PENGEMBANGAN MODUL ELEKTRONIK BERBANTUAN FLIPBOOK MAKER PADA ELEMEN ADMINISTRASI UMUM SMK NEGERI 1 JOGONALAN

DEVELOPING ELECTRONIC MODULE ASSISTED BY FLIPBOOK MAKER ON GENERAL ADMINISTRATION ELEMENTS IN SMK NEGERI 1 JOGONALAN

Rizqia Wafda, Siti Umi Khayatun Mardiyah

Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Yogyakarta

Email: rizqiawafda.2019@student.uny.ac.id, ummikha@uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) langkah pengembangan modul elektronik berbantuan *Flipbook Maker* pada elemen administrasi umum SMK Negeri 1 Jogonalan, 2) kelayakan modul elektronik berbantuan *Flipbook Maker* ditinjau dari penilaian ahli media dan ahli materi, 3) efektivitas dalam penerapan modul elektronik berbantuan *Flipbook Maker*. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and Development* dengan menggunakan prosedur pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*Dissemination*). Subjek penelitian ini adalah 35 peserta didik kelas XI Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis SMK Negeri 1 Jogonalan. Tahap uji kelayakan produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil dari penelitian ini adalah: 1) Langkah pengembangan modul ini dilaksanakan dengan beberapa tahapan. Tahap *define* menghasilkan analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran. Tahap *design* menghasilkan penyusunan tes, pemilihan media, dan rancangan awal yang meliputi *storyboard* dan *flowchart.* Tahap *develop* menghasilkan validasi ahli dan uji coba produk. Tahap *disseminate* menyebarluaskan produk media pembelajaran berupa modul elektronik secara terbatas di SMK Negeri 1 Jogonalan. 2) Hasil nilai rata-rata dari validasi ahli materi adalah sebesar 94,6% (Sangat Layak), rata-rata nilai dari ahli media sejumlah 81,7% (Sangat Layak).

Kata Kunci: *Flipbook Maker*, Administrasi Umum, Modul Elektronik

Abstract

This research aims to find out: 1) steps in developing electronic module assisted by Flipbook Maker on general administration elements in SMK Negeri 1 Jogonalan, 2) the feasibility of assisted electronic modules Flipbook Maker viewed from the assessment of media experts and material experts, 3) effectiveness in implementing assisted electronic modulesFlipbook Maker. This research is development researchResearch and Development using the 4D development procedure which consists of 4 stages, namely Definition (Define), Planning (Design), Development (Develop), and Diffusion (Dissemination). The subjects of this research were 35 students in class XI Office Management and Business Services at SMK Negeri 1 Jogonalan. The product feasibility test stage is carried out by material experts and media experts. The results of this research are: 1) The steps for developing this module were carried out in several stages. Stage define produces initial analysis, student analysis, task analysis, concept analysis, and learning objective analysis. Stage design resulted in test preparation, media selection, and initial design covering storyboard and flowchart. Stage develop produces expert validation and product trials. Stage disseminate distribute learning media products in the form of electronic modules on a limited basis at SMK Negeri 1 Jogonalan. 2) The average score from material expert validation was 94.6% (Very Appropriate), the average score from media experts was 81.7% (Very Appropriate).

Keywords: *Flipbook Maker, General Administration, Electronic Module*

Pendahuluan

Media pembelajaran memiliki esensi penting dalam proses kegiatan belajar mengajar di sebuah satuan pendidikan, termasuk di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai salah satu satuan pendidikan formal di Indonesia. Media pembelajaran berperan sebagai alat yang mendukung penyampaian informasi, memfasilitasi pemahaman peserta didik, dan menciptakan proses pembelajaran yang efektif (Nurfadhillah et al., 2021, pp. 245). Dalam proses kegiatan belajar mengajar di SMK, media pembelajaran memilik peran yang krusial dalam menyajikan materi yang relevan dengan kompetensi keahlian yang dipilih oleh peserta didik. Menurut, Aini & Puspasari (2022, pp. 4122) media pembelajaran berperan untuk membantu peserta didik dalam menguasai keterampilan praktis, pemahaman materi, serta mempersiapkan mereka untuk terlibat dalam dunia kerja.

Menurut Ermi (2018, pp. 41) media pembelajaran berupa buku paket, modul, LKS (Lembar Kerja Peserta didik), dan materi yang disampaikan langsung oleh pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media-media ini tidak hanya sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai panduan dan alat bantu yang membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik.

Hasan et al., (2021, pp. 41) menjelaskan penggunaan media pembelajaran ini bertujuan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar, memvisualisasikan konsep yang kompleks, serta mengembangkan keterampilan praktis yang dibutuhkan dalam kompetensi keahlian tertentu. Melalui media pembelajaran peserta didik dapat belajar dengan lebih interaktif, memperdalam pemahaman materi, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks nyata.

