

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *E-BOOK* BERBANTUAN *KVISOFT FLIPBOOK MAKER* PADA MATA PELAJARAN OTK HUMAS & KEPROTOKOLAN KELAS XI OTKP SMKN 1 JOMBANG

Rossita Dwi Ayu

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
email: rossitaseptianingrum@mhs.unesa.ac.id

Triesninda Pahlevi

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
email: triesnindapahlevi@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini tujuannya adalah menganalisis proses pengembangan bahan ajar *e-book*, mengetahui kelayakan bahan ajar *e-book*, dan evaluasi peserta didik terhadap bahan ajar *e-book* berbantuan *kvisoft flipbook maker* pada mata pelajaran OTK Humas & Keprotokolan kelas XI OTKP SMKN 1 Jombang yang telah dikembangkan oleh peneliti. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan 4-D, yaitu: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Subjek penelitian ini berjumlah 20 peserta didik kelas XI OTKP SMKN 1 Jombang dan objek penelitian ini adalah Pengembangan Bahan Ajar *E-Book* berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Mata Pelajaran OTK Humas & Keprotokolan kelas XI OTKP SMKN 1 Jombang. Instrumen penilaian lembar validasi materi, bahasa, grafik, dan evaluasi peserta didik diadaptasi dari BSNP tahun 2014 dengan skala penilaian menggunakan skala likert namun untuk evaluasi peserta didik menggunakan skala guttman, serta teknik analisis data yang digunakan adalah analisis validasi ahli materi, bahasa, kegrafikan, dan evaluasi peserta didik. Hasil penelitian pada pengembangan bahan ajar *e-book* berbantuan *kvisoft flipbook maker* ini dikembangkan hanya sampai pada tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*develop*), pada tahap pendefinisian ini dilakukan analisis terhadap kurikulum yang digunakan di SMKN 1 Jombang yaitu Kurikulum 2013 edisi revisi 2017, lalu pada tahap perancangan (*design*) ini dilakukan rancangan-rancangan untuk membuat bahan ajar *e-book* berbantuan *kvisoft flipbook maker* tersebut, pada tahap pengembangan (*develop*) maka peneliti melakukan uji coba terhadap 20 peserta didik kelas XI OTKP SMKN 1 Jombang untuk mengetahui evaluasi peserta didik tersebut terhadap bahan ajar *e-book* berbantuan *kvisoft flipbook maker* tersebut. Hasil penelitian terhadap kelayakan bahan ajar *e-book* berbantuan *kvisoft flipbook maker* ini menunjukkan validasi dari ahli materi memperoleh persentase sebesar 95,00% dengan interpretasi sangat kuat, validasi dari ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 94,00% dengan interpretasi sangat kuat, validasi dari ahli kegrafikan memperoleh persentase sebesar 90,00% dengan interpretasi sangat kuat. Total keseluruhan hasil dari para ahli adalah 96,25% dengan interpretasi sangat kuat. Berdasarkan hasil uji coba terbatas evaluasi bahan ajar *e-book* ini dari peserta didik diperoleh persentase sebesar 97,66% dengan interpretasi sangat kuat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *e-book* berbantuan *kvisoft flipbook maker* pada mata pelajaran OTK Humas & Keprotokolan ini layak digunakan dikelas XI OTKP SMKN 1 Jombang.

Kata Kunci: Pengembangan, Bahan Ajar *E-Book*, OTK Humas & Keprotokolan

Abstract

The purpose of this study was to analyze the process of developing e-book teaching materials, knowing the feasibility of e-book teaching materials, and evaluating students on *kvisoft flipbook maker* e-book teaching material on OTK PR & Protocol OTKP subjects in SMK 1 Jombang. developed by researchers. This research is a development research using a 4-D development model, namely: define, design, develop, and disseminate. The subjects of this study were 20 students of class XI OTKP of SMK 1 Jombang and the object of this research was Development of Instructional Materials assisted by *Kvisoft Flipbook Maker* in OTK Public Relations & Protocol Subjects of class XI OTKP of SMK 1 Jombang. The instrument for reviewing material validation sheets, languages, graphics, and student evaluations was adapted from the 2014 BSNP with a rating scale using a Likert scale but for evaluating students using the Guttman scale, and the data analysis techniques used were analysis of material experts, language, graphics, validation. and evaluation of students. The results of the research on the development of the e-book teaching materials assisted by the *Kvisoft Flipbook Maker* were developed only until the third stage, namely the development stage, at this defining stage an analysis of the curriculum used in SMK 1 Jombang, the 2013 revised edition 2017, and then on The design phase is designed to make the e-book teaching

validation graphics get a percentage of 90.00% with very strong interpretations. The total overall results of the experts were 96.25% with very strong interpretations. Based on the results of a limited trial evaluation of this e-book teaching material from students, it was obtained a percentage of 97.66% with a very strong interpretation. So it can be concluded that the teaching materials assisted by Kvisoft Flipbook Maker in the OTK & PR Protocol subjects are feasible to use in class XI OTKP of SMK 1 Jombang.

