



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 4 Tahun 2025 Page 1829-1838

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Modul Ajar Digital Interaktif Menggunakan Model ADDIE Pada Materi Resensi Kelas XI SMA

Ai Fitri Padilah^{1✉}, Ramdan Gumilar², Refia Mustikaati Sobarudin³, Ayu Puji Rahayu⁴

Institut Pendidikan Indonesia Garut

Email: aifitrifadilah@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul ajar digital interaktif berbasis model ADDIE pada materi teks resensi di kelas XI SMA. Latar belakang dari penelitian ini adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia, khususnya teks resensi, yang disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik dan minim praktik. Penelitian dilakukan melalui lima tahapan model ADDIE, yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Modul dikembangkan dalam bentuk PowerPoint interaktif yang dilengkapi dengan media pendukung seperti video, kuis, dan proyek berbasis teknologi digital. Evaluasi formatif dan sumatif menunjukkan bahwa penggunaan modul ini meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep resensi, dan kemampuan literasi kritis siswa. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pendekatan berbasis proyek (PBL) dan pemanfaatan media digital mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital native. Oleh karena itu, modul ini dinilai efektif sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di era digital.

Kata Kunci: *Modul Ajar Digital, Model ADDIE, Teks Resensi*

Abstract

This study aims to develop an interactive digital teaching module based on the ADDIE model on the material of review texts in grade XI of high school. The background of this study is the low understanding of students on Indonesian language materials, especially review texts, which is caused by conventional learning methods that are less interesting and lack practice. The study was conducted through five stages of the ADDIE model, namely: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The module was developed in the form of an interactive PowerPoint equipped with supporting media such as videos, quizzes, and digital technology-based projects. Formative and summative evaluations showed that the use of this module increased students' learning motivation, understanding of the concept of reviews, and critical literacy skills. The results of the study also showed that the project-based approach (PBL) and the use of digital media were able to create more active, contextual learning, and in accordance with the characteristics of the digital native generation. Therefore, this module is considered effective as an innovative alternative in learning Indonesian in the digital era.

Keywords: *Digital Teaching Module, ADDIE Model, Review Text*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan literasi peserta didik, baik dalam hal membaca, menulis, menyimak, maupun berbicara. Sebagai bahasa pengantar dan mata pelajaran wajib di semua jenjang pendidikan, penguasaan Bahasa Indonesia yang baik menjadi kunci dalam keberhasilan belajar secara umum. Namun, dalam praktiknya, tidak sedikit siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi Bahasa Indonesia, baik karena faktor internal seperti kurangnya minat, maupun faktor eksternal seperti pendekatan pembelajaran yang belum tepat sasaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di lingkungan sekolah, ditemukan bahwa banyak siswa kurang memahami materi Bahasa Indonesia secara mendalam. Mereka cenderung pasif dalam pembelajaran, mengalami kesulitan dalam memahami struktur teks, penggunaan bahasa baku, hingga menulis secara efektif. Hal ini berdampak pada rendahnya capaian hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Permasalahan ini menunjukkan adanya kebutuhan akan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan kontekstual.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan modul ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Modul ajar merupakan bahan ajar cetak atau digital yang disusun secara sistematis, yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri maupun terbimbing. Modul yang baik dapat

menjembatani kesenjangan antara kemampuan siswa dan tuntutan kurikulum, serta memudahkan guru dalam mengelola proses pembelajaran.

Untuk menghasilkan modul ajar yang berkualitas, pengembangannya perlu mengikuti model yang sistematis. Salah satu model yang populer dan banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah model ADDIE, yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ini bersifat fleksibel dan memungkinkan evaluasi terus-menerus selama proses pengembangan berlangsung, sehingga hasil akhirnya benar-benar relevan dan efektif.

Tahap Analysis dalam model ADDIE dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan, karakteristik siswa, dan kendala pembelajaran yang dihadapi. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi, wawancara, atau angket kepada siswa dan guru untuk mengetahui letak kesulitan yang sering muncul dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Informasi dari tahap ini menjadi dasar penting dalam perancangan modul.

Tahap Design bertujuan merancang kerangka dan isi modul berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Pada tahap ini, ditentukan tujuan pembelajaran, materi pokok, strategi penyajian, hingga bentuk evaluasi pembelajaran. Desain modul disesuaikan dengan karakteristik siswa agar lebih mudah dipahami dan digunakan secara mandiri.

Tahap Development adalah proses pengembangan modul berdasarkan desain yang telah dirancang. Modul disusun secara lengkap dengan materi, contoh soal, latihan, dan evaluasi. Setelah modul dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kesesuaian isi, bahasa, dan kelayakan penggunaan di kelas.

