

Pengembangan *E-modul* Berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar

Rhesta Ayu Oktaviara

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: rhestaoktaviara@mhs.unesa.ac.id

Triesninda Pahlevi

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: triesnindapahlevi@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui proses pengembangan *e-modul*, kelayakan *e-modul*, respon siswa terhadap *e-modul* berbantuan *kvisoft flipbook maker* berbasis pendekatan saintifik pada materi menerapkan pengoperasian aplikasi pengolah kata kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar. Metode penelitian ini adalah Research and Development menggunakan model pengembangan ADDIE. Uji coba terbatas dilakukan pada 20 siswa kelas X OTKP 3 di SMK Negeri 2 Blitar. Instrument penelitian ini menggunakan lembar validasi materi, lembar validasi bahasa, dan lembar validasi kegrafikan dan lembar angket respon siswa. Lembar validasi ahli dan lembar angket respon siswa dianalisis secara kuantitatif menggunakan skala likert. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan *e-modul* berbantuan *kvisoft flipbook maker* berbasis pendekatan saintifik terdiri dari *e-modul* yang dikembangkan menggunakan *software kvisoft flipbook maker* dengan pendekatan saintifik yang terdiri dari 5M yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan yang disesuaikan dengan kompetensi dasar Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata. Penilaian validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 90% dengan interpretasi sangat kuat dan ahli bahasa sebesar 90% dengan interpretasi sangat kuat. Ahli kegrafikan memperoleh persentase sebesar 83,15% dengan interpretasi sangat kuat. Respon siswa melalui uji coba terbatas diperoleh nilai persentase sebesar 94,4% dengan interpretasi sangat kuat. Sehingga dengan pengembangan *e-modul* berbantuan *kvisoft flipbook maker* berbasis pendekatan saintifik pada materi menerapkan pengoperasian aplikasi pengolah kata sangat baik untuk bahan ajar siswa.

Kata Kunci: Pengembangan *E-modul*, *Kvisoft Flipbook Maker*, Pendekatan Saintifik.

Abstract

The purpose of this study is to find out the process of e-module development, e-module feasibility, student response to the e-module assisted by Kvisoft Flipbook Maker based on the scientific approach to the material implementing operation word processing application of the X-class OTKP 3 at SMK 2 Blitar. This research method is Research and Development using the ADDIE development model. Limited trials were conducted on 20 X grade OTKP 3 students at Vocational High School 2 Blitar. The instrument of used material validation sheets, language validation sheets, graphic validation sheets and student response questionnaire sheets. Expert validation sheets and student response questionnaire sheets were analyzed quantitatively using a Likert scale. The results of the study show that the development of the e-module assisted by Kvisoft Flipbook Maker based on the scientific approach consists of e-modules developed using Kvisoft Flipbook Maker software based scientific approach consisting of 5M which is observing, asking, trying, reasoning and communicating that is tailored to the basic competencies. Implementing the Operation of a Word Processing Application. Validation assessment by material experts obtained a percentage of 90% with very strong interpretations and linguists by 90% with very strong interpretations. Graffiti experts get a percentage of 83.15% with very strong interpretations. Student responses through limited trials obtained a percentage value of 94.4% with very strong interpretations. So that with the development of an e-module assisted by Visual Software Flipbook Maker based on a scientific approach to the material implementing the operation of word processing applications it is very good for students

Keywords: Development of E-module, Kvisoft Flipbook Maker, Saintific Approach

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan unsur utama yang tidak dapat dilepaskan dari kehidupan manusia serta tidak dapat

dipisahkan dari proses pembangunan. Dimana pembangunan ini diarahkan dan bertujuan untuk dapat mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas (Hamalik, 2014:1). Upaya pemerintah untuk

meningkatkan kualitas pendidikan ialah dengan mengembangkan sistem pendidikan. Salah satu cara untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional di Indonesia adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan yaitu pembaharuan kurikulum. . Kurikulum pendidikan yang diterapkan pemerintah saat ini adalah Kurikulum 2013 revisi 2017.

Untuk mendorong siswa dalam meningkatkan kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuannya dapat dilakukan dengan cara pembelajaran dengan pendekatan saintifik. Beberapa pengembangan bahan ajar yang memanfaatkan teknologi salah satunya yaitu pengembangan modul berbentuk elektronik atau *e-modul*.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti Guru Mata Pelajaran Otomatisasi Perkantoran kelas OTKP 3 menyatakan bahwa sebelumnya sudah ada bahan ajar berupa buku paket Buku Sekolah Elektronik (BSE) yang dipinjamkan oleh perpustakaan, namun karena jumlah yang sangat terbatas dan bahasa yang digunakan sulit dipahami siswa, serta tidak sesuai dengan silabus yang digunakan, akhirnya buku tersebut tidak dipergunakan kembali. Sehingga dalam proses pembelajaran guru menggunakan bahan ajar yang dikembangkan sendiri dari internet dan rujukan lain, lalu di paparkan kepada siswa melalui media *power point* saja. Hal ini membuat peserta didik kurang aktif dan antusias, hal tersebut tidak sesuai dengan tujuan kurikulum 2013 revisi 2017 dimana pembelajaran berpusat pada siswa dan siswa dituntut aktif selama pembelajaran.