Keywords: Development, E-Book Teaching Materials, Public Relations & Protocoler

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal penting yang harus dipenuhi setiap manusia. Pendidikan adalah suatu usaha untuk menjadikan manusia menjadi pribadi yang lebih baik serta mampu mengatasi setiap permasalahan yang ada pada perkembangan dunia saat ini, mampu menjadikan sumber daya manusia yang terampil dan ahli dalam setiap bidangnya (Cristiyantoro, 2010). Namun saat ini pendidikan tidak terlepas dari perkembangan teknologi. Teknologi ini memiliki banyak pengaruh dalam bidang lainnya (Andani & Yulian, 2018). Sesuai dengan tujuan pendidikan di Indonesia yang tertera dalam Undang-Undang No. 20 (2003) yaitu:

Mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sehingga sangat diperlukan bantuan teknologi untuk menunjang kegiatan belajar peserta didik demi tercapainya tujuan pendidikan tersebut. Penggunaan teknologi dalam unsur pendidikan memiliki keuntungan yaitu dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik, menyenangkan, berkesan dan memberikan pengalaman belajar secara langsung (Dewi & Suci, 2012).

Pendidikan di Indonesia mengalami perubahan sistem yaitu penggunaan Kurikulum terbaru yaitu Kurikulum 2013 edisi revisi 2017. Pembaharuan pada kurikulum pendidikan di Indonesia yakni kurikulum 2013 ini diharapkan dapat merealisasikan tujuan pendidikan nasional yaitu membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat (UU No 20, 2003). Kurikulum 2013 edisi revisi ini menekankan pada penyempurnaan pola pikir peserta didik dari yang semula pembelajaran itu berpusar pada guru beralih berpusat pada peserta didik, pembelajaran yang semula satu arah menjadi pembelajaran interaktif, pembelajaran yang semula maya atau abstrak didorong untuk mengikuti konteks dunia nyata, serta mendorong peserta didik untuk dapat meningkatkan cara berpikirnya secara mandiri (Permendikbud, 2013).

Penerapan Kurikulum 2013 edisi revisi ini menuntut peserta didik untuk lebih aktif dalam belajar untuk menambah wawasan pengetahuan salah satu caranya adalah dengan banyak membaca sehingga bahan ajar yang digunakan memegang peran penting dalam proses belajar mengajar. Sehingga bahan ajar sangat diperlukan oleh guru dalam mengajar serta diperlukan peserta didik untuk menunjang proses belajarnya (Mufidah, 2014).

Bahan ajar sendiri dilihat dari bentuknya bahan ajar dapat diklasifikasikan menjadi empat, yaitu: 1) bahan ajar cetak seperti buku, modul, dan handout; 2) bahan ajar dengar atau program audio seperti kaset, radio, dan piringan hitam; 3) bahan ajar pandang dengar (audio visual) seperti video *compact disk* dan film, dan 4) bahan ajar interaktif seperti CD Belawati (dalam Prastowo, 2015:40). Bahan ajar yang ada saat ini masih didominasi oleh bahan ajar cetak sehingga penggunaan teknologi itu sendiri belum maksimal dalam pembelajaran, masih sangat kurang sehingga peserta didik kurang memanfaatkan teknologi yang ada saat ini. Pemanfaatan teknologi juga sangat membantu dalam menyelesaikan permasalahan yang ada apabila peserta didik dalam menerima atau memahami suatu pembelajaran (Prastowo, 2015:327).

Studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMKN 1 Jombang, peneliti mendapatkan informasi mengenai kendala yaitu belum adanya bahan ajar yang menggunakan basis teknologi. Bahan ajar yang digunakan oleh guru masih berupa presentasi yang telah dibuat oleh guru sehingga peserta didik hanya mencatat, terkadang peserta didik disuruh untuk mencari di internet sesuai dengan materi yang akan dibahas. Seperti yang telah dikatakan. Seperti yang dikatakan oleh Guru mata pelajaran OTK Humas & Keprotokolan kelas XI yakni penggunaan *handout* yang dicetak sendiri oleh peserta didik dari internet serta presentasi yang dipaparkan guru dalam pembelajaran belum mampu menunjang proses pembelajaran serta peserta didik menjadi pasif dan pembelajaran tidak berpusat lagi pada peserta didik tersebut.