Tahap Implementation dilakukan dengan mengujicobakan modul di kelas untuk mengetahui efektivitas penggunaannya. Dalam tahap ini, guru menggunakan modul dalam pembelajaran sesungguhnya, dan siswa memberikan umpan balik terhadap isi dan tampilan modul. Pelaksanaan ini menjadi sarana awal untuk mengetahui dampak modul terhadap pemahaman siswa.

Tahap terakhir adalah Evaluation, yang bertujuan menilai keseluruhan proses dan hasil pengembangan modul. Evaluasi dilakukan baik secara formatif (selama proses pengembangan) maupun sumatif (setelah modul digunakan). Hasil evaluasi digunakan untuk melakukan revisi dan perbaikan modul agar lebih optimal.

Dengan demikian, pengembangan modul ajar Bahasa Indonesia berbasis model ADDIE diharapkan dapat menjadi solusi konkret untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Modul yang dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan siswa dan divalidasi melalui proses yang sistematis akan lebih mampu menjawab tantangan pembelajaran di kelas.

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap praktik pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas lima tahap, yaitu: analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Pada tahap analisis, peneliti melakukan identifikasi terhadap kebutuhan siswa, karakteristik peserta didik, serta analisis materi ajar Bahasa Indonesia melalui observasi dan wawancara. Tahap desain meliputi penyusunan kerangka materi, tujuan pembelajaran, serta pemilihan media dan konten digital seperti video dan kuis. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, media pembelajaran disusun berbasis Google Sites dan PowerPoint interaktif dengan mengacu pada buku pegangan guru. Setelah media divalidasi, modul diuji coba terbatas dan kemudian diterapkan secara lebih luas pada siswa kelas XI IPA 3 di SMA Negeri 3 Garut. Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test siswa untuk mengukur efektivitas modul.

Jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus, yang bertujuan menggambarkan secara mendalam situasi dan interaksi dalam konteks sosial tertentu, dalam hal ini kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Kehadiran peneliti bersifat sebagai pengamat non-partisipan. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 3 Garut, yang beralamat di Jl. Jend. A. Yani Cibatuh, Keresek, Kabupaten Garut, Jawa Barat. Data yang dikumpulkan berasal dari dokumen tertulis, foto, dan catatan lapangan. Analisis data dilakukan dengan cara menyusun dan mengelompokkan informasi hasil kuis, observasi, serta dokumentasi agar diperoleh pemahaman yang mendalam mengenai efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup kuis, observasi, dan dokumentasi. Kuis digunakan untuk mengumpulkan informasi dari siswa mengenai pengalaman, sikap, dan pemahaman mereka terhadap materi. Observasi dilakukan tanpa keterlibatan langsung peneliti dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan penilaian objektif terhadap interaksi belajar. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dari sumber non-manusia, seperti foto kegiatan, hasil kerja siswa, dan rekaman pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini melibatkan guru dan siswa SMA Negeri 3 Garut sebagai informan utama yang berperan dalam pengembangan dan implementasi modul ajar digital interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis (*Analysis*)

1. Analisis Kebutuhan

Masalah yang Ditemukan	Solusi yang Diusulkan
Siswa kurang tertarik dan belum mampu menyusun resensi secara tepat karena pembelajaran bersifat teoritis dan minim praktik.	Mengembangkan modul digital interaktif berbasis multimedia agar pembelajaran lebih menarik, memberi ruang eksplorasi, dan meningkatkan pemahaman serta keterampilan menulis resensi.

2. Analisis Karakteristik Siswa

Usia	: 16–17 tahun
Karakteristik	: Digital native, lebih responsif terhadap media visual dan interaktif.
Kebutuhan	: Pembelajaran yang menantang, kontekstual, dan berbasis teknologi.

3. Analisis Kurikulum

Capaian Pembelajaran (CP)	Mengungkapkan gagasan, tanggapan, dan penilaian terhadap isi dan kebahasaan dalam teks resensi secara lisan dan tulisan.
Tujuan Pembelajaran (TP)	<ol style="list-style-type: none">1. Menentukan struktur dan kaidah kebahasaan teks resensi.2. Menyusun teks resensi dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan yang sesuai.3. Menyampaikan pendapat terhadap isi buku secara logis dan kritis.

Tahap Desain (*Design*)

1. Tujuan Pembelajaran (*Learning Objectives*)

Setelah mempelajari modul ini, peserta didik mampu:

- a. Mengidentifikasi struktur dan unsur kebahasaan dalam teks resensi;
- b. menganalisis teks resensi dari berbagai sumber;
- c. menyusun teks resensi buku fiksi/nonfiksi secara mandiri;
- d. menggunakan media digital untuk menyajikan hasil resensi.