Era perkembangan teknologi yang sangat pesat sekarang ini guru perlu memanfaatkan teknologi untuk dijadikan media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah, salah satu pembahasannya adalah tentang prinsip pembelajaran yang digunakan yakni memanfaatkan teknologi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan keefektifan dalam pembelajaran.

Dalam kompetensi keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB), elemen administrasi umum adalah salah satu elemen ini memuat kompetensi inti yang harus dikuasai oleh peserta didik kompetensi keahlian MPLB. Menjadi salah satu elemen inti yang harus dikuasai oleh peserta didik, elemen ini memuat materi mengenai bagaimana cara membuat surat mulai dari surat bisnis, surat dinas, surat bisnis berbahasa inggris, serta mengelola surat masuk dan surat keluar (Sulistiowati, 2022, pp. 16). Namun, dalam proses pembelajaran elemen administrasi umum menjadi salah satu elemen yang sukar dipahami terutama dalam materi surat niaga. Hal ini dibuktikan dengan diagram hasil pra survei yang dilakukan kepada 35 peserta didik di SMK Negeri 1 Jogonalan, di mana 58,3% peserta didik sulit memahami materi surat niaga atau biasa disebut korespondensi niaga.

Hasil belajar peserta didik yang relatif belum optimal ini dibuktikan dengan masih ada beberapa peserta didik yang belum tuntas dalam mengerjakan ulangan harian di elemen administrasi umum.

Gambar 1. Grafik Hasil Ulangan Peserta Didik

Tabel 1. Hasil Ulangan Peserta Didik

KKTP	80
Jumlah	2855
Rata-Rata	81,57
Nilai Tertinggi	97
Nilai Terendah	41
Tuntas	26
Tidak Tuntas	9

Meskipun data tersebut menunjukkan bahwa secara umum tingkat pemahaman peserta didik berada dalam kategori normal dengan persentase ketuntasan sebesar 74,29% dan persentase tidak tuntas sebesar 25,71%, terdapat 9 orang di antara 35 peserta didik yang belum berhasil lulus dalam ulangan harian. Hal ini menandakan adanya kebutuhan untuk memberikan perlakuan khusus kepada kelompok tersebut, dengan pendekatan *mastery learning* ini peserta didik dapat menguasai penuh materi yang sudah diajarkan guru dalam proses pembelajaran sehingga mereka dapat

menguasai pembelajaran secara lebih mendalam dan mencapai tingkat penguasaan *(mastery learning)* yang diharapkan (Majid, 2013, pp. 154).

Melalui pra survei yang dilakukan kepada 35 orang peserta didik kompetensi keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di SMK Negeri 1 Jogonalan menunjukan bahwa 46,2 % peserta didik mengandalkan sumber belajar yang dibuat oleh pendidik seperti PPT atau ringkasan materi yang telah dibuat oleh pendidik.

Menurut (Arriany et al., 2020, pp. 54) yang menyatakan bahwa Gen Z saat ini lebih memilih menggunakan bahan belajar berbasis elektronik dibandingkan bahan belajar berbasis cetak. Sebab di zaman sekarang mencari informasi adalah semudah mengklik tombol *search engine*. Dengan menulis topik yang ingin ditelusuri melalui *Google engine*, terbukalah jendela dunia yang berisi segala informasi dan gambar yang berkaitan dengan topik tersebut.

Hal ini sejalan dengan hasil pra-survei yang telah dilakukan oleh 35 peserta didik kompetensi keahlian MPLB SMK Negeri 1 Jogonalan, di mana dalam pra-survei yang telah dilakukan untuk media pembelajaran yang disukai oleh peserta didik menunjukan bahwa 55,6% peserta didik lebih menyukai media pembelajaran elektronik seperti *PowerPoint*, *e-Book* dan video Youtube. Selanjutnya mengenai visual sebuah media pembelajaran sebanyak 61,1% peserta didik memilih bahwa visual sangat penting dalam pengembangan media pembelajaran.

Dalam kompetensi keahlian MPLB pada SMK Negeri 1 Jogonalan media pembelajaran pada elemen administrasi umum masih belum tersedia. Oleh karena itu media pembelajaran berupa modul elektronik dapat menjadi alternatif untuk digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Modul maupun e-modul termasuk ke dalam media pembelajaran berbentuk visual yang dibuat secara terstruktur dan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh peserta didik dengan tujuan untuk membuat mereka dapat belajar secara mandiri (Puspitasari, 2019, pp. 19).

Penggunaan modul elektronik dengan bantuan *flipbook maker* dalam penelitian yang dilakukan oleh (Nugroho et al., 2021, pp. 271) terbukti dari hasil pengembangan e-modul keefektifan e-modul aksara Jawa secara rata-rata pada ketiga kelas mendapat 0,72 nilai *N-gain* atau mengalami peningkatan dengan kategori tinggi dan dikatakan efektif dengan ketuntasan klasikal sebesar 97% sehingga dapat dikatakan e-modul berbasis *flipbook maker* efektif untuk digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Susilana & Riyana (2008, pp. 23) mengungkapkan bahwa dalam media pembelajaran, *flipbook* memiliki banyak kelebihan, seperti dapat menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk gambar dan kalimat, dilengkapi dengan warna dan desain yang menarik siswa, selain itu mudah dibuat, murah, dan mudah dibawa ke mana pun.