Salah satu bahan ajar yang digunakan guru untuk mengajar sesuai dengan perkembangan teknologi adalah *e-book*. Secara sederhana *e-book* ialah buku elektronik atau buku digital (Triyono, 2012:1). "Buku elektronik adalah versi digital dari sebuah buku yang

umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang berisi teks atau gambar saja. *E-book* ini tidak hanya memuat teks maupun gambar namun juga dapat memuat audio, animasi bahkan video, sehingga lengkap dibandingkan dengan buku konvensional, Nelson dalam (Rosita, 2017).

E-book ini adalah salah satu bahan ajar yang telah menggunakan basis komputer sehingga *e-book* ini dibuat dengan bantuan *software* aplikasi (Mawarni & Ali, 2017). Salah satu *software* yang digunakan untuk membuat *e-book* adalah *flipbook maker*. *Software flipbook maker* sendiri ada beberapa jenis aplikasi yaitu diantaranya *Ncesoft Flip Book Maker* dan *Kvisoft Flip Book Maker*. Pada aplikasi *Ncesoft Flip Book Maker* dapat menambahkan *file-file* gambar, *file pdf*, *file SWF* dan *file video* berformat FLV. Sedangkan pada *Kvisoft Flip Book Maker* ini kita dapat menambahkan *file-file* gambar, *file pdf*, *file SWF* dan *file video* berformat FLV dan MP4. Pada dasarnya kedua aplikasi tersebut memiliki fungsi yang sama yaitu mengkonversi *file pdf/gambar/video* menjadi tipe *file SWF* atau EXE sehingga menjadi *file buku digital (e-book)* yang menarik peserta didik (Istiyanto, 2013). *E-book* ini dapat dikembangkan jika sarana pada sekolah tersebut juga memadai, sarana tersebut ialah adanya laboratorium komputer yang dapat digunakan sebagai media penunjang penggunaan *e-book* tersebut.

Penelitian kali ini hanya berfokus pada kelas XI semester 2 khususnya pada mata pelajaran Otomatisasi tata kelola humas & keprotokol. Terdapat beberapa kompetensi dasar yang harus ditempuh peserta didik pada mata pelajaran OTK Humas & Keprotokol. Silabus OTK Humas & Keprotokol kurikulum 2013 yang telah di revisi menyebutkan bahwa terdapat 21 kompetensi dasar yang harus ditempuh selama dua tahun yaitu pada kelas XI dan XII, namun pada SMKN 1 Jombang ini 21 kompetensi dasar tersebut di tempuh pada kelas XI. Sehingga 21 dibagi menjadi dua semester yaitu ada 13 kompetensi dasar dalam semester 1, dan 8 kompetensi dasar pada semester 2. Mengapa penelitian ini dilakukan pada semester 2 dikarenakan kompetensi dasar yang ada dalam semester 2 ini memuat banyak materi yang sangat bermanfaat bagi dunia kerja sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami dan dapat menerapkannya dalam dunia kerja mendatang. Kompetensi dasar tersebut meliputi persiapan penyelenggaraan rapat, penyelenggaraan rapat, menerapkan pembuatan notula rapat, menerapkan pembuatan susuna acara, pelaksanaan kegiatan MC, menerapkan penyusunan perjalanan dinas (*itinerary*), menerapkan penyimpanan dokumen kehumasan, menerapkan evaluasi kegiatan kehumasan.

Dari uraian di atas, peneliti mengambil penelitian pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan pemanfaatan teknologi saat ini yaitu “Pengembangan Bahan Ajar *E-Book* Berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* Pada Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas & Keprotokol Kelas XI OTKP SMKN 1 Jombang”.

Penelitian terdahulu yang sesuai dengan penelitian ini ialah yang telah dilakukan oleh Dewi & Suci (2012) yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar *E-Book* Interaktif Materi Jurnal Khusus Akuntansi Perusahaan Dagang Berbasis *Scientific Approach* sebagai Sumber Belajar Alternatif Kelas XI SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. Peneliti menggunakan model pengembangan 4-D, yang menunjukkan hasil kelayakan isi materi sebesar 86,15% dengan kriteria “sangat layak”, penyajian sebesar 84,5% “sangat layak”, sedang bahasa mendapat 91,42% dengan kriteria “sangat layak”, lalu untuk kegrafikan mendapat 94,88% dengan kriteria “sangat layak”. Rata-rata dari keempat tersebut sebesar 89,23% kriteria “sangat layak”. Untuk respons peserta didik mendapat skor persentase sebesar 94,08% sehingga *e-book* tersebut dapat dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka tujuan penelitian ini ialah: 1) mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar *e-book* berbantuan *kvisoft flipbook maker* pada mata pelajaran OTK Humas & Keprotokol kelas XI OTKP SMKN 1 Jombang; 2) menganalisis kelayakan bahan ajar *e-book* berbantuan *kvisoft flipbook maker* pada mata pelajaran OTK Humas & Keprotokol kelas XI OTKP SMKN 1 Jombang; 3) menganalisis evaluasi peserta didik terhadap bahan ajar *e-book* berbantuan *kvisoft flipbook maker* pada mata pelajaran OTK Humas & Keprotokol kelas XI OTKP SMKN 1 Jombang yang telah dikembangkan.