2. Perencanaan Materi

Materi akan dikemas dalam format digital interaktif (*power point* interaktif), yang mencakup:

Pengantar materi	: melalui video pembuka
Materi inti	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian dan tujuan resensi • Struktur teks resensi (identitas, sinopsis, analisis, evaluasi) • Kaidah kebahasaan (kata kerja mental, konjungsi, pernyataan opini) • Contoh resensi dan latihan analisis
Aktivitas siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Menonton video resensi • Menganalisis teks resensi • Mengisi kuis interaktif • Membuat dan mempublikasikan resensi (blog/video pendek)

3. Strategi Pembelajaran

Model	: <i>Problem Based Learning (PBL)</i>
Metode	: Diskusi, kolaborasi digital, dan proyek.
Media/Tools	: <i>Power point</i> interaktif (untuk media presentasi materi), <i>Canva</i> dan <i>capcut</i> (untuk desain resensi), <i>Google Docs</i> (kolaborasi teks), <i>Quizizz</i> (kuis), dan <i>YouTube</i> dan <i>google drive</i> (dokumentasi karya).

4. Desain Evaluasi

Formatif	: Kuis interaktif, tugas analisis teks.
Sumatif	: Proyek akhir membuat teks resensi dan menyajikannya dalam bentuk presentasi digital/ video singkat.

5. Desain Modul Ajar (Struktur Umum Modul Digital)

- Judul dan Identitas Modul
- Petunjuk Penggunaan
- Capaian Pembelajaran
- Peta Konsep
- Materi Pembelajaran (teks, video, dan latihan interaktif)
- Aktivitas Proyek Siswa
- Evaluasi
- Refleksi dan Penutup
- Glosarium
- Daftar Pustaka dan Referensi Digital

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini difokuskan pada kegiatan mengembangkan *modul ajar digital interaktif* sebagai media pembelajaran berbasis kebutuhan siswa dan guru. Data diperoleh melalui observasi kelas, studi dokumen kurikulum, serta wawancara dengan guru mata pelajaran dan siswa kelas XI.

1. Proses Pengembangan

Modul disusun dalam format power point interaktif, memuat navigasi mandiri, visualisasi yang atraktif, dan video pembelajaran yang memapdu siswa memahami struktur dan kaidah kebahasaan teks resensi. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik saat media pembelajaran mengandung elemen visual dan fitur interaktif. Hal ini sejalan dengan karakteristik siswa sebagai *digital native* (Prensky, 2001).

2. Validasi Ahli

Modul divalidasi oleh dua orang ahli, masing-masing di bidang materi Bahasa Indonesia dan media pembelajaran digital. Hasil validasi menunjukkan bahwa:

- a. Dari segi isi, modul sudah sesuai dengan capaian pembelajaran dan kebutuhan siswa.
- b. Dari aspek media, *power point interaktif* ini memiliki struktur yang jelas, menarik, dan navigasi yang ramah pengguna. Rekomendasi revisi mencakup penguatan tautan visual terhadap contoh resensi dan penyederhanaan instruksi teknis.

3. Revisi Modul

Setelah revisi, modul mengalami perbaikan dari sisi:

- a. Visualisasi dan layout (memanfaatkan warna dan ikon edukatif).
- b. Keterpaduan narasi dan audio.
- c. Integrasi ke aplikasi pendukung seperti Google Docs, Quizizz, dan CapCut.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan di salah satu kelas XI di SMA Negeri 3 Garut dengan 30 peserta didik, selama tiga kali pertemuan dalam satu pekan. Data diperoleh melalui observasi aktivitas kelas, catatan reflektif guru, dan wawancara terstruktur.

1. Pelaksanaan Pembelajaran

Modul digunakan dalam pembelajaran secara langsung di kelas. Guru memproyeksikan *power point interaktif*, dan siswa mengakses materi melalui *Google Classroom* untuk eksplorasi mandiri dan kolaboratif.

- a. Pada pertemuan pertama, siswa tampak antusias mengikuti pengantar video resensi dan mencoba menjawab kuis interaktif.
- b. Pada pertemuan kedua, kegiatan analisis teks resensi dilakukan dalam kelompok kecil menggunakan *Google Docs*.
- c. Pada pertemuan ketiga, siswa menyusun resensi sendiri dan menyajikannya melalui media digital (video/blog).

2. Respons Siswa

Wawancara dengan beberapa siswa menunjukkan bahwa penggunaan modul digital ini memberikan motivasi belajar yang lebih tinggi, dibandingkan metode konvensional. Beberapa pernyataan siswa:

- a. "Saya jadi paham struktur resensi karena bisa melihat langsung contohnya di layar."
- b. "Latihan soal dan kuisnya bikin semangat, apalagi kalau bisa langsung tahu nilainya."
- c. "Bagusnya bisa bikin video sendiri, jadi bisa lebih ekspresif waktu menyampaikan pendapat."