Dengan demikian, penggunaan *Flipbook Maker* untuk membuat modul elektronik dapat menjadi salah satu alternatif solusi dalam menghadapi permasalahan keterbatasan buku paket di elemen administrasi umum. Modul ini memberikan fleksibilitas, aksesibilitas, dan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan relevan bagi peserta didik di era digital ini.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, penelitian ini akan membahas mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Flipbook Maker* pada Elemen Administrasi Umum SMK Negeri 1 Jogonalan".

Tujuan penelitian ini adalah (1) mengetahui pengembangan modul elektronik berbantuan Flipbook Maker pada elemen administrasi umum SMK Negeri 1 Jogonalan. (2) mengetahui kelayakan modul elektronik berbantuan Flipbook Maker pada elemen administrasi umum SMK Negeri 1 Jogonalan ditinjau dari penilaian ahli media dan ahli materi.

Kajian Teori Tentang Pengembangan Media

Media juga dapat disebut sebagai sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta mampu memberikan rangsangan pada pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali (Suryani et al., 2019, pp. 10). Sedangkan menurut (Maf'ula et al., 2017, pp. 1451) media adalah alat-alat yang menjangkau pendengaran dan penglihatan. Semua alat –alat ini merupakan teknologi dalam bidang pendidikan digunakan oleh guru-guru dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dengan

mengefektifkan proses belajar mengajar. Alat peraga baik berupa dua atau tiga dimensi berfungsi memperjelas dan membuat pelajaran menjadi lebih nyata bagi murid.

Miftah (2013, pp. 97) menyebutkan media memiliki fungsi yang sangat penting dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, media dapat berfungsi sebagai alat bantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media juga dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam pembelajaran sehingga peserta didik lebih memahami materi yang ada (Nurfadhillah et al., 2021, pp. 248).

Media pembelajaran memiliki beberapa tujuan dalam penggunaannya Sebagaimana yang dikemukakan oleh (Sanaky, 2013, pp. 47) empat tujuan media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1) Mempermudah proses pembelajaran yang berlangsung di kelas,
2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran,
3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan pembelajaran,
4) Membantu konsentrasi
5) Peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pertimbangan suatu media yang akan dipergunakan juga memperhatikan dalam segi kondisi sekolah, ketersediaan alat dan bahan untuk menggunakan media, materi yang akan disampaikan, tujuan pembelajaran, kondisi siswa, dan lain sebagainya (Sadiman et al., 2014, pp. 32).

Pengembangan menurut (Setyosari, 2013, pp. 222) memiliki arti pertumbuhan, perubahan secara perlahan dan perkembangan secara bertahap, pertumbuhan yang dimaksud adalah berkembang secara terus menerus, sedangkan berubah adalah menjadi tidak seperti di awal artinya berubah menjadi yang lebih baik. Karena pokok bahasan yang dimaksud disini adalah pendidikan maka harapanya kedepan menuju perubahan dan pertumbuhan kearah yang lebih baik melalui tahapan tahapan tertentu serta perencanaan yang matang.

Penelitian pengembangan adalah suatu metode yang digunakan untuk mengatasi kesenjangan antara penelitian dasar dan penelitian terapan. Penelitian pengembangan memiliki fungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan suatu produk memvalidasi produk berarti produk itu telah ada dan peneliti hanya menguji efektifitas atau validasi produk tersebut (Arifin, 2012, pp. 126)

Rickey & James (2009, pp. 28) menyatakan bahwa penelitian pengembangan ini dinamakan d*esign and development research*. Perancangan dan penelitian ini adalah sebuah kajian yang sistematis tentang rancangan sebuah produk, mengembangkan produk tersebut, pengembangkan dan memproduksi, rancangan tersebut, mengevaluasi produk kerja tersebut, sehingga tujuanya dapat diperoleh suatu produk yang berguna untuk pembelajaran maupun non pembelajaran.

Model pengembangan 4D adalah model pengembangan yang dilakukan dengan pendekatan system di mana model ini didasarkan pada model model sebelumnya. (Mulyatiningsih, 2012, pp. 161) mengemukakan bahwa pengembangan model 4D adalah model pengembangan yang lebih ringkas, namun pada tahapannya sudah lengkap. Model 4D ini memiliki empat tahapan yaitu:

1) *Define*
   a) Analisis awal-akhir (*front-end Analysis*)
      Studi tentang masalah dasar yang dihadapi guru untuk meningkatkan kualitas pendidikanPemecahan masalah dengan menghasilkan kemungkinan-kemungkinan alternatif yang lebih elegan dan efisien harus dipertimbangkan selama tahap analisis ini.
   b) Analisis siswa *(Learner analysis*)
      Analisis karakteristik siswa yang terkait dengan target belajar siswa, desain pelajaran dan pengembangan diidentifikasi. Ciri- ciri termasuk kemampuan dan latar belakang pengalaman, dan sikap umum terhadap topik pendidikan. Preferensi media, format, dan bahasa.
   c) Analisis tugas (*Task analysis*)
      Analisis ini memastikan cakupan pembelajaran yang komprehensif ke dalam bahan pelajaran. membawa konsep-konsep utama yang akan diajarkan, menyusunnya secara sistematis, dan memecah konsep-konsep individual menjadi atribut-atribut kritis.
   d) Analisis konsep (*Concept analysis*)
      Mengidentifikasikan konsep utama yang akan diajarkan, menyusun secara sistematis, dan memecah

konsep individu menjadi atribut kritis. Analisis ini membantu menggambarkan pengembangan protokol. Beberapa tujuan tersebut memberikan dasar untuk membuat desain instruksional. Kemudian diintegrasikan ke dalam media pembelajaran untuk digunakan.

e) Menentukan tujuan instruksional (*Specifying instructional objectives*)
Analisis ini membantu untuk menjelaskan proses pembangunan. Tujuan yang telah ditetapkan adalah untuk meningkatkan temuan analisis dan metodologi. Beberapa dari tujuan tersebut memberikan panduan untuk menghasilkan desain instruksional. Kemudian diintegrasikan ke dalam media pembelajaran yang akan digunakan.

2) *Design* (Perancangan)

Pada tahap *design* ini peneliti membuat rancangan produk setelah menentukan tujuan dan bahan ajar. Tahapan utama dalam tahapan ini adalah menyeleksi media dan format untuk bahan dan pembuatan awal.

a) Menyusun tes kriteria (*Constituting criterion referenced tests*) adalah peneliti memilih kriteria tes untuk mengukur produk yang dikembangkan dengan menyusun tes kriteria
b) Pemilihan media (*Media selection*) adalah pemilihan media yang tepat untuk menyajikan konten pendidikan. Pencocokan tugas, analisis konseptual, profil siswa, sumber daya produksi dan strategi distribusi dengan berbagai komponen media merupakan bagian dari proses ini.
c) Pemilihan format (*Format selection*) terkait dengan pemilihan media. Pemilihan format yang paling tepat tergantung pada sejumlah faktor yang dibahas.
d) Desain awal (*Initial design*) adalah penyajian instruksi esensial melalui media yang sesuai dan dalam urutan yang sesuai. Bagian ini juga melibatkan penataan berbagai kegiatan belajar seperti membaca teks, melihat-lihat personil pendidikan khusus, dan mempraktikkan keterampilan instruksional yang berbeda dengan mengajar teman sebaya.

3) *Develop* (Pengembangan)

Tahap selanjutnya adalah pengembangan yaitu untuk memodifikasi bahan ajar bentuk dasar hingga produk menjadi versi final. Pada tahap pengembangan, umpan balik diterima melalui evaluasi dari ahli.

a) Penilaian ahli (*Expert appraisal*) adalah teknik penilaian untuk mendapatkan penilaian validasi, kritik dan saran mengenai materi dan media. Sejumlah ahli diminta untuk memberikan evaluasi materi dan media dari sudut pandang instruksional dan teknis. Berdasarkan umpan balik mereka, bahan yang akan diproduksi lebih presisi, efisien, berwarna, dan memiliki kualitas teknis yang tinggi.
b) Uji Pengembangan (*developmental testing*) meliputi siswa dalam sekala kecil dan sekala luas untuk mendapatkan pendapat siswa mengenai media pembelajaran yang dikembangkan. Pada tahapan ini media pembelajaran digunakan oleh siswa yang sebenarnya. Siswa akan memberikan umpan balik seperti respon, reaksi, dan komentar.

4) *Disseminate* (Penyebarluasan)

Produk pengembangan mencapai tahap akhir produksi ketika pengujian pengembangan menghasilkan hasil yang konsisten dan ulasan memperoleh komentar positif dari peserta didik. Bagian akhir dari langkah ini adalah menguji efektivitas produk, pengemasan, distribusi, dan adopsi akhir.

Adapun alasan memilih model pengembangan 4D untuk dipakai dalam penelitian ini karena model pengembangan tersebut dilakukan secara terperinci dan sistematis sehingga memudahkan dalam melakukan proses pengembangan media pembelajaran modul elektronik. Selain itu dengan menggunakan model 4D terdapat tahap *define* yang membantu memastikan bahwa media yang dihasilkan akan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik dengan melakukan beberapa analisis yang terperinci. Selanjutnya, pada tahap *design* memungkinkan pengembang untuk merancang struktur dan konten media pembelajaran dengan

mempertimbangkan berbagai metode dan teknik pembelajaran yang efektif. Ini memastikan bahwa media tersebut tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menyampaikan informasi dengan jelas dan efisien. Selanjutnya pada tahap *develop* memungkinkan konsep yang dirancang dalam tahap sebelumnya untuk diimplementasikan secara konkret menjadi bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan oleh peserta didik.