Belajar ialah suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, namun juga mengalami (Hamalik, 2015:36). Selain itu belajar juga diartikan oleh Sudjana dalam (Jihad, 2013) sebagai suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, ‘perubahan sebagai hhasil proses ‘belajar dapat ‘ditunjukkan ‘dengan berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aaspek-aspek yang ada pada individu yang belajar.

Menurut Trianto (2014:19) pembelajaran pada hakikatnya adalah usaha sadar pendidik untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Dari makna ini terlihat jelas bahwa pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, dimana antara

keduanya terjadi komunikasi yang berkelanjutan dan terarah menuju pada suatu sasaran yang telah ditetapkan sebelumnya (Mufidah, 2014:5).

Dalam pembelajaran tentunya dibutuhkan komponen pendukung yaitu bahan ajar. Bahan ajar merupakan segala bahan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk membantu guru menyampaikan materi kepada peserta didik” (Majid, 2013:173). Bahan ajar sendiri memiliki beberapa macam dilihat dari bentuknya diklasifikasikan menjadi 4 “yaitu bahan ajar cetak, bahan ajar *audio*, bahan ajar *audio visual*, dan bahan ajar interaktif.

Bahan ajar interaktif ini salah satunya dapat menggunakan aplikasi *Kvisoft flipbook maker* untuk membuat *flipbook* berupa *e-book* sebagai bahan ajar. Aplikasi ini menawarkan banyak fitur yang dapat membuat bahan ajar menjadi lebih menarik. *Kvisoft flipbook maker* ini dapat menyisipkan gambar, video, grafik, audio pada *e-book*. Menurut Istiyanto (2013), *Flipbook maker* merupakan *software* yang dapat mengubah tampilan *file PDF* menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku. *Flipbook maker* merupakan salah satu jenis *Elektronik Book (E-Book)* yang dapat digunakan guru sebagai bahan ajar saat proses pem Kurikulum 2013 edisi revisi 2017 ini adalah kurikulum yang diberlakukan secara nasional pada jenjang Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas/Kejuruan (SMA/K). Revisi Kurikulum 2013 tahun 2017 ini tidak terlalu signifikan, perubahan difokuskan untuk meningkatkan keterkaitan atau korelasi antara kompetensi inti (KI) dan Kompetensi Dasar” (KD). Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017), dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan dan Pembelajaran (RPP) K13 revisi 2017 disesuaikan dengan abad-21 dimana harus muncul empat macam hal, yaitu PKK (Penguasaan Pendidikan Karakter), Literasi, 4C, 5M, HOTS.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau disebut *Research and Development (R&D)*. Dalam penelitian ini digunakan pendekatan 4-D yaitu *Define, Design, Develop, and Disseminate*. Menurut Sugiyono (2011:297) “metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut”. Penelitian ini adalah penelitian yang mengembangkan bahan ajar berupa *e-book* pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas & Keprotokolkan dalam semester 2.

Tahap pendefinisian meliputi analisis ujung depan, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep. Tahap perancangan meliputi spesifikasi tujuan

pembelajaran, penyusunan isi bahan ajar *e-book*, dan rancangan awal. Tahap pengembangan meliputi validasi materi, bahasa, kegrafikan, revisi, uji coba terbatas, dan penyempurnaan bahan ajar *e-book*. Peneliti tidak melakukan tahap penyebaran dikarenakan keterbatasan KD.

Subjek dalam penelitian pengembangan bahan ajar *e-book* ini adalah peserta didik kelas XI OTKP 2 SMKN 1 Jombang semester 2 yang berjumlah 20 siswa. Pemilihan subjek tersebut didasari oleh pendapat yang dikemukakan oleh Sadiman (2014:184) bahwa produk yang telah dikembangkan perlu diuji coba kepada 10-20 siswa yang dapat mewakili target. Objek penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar *e-book* mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas & Keprotokolkan pada semester 2.