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dalam penelitian ini bersifat formatif dan sumatif, dengan fokus pada peningkatan kualitas proses dan hasil belajar. Teknik pengumpulan data mencakup analisis hasil karya siswa, refleksi tertulis, serta wawancara guru dan siswa.

1. Evaluasi Formatif

Diterapkan selama proses pembelajaran:

- a. Guru memberikan umpan balik langsung saat diskusi kelompok.
- b. Siswa menyampaikan refleksi tertulis setelah sesi kuis dan latihan teks.

Dari pengamatan lapangan, tampak bahwa siswa mengalami peningkatan kemampuan dalam:

- a. Mengidentifikasi struktur teks resensi.
- b. Membedakan kaidah kebahasaan seperti kata kerja mental dan konjungsi penyebab.
- c. Mengungkapkan opini secara kritis.

2. Evaluasi Sumatif

Dilakukan melalui penilaian terhadap produk akhir berupa:

- a. Teks resensi tertulis siswa.

b. Video pendek atau blog yang memuat presentasi resensi mereka.

Karya siswa menunjukkan kreativitas dan penguasaan konsep yang cukup baik. Secara umum, siswa mampu menyusun resensi sesuai struktur dan menyampaikan tanggapan terhadap buku secara logis.

3. Refleksi Guru

Wawancara dengan guru Bahasa Indonesia menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan modul digital interaktif ini:

- a. Membantu siswa memahami materi lebih dalam.
- b. Menumbuhkan *sense of ownership* terhadap hasil karyanya.
- c. Mendorong guru untuk lebih kreatif dalam mengelola media ajar.

Temuan Kualitatif

Berdasarkan seluruh tahapan, penelitian ini menemukan bahwa:

- a. Modul digital interaktif berbasis power point efektif dalam memfasilitasi pembelajaran teks resensi karena mengakomodasi *gaya belajar visual dan kinestetik* siswa digital *native*.
- b. Proses kolaboratif dan berbasis proyek (PBL) mendorong keterlibatan aktif dan meningkatkan *literasi kritis*.
- c. Keterpaduan antara desain instruksional dan media digital yang ramah pengguna menjadi faktor utama keberhasilan modul ini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian pustaka dan temuan dalam proses implementasi di lapangan, dapat disimpulkan bahwa digitalisasi pembelajaran, khususnya melalui pengembangan modul ajar digital berbasis multimedia, memiliki kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran menulis teks resensi di jenjang SMA.

Pertama, dari sisi teoritis, modul ajar merupakan perangkat pembelajaran yang disusun secara sistematis berdasarkan capaian pembelajaran untuk mendukung proses belajar yang lebih terarah, mandiri, dan kontekstual. Teks resensi sebagai materi ajar tidak hanya melatih kemampuan literasi kritis siswa, tetapi juga memfasilitasi ekspresi pendapat yang logis dan evaluatif terhadap suatu karya. Sementara itu, media digital terbukti mampu mendukung proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital native.

Kedua, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran teks resensi yang sebelumnya bersifat teoritis kurang mampu memotivasi siswa dalam menyusun resensi secara tepat. Oleh karena itu, pengembangan modul digital interaktif dirancang dengan mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*), yang memfasilitasi tahapan sistematis mulai dari identifikasi masalah hingga evaluasi hasil.

Ketiga, desain pembelajaran menggabungkan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan metode diskusi, kolaborasi digital, dan proyek kreatif. Media yang digunakan seperti *PowerPoint interaktif, Canva, Capcut, Google Docs, dan YouTube*, berhasil menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan kontekstual. Evaluasi dilakukan secara formatif melalui kuis dan latihan, serta sumatif melalui proyek pembuatan dan penyajian resensi dalam bentuk digital.

Dengan demikian, digitalisasi pembelajaran melalui modul ajar interaktif terbukti tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga memperkuat keterampilan literasi kritis dan kemampuan komunikasi digital mereka. Pendekatan ini layak untuk terus dikembangkan sebagai model inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Dick, W., & Carey, L. (2009). *The Systematic Design of Instruction* (7th ed.). Pearson Education.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and the New Technologies of Instruction*. New York: Macmillan.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *Panduan pengembangan modul ajar dan modul proyek*. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah.
- Keraf, G. (2004). *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: Gramedia.
- Molenda, M. (2003). "In Search of the Elusive ADDIE Model." *Performance Improvement*, 42(5), 34–36.
- Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2012). *Trends and Issues in Instructional Design and Technology*. Pearson.