Terakhir, tahap *disseminate* memungkinkan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk disebarkan kepada peserta didik dengan efektif, baik melalui *platform* digital. Dengan menggunakan model 4D, pengembang media dapat memastikan bahwa proses pengembangan dilakukan secara terstruktur dan sistematis, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang layak dan dapat memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang lebih dikenal dengan istilah Research and Developmnet (R&D). Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D (*four-D*) yang dikemukakan oleh Thiagrajan metode ini digunakan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk baru melalui proses pengembangan. (Sugiyono, 2013, pp. 37) memaparkan model 4D merupakan singkatan dari *Define, Designn, Development, Dissemination* yang dikembangkan oleh Thiagarajan

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada kelas XI kompetensi keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis di SMK Negeri 1 Jogonalan. Pengambilan data penelitian dilaksanakan pada semester ganjil 2022/2023 dimulai pada 4 Oktober 2023 – 10 November 2023.

Subjek Penelitian

Pada penelitian ini, subjek penelitian diambil dari populasi dan sampel yang merupakan peserta didik kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Jogonalan yang berjumlah 35 orang. (Arikunto, 2006, pp. 134)) “apabila jumlah subjeknya kurang dari 100, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi,

Data, Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen

Data penelitian dikumpulkan melalui teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket atau kuesioner. Kuesioner adalah cara untuk mengumpulkan data yang diberikan kepada responden dengan pertanyaan tertulis untuk dijawab. (Sugiyono, 2019, pp. 198) mengungkapkan bahwa Data kuantitatif yang diperoleh dari kuesioner berupa angka skoring dari skala yang telah ditetapkan.

Instrumen dalam penelitian ini berupa angket yang berisi tentang kriteria penilaian kualitas media pembelajaran. Adapun angket tersebut yaitu angket ahli materi, angket ahli media, dan angket untuk peserta didik. Hasil dari validasi tersebut adalah instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Kisi-kisi instrumen penelitian terdiri dari angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan siswa.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Analisis data dilakukan dengan melihat hasil dari analisis kelayakan media pembelajaran pada angket yang telah diuji cobakan kepada responden dan diuji kelayakan produk. Instrumen kelayakan modul elektronik diisi oleh peserta didik dengan menggunakan penskoran angket menggunakan skala 4 skor.

Tabel 2. Kriteria Skor Penilaian Skala 4 Skor

Penilaian	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	4
B	Baik	3
KB	Kurang	2
SKB	Sangat Kurang Baik	1

(Widyoko, 2016, pp. 109)

Perhitungan analisis penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Skor Rata-Rata

   Keterangan:
   $\bar{x}$ = Skor rata-rata
   $\sum x$ = Skor total masing-masing
   N = Jumlah penilai

2. Persentase Kelayakan

   n = Total skor diisi responden.
   = Maksimal skor

3. Kategorisasi persentase tingkat kelayakan

Tabel 3. Kriteria Kelayakan Media

No.	Skor dalam Persen	Kategori
1.	<21%	Sangat Tidak
2.	21 - 40%	Tidak Layak
3.	41 - 60%	Cukup Layak
4.	61 - 80%	Layak
5.	81 – 100%	Sangat Layak

(Arikunto & Safrudin, 2009, pp. 35)

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap *define* dilakukan observasi dan wawancara dengan pendidik pengampu elemen administrasi umum, dalam tahap *define* terbagi menjadi beberapa langkah yaitu analisis awal terhadap kondisi dan masalah dalam proses belajar mengajar di kelas XI MPLB SMK Negeri 1 Jogonalan. Analisis meliputi penggunaan kurikulum, pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran, pemahaman materi siswa, ketersediaan buku paket, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Analisis juga mencakup karakteristik siswa dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik serta analisis terhadap tugas pembelajaran, konsep materi, dan tujuan pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi administrasi umum, terutama materi surat niaga, dengan mengacu pada kurikulum merdeka dan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahapan *design* pada pengembangan media pembelajaran modul elektronik berbantuan flipbook maker dilakukan setelah melakukan analisis permasalahan. Tahap perancangan mencakup penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, dan desain awal.

a. Penyusunan Tes: Tes dibuat berdasarkan tujuan belajar untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah pelajaran. Tes juga digunakan untuk mendapatkan pendapat siswa dan menilai kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi dan ahli media. Skala penilaian memiliki 4 tingkat jawaban.
b. Pemilihan Media: Media yang dipilih adalah *software Flip PDF Professional* karena mudah digunakan dan mampu menyajikan media pembelajaran digital menarik dengan gambar, animasi, dan video.
c. Pemilihan Format: Format modul elektronik ditentukan menggunakan *software Flip PDF Professional* dengan memperhatikan ATP dalam elemen administrasi umum SMK Negeri 1 Jogonalan. Format mencakup aksesibilitas melalui gadget, petunjuk penggunaan, materi surat niaga, video pembelajaran, dan soal praktik.
d. Desain Awal: Pembuatan modul melibatkan desain tata letak sampul depan, isi, dan sampul belakang. Ukuran font dan jenis font ditentukan, serta menggunakan software seperti Canva, Microsoft Office Word, dan Flip PDF Professional. Rancangan awal melibatkan flowchart dan storyboard sebagai langkah pertama.