Penelitian ini dilakukan di SMKN 1 Jombang yang beralamat di Jalan Dr. Sutomo No.15 Jombang, Ds. Sengon, Kec. Jombang Kab Jombang Provinsi Jawa Timur.

Dalam penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dengan cara observasi, wawancara, pengamatan, kritik serta saran dari para validator. Sedangkan untuk data kuantitatif diperoleh dengan cara perhitungan hasil pengisian angket oleh peserta didik dan para validator yang selanjutnya akan dianalisis menggunakan persentase.

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2016:102). “Instrumen ini meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli bahasa, lembar validasi ahli kegrafikan dan lembar evaluasi peserta didik untuk menilai kelayakan bahan ajar *e-book* berbantuan *kvisoft flipbook maker* pada mata pelajaran OTK Humas & Keprotokolkan kelas XI OTKP SMKN 1 Jombang yang telah dikembangkan peneliti.

Persentase penilaian diperoleh dari skala likert, skala pengukuran tersebut dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Validasi Para Ahli

Keterangan	Skor
Sangat Sesuai	5
Sesuai	4
Cukup Sesuai	3
Tidak Sesuai	2
Sangat Tidak Sesuai	1

Sumber: Diadaptasi dari Riduwan (2015: 13)

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari lembar validasi ahli materi, bahasa, dan kegrafikan dianalisis dengan menggunakan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban validator}}{\text{Jumlah Skor tertinggi}} \times 100\%$$

Hasil persentase kelayakan materi, bahasa, kegrafikan, serta evaluasi peserta didik pada bahan ajar *e-book* tersebut yang diperoleh kemudian diinterpretasikan menggunakan kriteria skor dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor Validasi

Skor Rata-Rata	Kategori
0% - 20%	Sangat lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat kuat

Sumber: Riduwan (2015: 15)

Lalu untuk skala yang digunakan pada lembar evaluasi peserta didik ialah skala guttman yang dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini:

Tabel 3. Kriteria Penilaian Evaluasi Peserta Didik

Kategori Penilaian	Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber: Riduwan (2015:16)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini ialah jawaban dari beberapa rumusan masalah yang telah dibuat oleh peneliti untuk penelitian pengembangan bahan ajar *e-book* berbantuan *kvisoft flipbook maker* pada mata pelajaran OTK Humas & Keprotokolan kelas XI OTKP SMKN 1 Jombang.

Proses Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran OTK Humas & Keprotokolan Kelas XI SMKN 1 Jombang

Pengembangan bahan ajar *e-book* ini menggunakan model pengembangan 4-D yang disarankan oleh Thiagarajan, Sammel dalam (Trianto, 2014) yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*), namun peneliti disini hanya melakukan pengembangan sampai tahap *develop* saja dikarenakan keterbatasan

Kompetensi Dasar, hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Murdiyani (2012) dimana pada penelitiannya juga hanya melakukan tahap pengembangan 4-D ini hanya sampai tahap ketiga yaitu pengembangan (*develop*) dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya.

Pada saat tahap pendefinisian yaitu tahap dimana peneliti melakukan analisis terhadap kurikulum yang berlaku di SMKN 1 Jombang, kurikulum yang digunakan ialah Kurikulum 2013 edisi revisi 2017 dimana pembelajaran berpusat pada peserta didik bukan kepada guru lagi. Kurikulum ini menekankan pada konsep belajar yang menyempurnakan pola pikir peserta didik yang awalnya pembelajaran berpusat pada guru beralih berpusat pada peserta didik, pembelajaran yang semula satu arah menjadi pembelajaran yang lebih interaktif, pembelajaran yang semula maya atau abstrak didorong untuk mengikuti konteks dunia nyata, serta mendorong peserta didik untuk dapat meningkatkan kemampuannya berpikir secara mandiri (Permendikbud, 2013).

