kelebihan dibandingkan modul cetak dimana salah satunya adalah *e-modul* lebih interaktif dan mampu menarik perhatian peserta didik dalam penggunaannya mengingat *e-modul* ini berupa aplikasi berbasis *android*. Hal ini sejalan dengan pendapat Dryden dan Vos (2005) bahwa adanya perubahan terkait metode belajar peserta didik diperlukan inovasi baru dalam hal teknologi informasi yang mampu menunjang peserta didik dalam proses belajar mengajar agar lebih maju. Pembelajaran dengan menggunakan *e-modul* berbasis *android* dianggap cukup ideal pada masa ini dikarenakan mendukung perpaduan audio visual serta interaktifitas sehingga dapat melengkapi kekurangan yang terdapat pada modul biasa (Sidiq, R : 2020).

*E-modul* yang dikembangkan menyajikan tampilan yang sederhana dengan beberapa fitur seperti adanya latihan soal yang dilengkapi dengan *feedback* terhadap salah atau benarnya jawaban yang dipilih, adanya audio atau *music background* yang mampu menarik minat peserta didik, serta materi yang disusun secara sistematis yang terintegrasi dalam satu aplikasi sehingga mempermudah pemahaman terhadap materi. Selain itu, penggunaan strategi yang tepat juga merupakan salah satu faktor penunjang pembelajaran. Maka dari itu peneliti menggunakan strategi PQ4R dalam penyusunan *E-modul*

ini dikarenakan strategi ini tepat digunakan dalam pembelajaran membaca. Kiewra (2002)., William (2005) dalam artikel Martina dkk (2018) menyatakan bahwa strategi ini dapat digunakan dalam pelajaran Bahasa Inggris untuk menunjang kemampuan peserta didik dalam membaca. Hal ini juga didasarkan pada pendapat Finocchiaro (1989:113) dalam Sarimanah (2016: 75) bahwa terdapat 3 faktor yang mempengaruhi seseorang dalam kemampuan membacanya, yaitu kemampuan intelektual yang dimilikinya, pengetahuan yang luas, dan juga strategi dalam membaca. Dalam penelitian ini, digunakan strategi membaca yang tepat untuk mengatasi masalah belajar peserta didik di kelas X IPA MAN 1 Tuban.

Penggunaan strategi PQ4R dalam *E-modul* dilakukan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di dalam kelas. dikarenakan metode penyampaian pembelajaran kurang tepat yaitu metode ceramah (verbal), sehingga hal inilah yang seringkali membuat peserta didik mudah bosan dan daya serap materi menjadi turun. Mengacu pada hal tersebut maka peneliti berinovasi untuk mengembangkan suatu *e-modul* dengan pendekatan yang inovatif. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Halimah (2008 : 105-106) yang menyatakan bahwa penggunaan strategi pembelajaran peserta didik aktif dapat menjadi solusi bagi guru dan telah diakui sebagai pengganti metode ceramah.

Pengembangan *E-modul* dengan pendekatan PQ4R pada materi *Narrative Text* kelas X di MAN 1 Tuban menunjukkan hasil yang positif, ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik sesudah digunakannya *e-modul* dalam pembelajaran. Respon yang diberikan peserta didik terhadap *E-modul* juga menunjukkan bahwa peserta didik termotivasi untuk belajar dan membangun pembelajaran yang lebih menyenangkan. Hal ini dapat dilihat dari hasil kuesioner yang diberikan kepada peserta didik yang menunjukkan bahwa penggunaan *e-modul* yang dikembangkan memudahkan peserta didik dalam memahami bacaan secara mandiri. Sehingga dapat dikatakan bahwa pengembangan *E-modul* ini layak dan juga efektif digunakan dalam pembelajaran *Narrative Text*.

Penerapan strategi PQ4R yang dipadukan dalam *E-Modul* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membaca secara terstruktur dan membantu mengingat informasi yang telah dibaca terutama pada pembelajaran *Narrative Text* mengingat materi ini bersifat konseptual. Hal ini sejalan dengan penelitian mengenai keefektifan penggunaan strategi PQ4R dalam pembelajaran ditunjukkan pada penelitian yang dilakukan di SMPN Negeri 1 Karang Baru oleh Martina dkk (2018) dimana strategi ini sangat berguna untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membaca. Nilai hasil



belajar peserta didik meningkat setelah digunakannya strategi PQ4R dan membantu peserta didik dalam memahami bacaan khususnya menambah kosakata yang dimiliki. Hal ini sejalan pula dengan yang dinyatakan oleh Wahyuningsih (2012) terkait penggunaan strategi PQ4R dalam pembelajaran yang berdampak pada kemampuan peserta didik dalam menangkap intisari dari bacaan yang baik dan benar. Sehingga semakin banyak esensi yang diperoleh peserta didik dari bahan bacaan maka semakin banyak pula pengetahuan yang diperoleh dan hal ini akan membantu peserta didik dalam membentuk suatu pemahaman.