Tahapan *design* ini bertujuan untuk menciptakan modul elektronik yang efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam memahami materi surat niaga dalam elemen administrasi umum.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

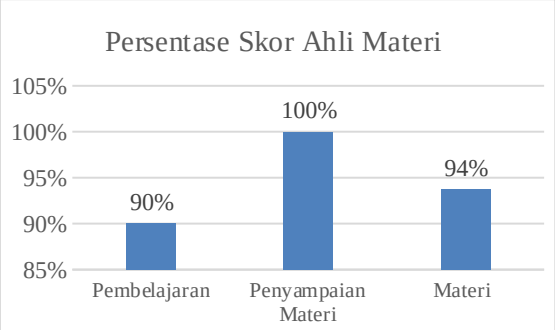
a. Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi dilakukan dengan mengisi instrumen lembar validasi ahli materi. Saran ahli materi dari penilaian media pembelajaran digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi media pembelajaran dari segi materi.

Berdasarkan penilaian ahli materi, produk yang dikembangkan untuk aspek

pembelajaran mendapatkan skor rerata 3,6 dan persentase 90%, untuk aspek penyampaian materi mendapat skor rerata 4 dan persentase 100%, terakhir untuk aspek penilaian materi memperoleh rerata 3,75 dengan persentase 93,8%.

Gambar 2. Hasil Validasi Ahli Materi



Untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran berbantuan *Flipbook Maker* pada materi surat niaga, dilakukan perhitungan rerata dengan persentase. Nilai rerata dengan persentase diperoleh dengan menggunakan rumus:

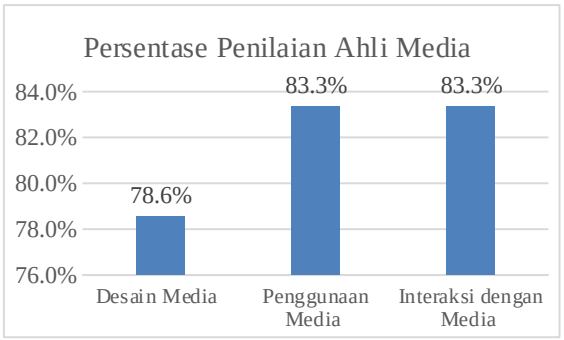
Berdasarkan skor yang diperoleh kemudian diolah menggunakan rumus di atas maka diperoleh hasil validasi ahli materi sebesar 94,6%.

b. Ahli Media

Validasi oleh ahli media dilakukan dengan menggunakan instrumen lembar validasi ahli media. Media yang telah divalidasi oleh ahli media maka pada tahap selanjutnya adalah merevisi produk sesuai dengan saran ahli media yang telah ditulis dalam lembar validasi produk ahli media.

Tahap validasi media dilakukan oleh ahli media dari dosen Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Yogyakarta. Pada validasi media ini terdapat 3 aspek yaitu desain media, penggunaan media, dan interaksi dengan media. Berdasarkan penilaian ahli media, aspek desain media memperoleh rerata 3,6 dan persentase 78,6%, selanjutnya untuk aspek penggunaan media mendapat nilai rerata 3,33 dengan persentase 83,3%, dan terakhir aspek interaksi dengan media mendapat nilai rerata 3,33 dengan persentase 83,3%.

Gambar 3. Hasil Validasi Ahli Media



Untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan, dilakukan perhitungan rerata dengan persentase. Nilai rerata dengan persentase diperoleh dengan menggunakan rumus:

Berdasarkan skor yang diperoleh kemudian diolah menggunakan rumus di atas maka diperoleh hasil validasi ahli media sebesar 81,25%.

c. Revisi dan Finalisasi Produk

Dalam validasi instrumen yang telah diisikan, validator materi memberikan saran untuk menambahkan soal praktik seperti menyusun kalimat-kalimat pada surat niaga seperti *opening paragraph,* inti, *closing paragraph*.

Pada tahap ini ahli media melalui instrumen validasi yang telah diberikan tidak memberikan revisi untuk produk media pembelajaran berbantuan *flipbook maker* ini, sehingga media pembelajaran layak untuk digunakan tanpa revisi.

d. Uji Coba Pengembangan

Pada tahap ini dilakukan dengan menguji cobakan media pembelajaran modul elektronik berbantuan *flipbook* kepada kelompok kecil peserta didik kelas XI MPLB 1 dengan berjumlah 4 orang. Berdasar hasil angket penilaian yang diisi

oleh peserta didik kelompok kecil, menunjukan media pembelajaran modul elektronik berbantuan *flipbook maker* tergolong dalam kategori "Sangat Layak" dengan skor persentase kelayakan sebesar 84%.