SMKN 1 Jombang telah menerapkan kurikulum tersebut dan silabusnya telah disesuaikan dengan kurikulum yang terbaru tersebut. Namun dalam tahap ini peneliti melakukan indentifikasi terhadap kekurangan yang ada pada bahan ajar yang digunakan dalam SMKN 1 Jombang untuk memenuhi kurikulum 2013 tersebut, khususnya untuk kelas OTKP mata pelajaran OTK Humas & Keprotokolan bahan ajar yang digunakan belum ada sama sekali hanya menggunakan cara ceramah dari pesentasi yang telah dibuat oleh guru lalu peserta didik mencatatnya. Itu dirasa kurang efektif dan tidak memenuhi sistem kurikulum terbaru tersebut dikarenakan pelajaran masih berpusat pada guru. Maka tahap selanjutnya yaitu perancangan (*design*) pada tahap ini peneliti membuat rancangan terhadap bahan ajar *e-book* berbantuan *kvisoft flipbook maker* dimulaidari mendesain cover *e-book*, isi *e-book*, dan cover belakang *e-book* tersebut. Sesuai dengan yang tertera di bukunya Pastowo mengenai pembuatan bahan ajar interaktif (Prastowo, 2015). Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan lalu dikembangkan yaitu pada tahap pengembangan (*develop*). Pada tahap ini dilakukan pembuatan bahan ajar *e-book* berbantuan *kvisoft flipbook maker* tersebut. Awalnya peneliti membuat di MS. Word dengan format *doc*, lalu peneliti mengubahnya kedalam bentuk pdf, baru peneliti dapat memasukkan ke aplikasi *kvisoft flipbook maker* dengan format *file EXE*. Dalam bahan ajar *e-book* tersebut memuat banyak video didalamnya sehingga peneliti mengalami kesusahan dalam melakukan convert video kedalam aplikasi. Pada tahap ini peneliti juga melakukan validasi ke beberapa ahli yaitu materi, bahasa, dan kegrafikan untuk mengetahui kelayakan bahan ajar *e-book* tersebut. Setelah itu peneliti melakukan uji coba terbatas

kepada 20 peserta didik dikelas XI OTKP 2 SMKN 1 Jombang dengan cara memberikan CD ROOM yang telah berisi bahan ajar *e-book* tersebut selanjutnya peserta didik dapat memberikan evaluasi mereka kedalam angket evaluasi peserta didik yang didasari oleh skala guttman (Riduwan, 2015:15).

Uji coba terbatas ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana evaluasi peserta didik terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan oleh peneliti. Hasilnya peserta didik banyak yang menilai baik dan menulis bahwasannya bahan ajar *e-book* tersebut sangat menarik dan dapat memotivasi belajar dikarenakan ada audio, video tips, video motivasi sehingga bervariasi dan menarik, hal itu sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Yezita (2012) dimana bahan ajar cetak berupa buku itu masih belum bisa menarik perhatian peserta didik dalam belajar dibandingkan dengan bahan ajar interaktif yang memadukan *audio*, teks, gambar, dan video. Lalu tahap selanjutnya adalah tahap penyebaran (*disseminate*), tahap penyebaran ini adalah tahap akhir dalam model pendekatan 4-D. Dimana pada tahap penyebaran bahan ajar ini lebih luas cakupannya dibandingkan dengan saat uji coba terbatas. Namun peneliti disini tidak melakukan tahapan ini dikarenakan keterbatasan kompetensi dasar.

Kelayakan Bahan Ajar E-Book Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran OTK Humas & Keprotokolan Kelas XI OTKP SMKN 1 Jombang

Kelayakan bahan ajar *e-book* berbantuan *kvisoft flipbook maker* ini dilihat sesuai dengan kelayakan yang ada pada (BSNP, 2014). Meliputi kelayakan isi materi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa, dan kelayakan kegrafikan. Kelayakan bahan ajar *e-book* ini akan diketahui dengan hasil validasi serta evaluasi peserta didik. Dimana sesuai dengan tabel 4.4 hasil untuk kelayakan materi mendapat nilai persentase sebesar 95,00% itu dengan kriteria “Sangat Kuat”. Lalu untuk kelayakan bahasa dapat dilihat dari tabel 4.5 yaitu mendapat nilai persentase sebesar 94,00% dengan kriteria “Sangat Kuat”, sedangkan untuk kelayakan kegrafikan dapat dilihat pada tabel 4.6 dengan nilai persentase 96,25% dengan kriteria “Sangat Kuat”.

Dari semua hasil masing-masing komponen tersebut jika direkapitulasi maka bahan ajar *e-book* tersebut mendapat nilai kelayakan sebesar 95,08% dengan kriteria “Sangat Kuat”. Kriteria “Sangat Kuat” tersebut diadaptasi dari Riduwan (2015:15) dimana jika interpretasi mendapat nilai sebesar 81%-100% maka dapat dikatakan “Sangat Kuat”. Sehingga bahan ajar *e-book* ini dapat dikatakan layak untuk digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran dikarenakan dapat melebihi nilai >61%.

Berikut ini adalah tabel yang memuat hasil dari validasi beberapa ahli tersebut.