Oleh karena itu diperlukan adanya pengembangan *e-modul* dengan berbantuan *kvisoft flipbook maker* berbasis pendekatan saintifik sebagai solusi, agar siswa dapat memiliki bahan belajar mandiri yang dapat digunakan dimana saja dan siswa dapat aktif serta mampu berfikir ilmiah dalam proses pembelajaran. Adapun *kvisoft flipbook maker* adalah *software* yang terdapat fungsi editing dan objek multimedia ke halaman yang bisa dibolak-balik seperti buku asli (Ihsan, 2014).

Berdasarkan hasil pemaparan tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan *e-modul* dengan berbantuan *kvisoft flipbook maker* berbasis pendekatan saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) proses pengembangan *e-modul* dengan berbantuan *kvisoft flipbook maker* berbasis pendekatan saintifik pada materi menerapkan pengoperasian aplikasi pengolah kata kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar; 2) kelayakan pengembangan *e-modul* dengan berbantuan *kvisoft flipbook maker* berbasis pendekatan saintifik pada materi menerapkan pengoperasian aplikasi pengolah kata kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar; 3) respon siswa terhadap pengembangan

e-modul dengan berbantuan *kvisoft flipbook maker* berbasis pendekatan saintifik pada materi menerapkan pengoperasian aplikasi pengolah kata kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar.

Belajar dapat diartikan sebagai suatu kegiatan perubahan yang dilakukan oleh seseorang agar memiliki kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan (Pribadi, 2009:6). Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan, perubahan ini sebagai hasil suatu proses belajar yang dapat ditunjukkan dalam bentuk perubahan pengetahuannya, tingkat pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapannya, kemampuannya, serta daya reaksinya pada diri seseorang (Sudjana, 2013)

Pembelajaran adalah suatu aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Dalam makna yang lebih kompleks pembelajaran hakikatnya adalah usaha dasar dari seorang guru untuk mengarahkan siswanya untuk berinteraksi dengan berbagai sumber belajar lainnya, hal tersebut untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Trianto, 2013).

Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar di kelas, bahan tersebut dapat berupa bahan ajar tertulis dan tidak tertulis (Daryanto, 2014:171)

Modul merupakan suatu paket kurikulum yang disediakan bagi siswa untuk dapat belajar sendiri, karena modul adalah suatu unit yang berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas (Daryanto, 2014:178). Modul adalah bahan ajar yang disusun dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usia mereka, agar siswa dapat belajar mandiri dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari guru (Prastowo, 2015:106) .

Mengacu pada pengertian modul dan media pembelajaran berbasis komputer maka elektronik modul (*e-modul*) dapat diartikan sebagai sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik berbantuan komputer. Modul elektronik juga dapat digunakan dimana saja, sehingga lebih praktis untuk dibawa kemana saja. modul elektronik dapat menyajikan informasi secara terstruktur, menarik serta memiliki tingkat interaktifitas yang tinggi. Selain itu, proses pembelajaran tidak lagi bergantung pada instruktur sebagai satu-satunya sumber informasi (Gunadharma, 2011).

Flipbook adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada

setiap halamannya digambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak. *Kvisoft Flipbook Maker* merupakan jenis perangkat lunak profesional untuk mengkonversi file PDF kedalam buku digital. Dalam *software* ini juga terdapat fungsi editing yang memungkinkan penggunaanya untuk menambahkan video, gambar, audio, *hyperlink* dan objek multimedia ke dalam halaman yang bias dibolak balik seperti buku asli (Ihsan, 2014).

Pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang agar peserta didik dapat aktif mengkonstruksi konsep, hukum, atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (yang berguna untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan, atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai tehnik, menganalisis data, menarik kesimpulan, dan mengkomunikasikan konsep yang telah ditemukan (Kurniasih, 2014:29)

METODE

Menurut Sugiyono (2015:297) untuk mendapatkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk dapat menggunakan metode penelitian *Research and Development*. Penelitian ini menggunakan model pendekatan ADDIE. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar.

Prosedur penelitian ini terdapat tahap *analysis* mencakup syarat-syarat dan kebutuhan pembelajaran yang dibutuhkan sebelum membuat *e-modul*, tahap *analysis* terdiri *analysis* kinerja dan *analysis* kebutuhan. Tahap *design*, tahap ini bertujuan untuk merancang *e-modul* berbantuan *kvisoft flipbook maker* berbasis pendekatan saintifik pada materi menerapkan pengoperasian aplikasi pengolah kata, dari permasalahan yang telah dianalisis pada tahap sebelumnya. Tahap *design* meliputi merancang perangkat pembelajaran, merancang kegiatan pembelajaran dan merancang bahan ajar. Tahap *development*, pada tahap ini *e-modul* yang telah di desain direalisasikan untuk menghasilkan suatu prototipe awal yang selanjutnya perlu diuji validitas oleh para ahli. Tahap *implementation*, pada tahap ini *e-modul* di ujicoba terbatas pada 20 siswa kelas X OTKP 3 SMK 2 Blitar. Dan terakhir tahap *evaluation* ini bertujuan untuk mengetahui apakah *e-modul* yang dikembangkan sesuai dengan harapan atau tidak. Tahap ini *e-modul* dengan berbantuan *kvisoft flipbook maker* berbasis pendekatan saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata. Tahap validasi yang dilakukan validator yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli kegrafikan dan uji coba terbatas pada siswa perlu dilakukan karena merupakan bagian dari tahap desain uji coba.