Setelah melakukan uji coba pada kelompok kecil maka dilakukan uji lapangan dengan kelompok besar, uji lapangan ini dilakukan untuk mengetahui penilaian peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran modul elektronik berbantuan *flipbook maker*. Hasil dari penilaian kelompok besar dengan total skor 1636 mendapatkan persentase kelayakan sebesar 82,46% di mana angka ini masuk ke kategori "Sangat Layak".

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Setelah media dinyatakan layak oleh ahli materi, ahli media, dan peserta didik maka tahap selanjutnya adalah menyebarluaskan media pembelajaran modul elektronik berbantuan *flipbook maker* secara terbatas ke lokasi penelitian yaitu SMK Negeri 1 Jogonalan. Penyebaran media ini dilaksanakan dengan harapan dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar pada elemen administrasi umum, khususnya materi surat niaga.

Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan ini dilakukan menggunakan aplikasi Flip PDF Professional dan memuat materi tentang surat niaga dalam elemen administrasi umum untuk kelas XI SMK dengan Kompetensi Keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis. Proses pengembangan mengikuti model 4D (*four-D*), yang terdiri dari tahapan *define, design, develop, dan disseminate.*

a. *Define*: Tahap ini mencakup analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran. Analisis permasalahan termasuk keterbatasan buku paket, materi yang monoton, kesulitan siswa dalam memahami materi surat niaga, dan ketidaklulusan siswa dalam ulangan harian.
b. *Design*: Tahap ini mencakup penyusunan tes, pemilihan media, dan rancangan awal seperti *storyboard* dan *flowchart*.
c. *Develop*: Tahap ini melibatkan validasi ahli dan uji coba produk. Produknya telah direvisi berdasarkan masukan dari ahli materi, ahli media, dan peserta didik dalam kelompok kecil.
d. *Disseminate*: Tahap ini melibatkan penyebarluasan produk media pembelajaran, yaitu modul elektronik, secara terbatas di SMK Negeri 1 Jogonalan.

2. Tahap Pengembangan *Define* Media Pembelajaran

Sebelum memulai tahap pengembangan produk, analisis dilakukan untuk mengidentifikasi masalah, termasuk analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran. Tujuannya adalah untuk memahami permasalahan dan menentukan media pembelajaran yang sesuai untuk peserta didik. Salah satu masalah yang ditemukan adalah kurangnya media pembelajaran seperti buku paket, modul, atau silabus sebagai panduan belajar bagi siswa dalam elemen administrasi umum. Siswa lebih tertarik dengan media pembelajaran visual yang menarik, sehingga diperlukan alternatif untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran modul elektronik berbantuan flipbook maker sebagai pengganti buku paket, karena dapat membantu mereka memahami materi melalui gadget dan dapat diakses kapan saja. Penggunaan media pembelajaran ini memungkinkan penjelasan yang lebih rinci dan lengkap tentang materi surat niaga. Selain itu, penggunaan media ini juga membantu guru dalam menyampaikan materi karena dapat diakses dengan mudah melalui gadget.

3. Tahap Pengembangan *Design* Media Pembelajaran

Pada tahap *design*, langkah-langkah yang dilakukan mencakup penyusunan standar pengujian, pemilihan media, pemilihan format, dan pembuatan desain awal. Penyusunan standar tes menghasilkan instrumen kelayakan yang dievaluasi oleh ahli materi, ahli media, dan

peserta didik. Pemilihan media melibatkan menentukan modul elektronik berbantuan *flipbook maker* sebagai media pengembangan. Tahap terakhir melibatkan pembuatan rancangan awal, termasuk *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* menunjukkan alur penggunaan media pembelajaran, sedangkan *storyboard* menghasilkan tata letak dan ilustrasi dari setiap halaman. Pembuatan media menggunakan *Flip PDF Professional* dengan penggunaan warna cerah untuk menarik perhatian peserta didik.

4. Tahap Pengembangan *Develop* Media Pembelajaran

Pada tahap pengembangan, peneliti membuat media pembelajaran berupa modul elektronik dengan bantuan flipbook, memasukkan isi materi ke dalam *Flip PDF Professional*, dan melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan dengan menggunakan instrumen penilaian. Setelah revisi berdasarkan evaluasi ahli, media pembelajaran tersebut dinyatakan sangat layak dan dapat dilanjutkan ke tahap penyebaran.

Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran modul elektronik berbantuan *flipbook maker* pada elemen administrasi umum oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi memberikan hasil akhir dengan rata-rata 94,6%, sedangkan hasil penilaian dari ahli media mendapatkan skor rata-rata sejumlah 81,25% kedua hasil dari penilaian ahli ternasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Media pembelajaran modul elektronik dengan bantuan *flipbook maker* diuji coba juga pada kelompok kecil dan kelompok besar untuk mendapatkan tanggapan responden. Hasil persentase kelayakan dari kelompok kecil mencapai 83,59%, masuk dalam kategori "Sangat Layak", sementara dari kelompok besar mencapai 82,46%, juga masuk dalam kategori yang sama. Dengan demikian, modul elektronik tersebut dapat digunakan sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran, khususnya untuk memahami materi surat niaga dalam elemen administrasi umum.

5. Tahap Pengembangan *Disseminate* Media Pembelajaran

Media modul elektronik berbantuan *flipbook maker* pada elemen administrasi umum materi surat niaga telah diuji coba kelayakannya. Tahap terkahir yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini adalah penyebarluasan media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran modul elektronik berbantuan *flipbook maker* yang telah dinyatakan layak dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Selanjutnya media *flipbook* diunggah melalui aplikasi *Flip PDF Profesional* yang terhubung langsung pada Google dengan *link* https://online.flipbuilder.com/bhzto/urqw/.

Simpulan dan Saran

Simpulan

1. Media pembelajaran modul elektronik berbantuan flipbook maker pada elemen administrasi umum materi surat niaga dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D (four-D) yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap pertama define menghasilkan analisis permasalahan yaitu: 1) belum tersedianya buku paket elemen administrasi umum sebagai acuan belajar peserta didik kelas XI MPLB, 2) terbatasnya materi dan penggunaan media yang monoton dalam proses kegiatan belajar mengajar, 3) sebanyak 58,3% peserta didik memilih materi surat niaga sebagai materi yang sulit dalam elemen administrasi umum, 4) penguasaan materi peserta didik masih belum memenuhi nilai minimal ketuntasan. Tahap kedua design menghasilkan konsep pembuatan media pembelajaran melalui flowchart dan storyboard, sekaligus membuat rancangan awal media pembelajaran. Ketiga develop dalam tahap ini menghasilkan produk melalui revisi berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan peserta didik. Keempat disseminate penyebaran terbatas modul elektronik berbantuan flipbook maker dengan materi surat niaga kepada SMK Negeri 1 Jogonalan.
2. Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran modul elektronik berbantuan flipbook maker pada elemen administrasi umum oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi memberikan hasil akhir dengan rata-rata 94,6%, sedangkan hasil penilaian dari ahli media mendapatkan skor rata-rata sejumlah 81,25% kedua hasil dari penilaian ahli ternasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan sebagai berikut:

1. Siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran modul elektronik *flipbook maker* elemen administrasi umum, untuk proses kegiatan belajar di sekolah maupun di rumah.
2. Guru dapat memanfaatkan media modul elektronik elemen administrasi umum sebagai media penunjang dalam proses kegiatan belajar mengajar.
3. Bagi peneliti selanjutnya, media pembelajaran modul elektronik masih perlu ditingkatkan lagi agar media dapat memuat seluruh materi dalam elemen pembelajaran dan perlu meningkatkan visual dari modul elektronik.

Daftar Pustaka

Aini, L. N., & Puspasari, D. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Flip PDF Professional pada Materi Komunikasi Telepon Bahasa Indonesia Di SMKN Mojoagung. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, *4*(5), 4118–4131.

Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.

Arikunto, S., & Safrudin, C. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan : Pedoman Teoretis Praktis Bagi Praktisi Pendidikan*. Bumi Aksara.

Arriany, I., Ibrahim, N., & Sukardjo, M. (2020). Pengembangan modul online untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, *7*(1), 52–66.

Ermi, N. (2018). Penggunaan Media Lembar Kerja Siswa (LKS) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI SMAN 15 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan*, *8*(1), 37–45.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.

Majid, A. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.

Nugroho, L. P., Sodiq, S., & Indarti, T. (2021). Efektivitas Pengembangan E-modul Berbentuk Online Flipbook Pada Materi Aksara Jawa Kelas x SMK. *Journal Education and Development*, *9*(3), 270–275.

Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, *3*(2), 243–255.

Puspitasari, A. D. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul Cetak dan Modul Elektronik pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, *7*(1), 17–25.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kuliatatif dan R&D*. Alfabeta.

Sulistiowati, T. (2022). *Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UPI.

Widyoko, E. P. (2016). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Pustaka Pelajar.

Profil Singkat

Rizqia Wafda lahir di Magelang pada tanggal 23 Februari 2001 merupakan mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ekonomi dan Bisnis di Unversitas Negeri Yogyakarta angkatan 2019.

Dr. Siti Umi Khayatun Mardiyah, S.Pd., M.Pd. Lahir pada tanggal 07 Desember 1980. Menempuh pendidikan S1 Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, S2 Program Studi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, dan S3 Program Studi Manajemen Pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta. Saat ini beliau masih aktif mengajar di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Yogyakarta.