Tabel 4. Hasil Validasi terhadap Bahan Ajar E-Book

No	Komponen	Persentase (%)	Kriteria Interpretasi
1	Kelayakan materi	95,00%	Sangat kuat
2	Kelayakan bahasa	94,00%	Sangat kuat
3	Kelayakan kegrafikan	96,25%	Sangat kuat
Rata-rata keseluruhan		95,08%	Sangat kuat

Sumber: Data diolah Peneliti (2019)

Evaluasi Peserta Didik terhadap Bahan Ajar E-Book Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker pada Mata Pelajaran OTK Humas & Keprotokolan Kelas XI OTKP SMKN 1 Jombang

Selain dinilai dari hasil validasi para ahli, selanjutnya adalah melakukan evaluasi peserta didik terhadap bahan ajar *e-book* berbantuan *kvisoft flipbook maker* tersebut dengan menggunakan skala guttman. Evaluasi ini dilakukan pada saat melakukan uji coba produk kepada 20 peserta didik. Telah diketahui dimana hasil persentase evaluasi peserta didik tersebut mendapat 97,66% dengan kriteria “Sangat Kuat”, dan dapat dikatakan layak karena dapat >61%.

Dibawah ini adalah hasil dari perhitungan evaluasi peserta didik terhadap bahan ajar *e-book* berbantuan *kvisoft flipbook maker* pada mata pelajaran OTK Humas & Keprotokolan:

Tabel 5. Hasil Evaluasi Peserta didik

No	Komponen	Persentase (%)	Kriteria Interpretasi
1	Komponen isi	98,75%	Sangat Kuat
2	Komponen penyajian	98,75%	Sangat Kuat
3	Komponen kebahasaan	95,00%	Sangat Kuat
4	Komponen kegrafikan	98,33%	Sangat Kuat
Rata-rata keseluruhan		97,66%	Sangat Kuat

Sumber: Data diolah Peneliti (2019)

PENUTUP

Simpulan

Bahan ajar *e-book* berbantuan *kvisoft flipbook maker* pada mata pelajaran OTK Humas & Keprotokolan ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4-D yang disarankan Thiagarajan, Semmel dan Semmel. Pengembangan 4-D yang didalamnya meliputi 4 tahap yaitu pendefinisian (*define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*develop*), dan

penyebaran (*disseminate*). Namun peneliti hanya melakukan pengembangan sampai tahap ketiga saja yaitu tahap pengembangan (*develop*) dikarenakan keterbatasan Kompetensi Dasar. Pada tahap pendefinisian peneliti mendapatkan hasil yaitu berupa analisis kurikulum yang digunakan pada SMKN 1 Jombang serta silabus yang digunakan pada kelas XI OTKP mata pelajaran OTK Humas & Keprotokolan tersebut sudah sesuai dengan sistem kurikulum 2013 edisi revisi 2017, pada tahap perancangan peneliti mendapatkan hasil berupa rancangan-rancangan yang akan digunakan sebagai acuan dalam membuat bahan ajar *e-book* berbantuan *kvisoft flipbook maker* tersebut meliputi cover depan, isi materi, soal-soal, serta cover belakang disesuaikan dengan aturan yang ada di BSNP 2014 yang harus melalui validasi beberapa ahli yaitu materi, bahasa dan kegrafikan. Pada tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan peneliti melakukan uji coba kelayakan bahan ajar *e-book* berbantuan *kvisoft flipbook maker* tersebut kepada 20 peserta didik kelas XI OTKP SMKN 1 Jombang untuk mengetahui bagaimana evaluasi peserta didik terhadap bahan ajar tersebut dengan menggunakan acuan skala Guttman.

Kelayakan bahan ajar *e-book* berbantuan *kvisoft flipbook maker* ini dapat dilihat dari hasil angket yang telah diisi dan diberikan saran oleh para ahli validasi. Kelayakan isi materi mendapat nilai kelayakan sebesar 95% dengan kriteria “Sangat Kuat”. Kelayakan kebahasaan mendapat nilai kelayakan sebesar 94% dengan kriteria “Sangat Kuat”. Kelayakan kegrafikan mendapat nilai kelayakan sebesar 96,25% dengan kriteria “sangat kuat”. Rekapitulasi dari semua hasil validasi, maka bahan ajar *e-book* berbantuan *kvisoft flipbook maker* pada mata pelajaran OTK Humas & Keprotokolan kelas XI OTKP SMKN 1 Jombang ini mendapatkan nilai kelayakan sebesar 95,08% dengan kriteria “Sangat Kuat” dan dikatakan layak untuk pembelajaran karena >61%.

Hasil evaluasi 20 peserta didik terhadap bahan ajar *e-book* berbantuan *kvisoft flipbook maker* pada mata pelajaran OTK Humas & Keprotokolan diketahui total keseluruhan komponen pada evaluasi peserta didik mendapat nilai presentase sebesar 97,66% dengan kriteria “Sangat Kuat”. Jika dilihat dari ketiga hasil validator serta evaluasi peserta didik maka bahan ajar *e-book* ini mendapat persentase sebesar 95,72% dengan kriteria “Sangat Kuat”.