Wondal (2016) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa pembelajaran Biologi yang dilakukan dengan strategi PQ4R mendapatkan respon yang baik dan meningkat dari siklus ke siklus hal ini karena materi disampaikan bukan sebagai bahan hafalan akan tetapi proses pemahaman diperoleh sendiri oleh peserta didik. Penelitian mengenai pengembangan bahan ajar berupa LKS berbasis pendekatan saintifik dan strategi pembelajaran PQ4R yang dilakukan oleh Romiati dan Theis (2017) juga menunjukkan bahwa rata-rata uji coba yang dilakukan menunjukkan kategori “sangat baik”. Hasil analisis yang dilakukan diperoleh respon yang sangat positif dan tes hasil belajar peserta didik meningkat sebanyak 86,49% sehingga nilai mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Berdasarkan penjabaran tersebut, hal ini membuktikan bahwa penggunaan strategi PQ4R dalam *E-modul Narrative text* untuk kelas X di MAN 1 Tuban mampu memberikan dampak positif terhadap peserta didik baik dari segi hasil belajar maupun motivasi dalam belajar.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa strategi PQ4R yang dipadukan dalam *E-Modul Narrative Text* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan melalui hasil *pretest* dan *post test* peserta didik kelas X IPA di MAN 1 Tuban yang semula 54,1 menjadi 78,31. Pengembangan *E-Modul* ini memiliki beberapa keunggulan pada penyajiannya diantaranya adalah pada segi visual, penyajian materi yang sistematis berdasarkan strategi PQ4R, serta adanya latihan soal yang terintegrasi dalam satu aplikasi sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi *Narrative text*. Dengan demikian, *E-Modul* dengan pendekatan PQ4R ini layak serta efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris secara mandiri oleh peserta didik.

Dengan adanya penelitian pengembangan *E-modul* dengan pendekatan PQ4R materi *Narrative Text* ini diharapkan mampu dimanfaatkan dengan baik dalam proses pembelajaran di dalam maupun di luar kelas secara mandiri oleh peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA.

- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Cet. Ke-2. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dryden, G., & Vos, J. (2005). *The New Learning Revolution*. Stafford: Network Educational Press Ltd.
- Halimah, S. (2008). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Citrapustaka Media Perintis.
- Hasibuan, N. (2013). *Kriteria pemilihan metode mengajar dalam kegiatan pembelajaran*. Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam, 1(1), 37-48.
- Ivers, Karen S. (2002). *Multimedia Projects in education : Designing, Producing and Assessing*. Teacher Ideas Press.
- Marcovitz, D. M. (2012). *Powerful PowerPoint for educators: using Visual Basic for applications to make PowerPoint interactive*. Abc-Clio.
- Martina, D. E. (2018). *The effect of using PQ4R (Preview, question, read, reflect, recite, review) strategy on EFL students' reading comprehension achievement*. Research in English and Education Journal, 3(1), 17-24
- Muthia, Monica. 2018. *Pengembangan Modul Berbasis PQ4R (Preview, Question, Read, Reflect, Recite And Review) pada Materi Himpunan Kelas VII SMP* [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Raden Intan. Lampung
- Novalia, H., & Noer, S. H. (2019). *Pengembangan modul pembelajaran matematika dengan strategi PQ4R untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan kemandirian belajar siswa SMA*. JPPM (Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika), 12(1), 51-65.
- Rahmadia, P., & Fatimah, S. (2020). *The Effect PQ4R Strategy And Reading Motivation For Students Reading Comprehension*. ANGLO-SAXON: Journal of the English Language Education Study Program, 11(2), 214-222
- Rahmadia, P., & Fatimah, S. (2021). *The Effectiveness of Implementing PQ4R Models on Improving Students' Reading Comprehension*. In Eighth International Conference on English Language and Teaching (ICOELT-8 2020) (pp. 295-299). Atlantis Press.
- Romiati, E., & Theis, R. (2017). *Pengembangan LKS Berbasis Pendekatan Saintifik Dan Strategi*

*Pembelajaran PQ4R Pada Materi Himpunan Kelas VII Smpn 11 Kota Jambi.* Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika, 7(01), 37-43.

- Sarimanah, E. (2016). *Efeectivenes Of PQ4R Metacognitive Strategy Based Reading Learning Models in Junior High School.* IJLECR-International Journal Of Language Education And Culture Review, 2(1), 74-81.
- Setiawati, H., & Corebima, A. D. (2017). *Empowering critical thinking skills of the students having different academic ability in biology learning of Senior High School through PQ4R-TPS Strategy.* The International Journal of Social Sciences and Humanities Invention, 4(5), 3521-3526.
- Sidiq, R. (2020). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar.* Jurnal Pendidikan Sejarah, 9(1), 1-14.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R., & Riyana, Cepi. 2008. *Media Pembelajaran.* Bandung: CV Wacana Prima.
- Wahyuningsih, A.N. 2012. *Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran yang menggunakan Strategi PQ4R (The Development of illustrated Comics for nervous System Learning Material for the Learning Activity implementing PQ4R Strategy).* Journal of Innovative Science Education. JISE. 1(1), 19- 27.
- Wondal, R. (2016). *Penggunaan Model Pembelajaran Preview, Questions, Read, Reflect, Recite, Review (Pq4r) Untuk Meningkatkan aktivitas Dan Hasil Belajar Biologi.* Jurnal Pendidikan Dasar, 7(1), 128-139.
- Zupita, N., Nurhidayah, Y., & Nurhidayat, E. (2021). *Using PQ4R to Improve Students' Reading at Emergency Remote Learning.* International Journal of English and Applied Linguistics (IJEAL), 1(2), 132-140.