Saran

Setelah mengambil kesimpulan, maka peneliti memberikan saran terkait dengan penelitian pengembangan bahan ajar *e-book* berbantuan *kvisoft flipbook maker* sebagai berikut: 1) bahan ajar *e-book* berbantuan *kvisoft flipbook maker* ini yang

dikembangkan menggunakan model pengembangan 4-D, dimana pada tahap penyebaran hanya dilakukan pada 20 peserta didik dan satu guru di SMK Negeri 1 Jombang saja. Sehingga peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya yang juga mengembangkan bahan ajar berbasis *e-book* tersebut dapat dilakukan tahap penyebaran (*disseminate*) yang lebih luas lagi; 2) bahan ajar *e-book* berbantuan *kvisoft flipbook maker* yang peneliti kembangkan ini hanya pada semester genap di kelas XI OTKP (Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran) di SMK Negeri 1 Jombang. Sehingga saran peneliti untuk peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan bahan ajar berbasis *e-book* dapat melakukan pengembangan pada semester ganjil atau bahkan untuk satu tahun pelajaran; 3) bahan ajar *e-book* berbantuan *kvisoft flipbook maker* ini peneliti hanya berfokus pada penggunaan dalam komputer, laptop, maupun PC. Sehingga peneliti disini ingin memberikan saran kepada peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan bahan ajar berbasis *e-book* juga dapat mengembangkan untuk penggunaan didalam *handphone android* sehingga lebih memudahkan serta lebih fleksibel dibawa kemana-mana; 4) untuk peneliti selanjutnya disarankan untuk membuat rubrik penilaian untuk setiap soal-soalnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andani, D., & Yulian, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Electronic Book Menggunakan Software Kvisoft Flipbook Pada Materi Hukum Dasar Kimia di SMA Negeri 1 Pantan Reu Aceh Barat. *Universitas Syiah Kuala Banda Aceh*, 02(01), 1–6.
- BSNP. (2014). *Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Cristiyantoro, F. (2010). Pengembangan Modul Pembelajaran Kolega dan Pelanggan Kompetensi Dasar Memelihara Standar Penampilan Pribadi Pada Siswa Kelas X-3 Administrasi Perkantoran Di SMKN 2 Kediri, 1–15.
- Dewi, D., & Suci, R. (2012). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif Materi Jurnal Khusus Akuntansi Perusahaan Dagang Berbasis Scientific Approach Sebagai Sumber Belajar Alternatif Kelas XI SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo Devita Rezalia Dewi Suci Rohayati Abstrak. *Jurnal Khusus Akuntansi Perusahaan*, 1(2015), 0–216.
- Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Istiyanto. (2013). Pembuatan Media Ajar Menggunakan Flipbook Maker. Retrieved November 17, 2018, from <http://istiyanto.com/pembuatan-media-ajar-dengan-flip-book-maker/>
- Jihad, A. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta:

Multi Pressindo.

1(1), 19–23.

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

Mawarni, S., & Ali, M. (2017). Pengembangan digital book interaktif mata kuliah pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mahasiswa teknologi pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan UNY*, 4(1), 84. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10114>

Mufidah, C. I. (2014). Pengembangan Modul Pembelajaran pada Kompetensi Dasar Hubungan Masyarakat Kelas X APK 2 Di SMKN 10 Surabaya.

Murdiyani, I. (2012). Pembelajaran Biologi Menggunakan Metode E-Learning Berbasis Multiple Intelligences Pada Materi Sistem Gerak Manusia, 1(1).

Permendikbud, N. 65. (2013). Permendikbud No 65 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan, 2011.

Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. (D. Wijaya, Ed.) (Cetakan VI). Jogjakarta: Diva Press.

Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara.

Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Rosita. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar E- Book Interaktif Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Menumbuhkembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa*.

Sadiman, A. S. (2014). *Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* (23rd ed.). Bandung: ALFABETA.

Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual* (1st ed.). Jakarta: Prenadamedia Group.

Triyono, D. (2012). Pengembangan Interaktif e-Book dari Sisi Pedagogik, Teknologi Perangkat Lunak Serta Media yang Digunakan. *Universitas Negeri Yogyakarta*. Retrieved from <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132315977/penelitian/Interaktif+e-Book+UNY.pdf>

Yezita, E. (2012). Mengkonstruksi Pengetahuan Siswa Pada Materi Segitiga dan Segiempat Menggunakan Bahan Ajar Interaktif Matematika Berbasis Konstruktivisme. *Jurnal Pendidikan Matematika*,