Subjek uji coba dilakukan kepada siswa kelas X OTKP 3 berjumlah 40 siswa, namun sampel uji coba yang digunakan hanya 20 siswa sesuai dengan evaluasi kelompok kecil. Hal ini sejalan dengan pendapat Sadiman (2014:185) bahwa apabila sampel kurang dari 10 maka data dianggap kurang memenuhi target dan apabila sampel lebih dari 20 maka data yang didapat berlebihan. Objek dari penelitian ini yaitu pengembangan *e-modul* dengan berbantuan *kvisoft flipbook maker* berbasis pendekatan saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata. Penelitian dilakukan di SMK Negeri 2 Blitar dengan alamat di Jl. Tanjung No. 111 Kec. Sukorejo Kota Blitar yang dimulai dari bulan April sampai bulan Juli 2019.

Instrumen penelitian ini yaitu lembar validasi ahli dan lembar evaluasi siswa. Lembar validasi ahli materi dilakukan oleh Dosen Pendidikan Administrasi Perkantoran dan Guru Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Kelas X di SMKN 2 Blitar. Lembar validasi ahli bahasa dilakukan oleh Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Surabaya. Lembar validasi ahli kegrafikan dilakukan oleh Dosen jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Penilaian lembar validasi *e-modul* menggunakan skala *Likert*.

Tabel 1. Skala Penilaian Validasi *E-modul*

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Sedang
2	Buruk
1	Buruk Sekali

Sumber: Riduwan (2015:13)

Lembar angket respon siswa diberikan oleh siswa kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar yang berjumlah 20 siswa. Adapun skala penilaian menggunakan skala *Guttman*. Berikut table skala penilaian angket respon siswa.

Tabel 2. Skala Penilaian Angket Respon Siswa

Skor	Kriteria
0	Tidak
1	Ya

Sumber: Riduwan (2015:17)

Teknik Analisis Data

Berdasarkan lembar validasi *e-modul* ahli materi, ahli bahasa, ahli kegrafikan memperoleh hasil validasi yang kemudian akan menggunakan teknik analisis data secara deskriptif kuantitatif. Berikut adalah analisis data validasi *e-modul* tersebut:

Analisis Validasi E-modul Ahli Materi

Hasil validasi *e-modul* ahli materi dapat dihitung dengan:

$$\text{presentase (\%)} = \frac{\text{jumlah skor total hasil validasi}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Sumber: Riduwan (2015:15)

Analisis Validasi E-modul Ahli Bahasa

Hasil validasi *e-modul* ahli bahasa dapat dihitung dengan:

$$\text{presentase (\%)} = \frac{\text{jumlah skor total hasil validasi}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Sumber: Riduwan (2015:15)

Analisis Validasi E-modul Ahli Keagrafikan

Hasil validasi *e-modul* ahli keagrafikan dapat dihitung dengan:

$$\text{presentase (\%)} = \frac{\text{jumlah skor total hasil validasi}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Sumber: Riduwan (2015:15)

Kriteria penilaian skala *Likert* digunakan untuk mengkategorikan hasil presentase validasi *e-modul*. Adapun kriteria tersebut:

Tabel 3. Kriteria Penilaian Skor Validasi E-modul

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0 % - 20 %	Sangat Lemah
21 % - 40 %	Lemah
41 % - 60 %	Cukup
61 % - 80 %	Kuat
81 % - 100 %	Sangat Kuat

Sumber: Riduwan (2015:15)

Hasil *e-modul* dikatakan layak apabila memperoleh presentase sebesar $\geq 61\%$ dengan kriteria layak.

Analisis Evaluasi Siswa

Dalam analisis lembar evaluasi siswa dapat dihitung dengan:

$$\text{presentase (\%)} = \frac{\text{jumlah skor total hasil validasi}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Sumber: Riduwan (2015:15)

Berdasarkan persentase angket evaluasi siswa dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala *Likert* dibawah ini:

Tabel 4. Kriteria Persentase Skala Likert

Penilaian	Kriteria Interpretasi
0 % - 20 %	Sangat Lemah
21 % - 40 %	Lemah
41 % - 60 %	Cukup
61 % - 80 %	Kuat
81 % - 100 %	Sangat Kuat

Sumber: Riduwan (2015:15)

Analisis *e-modul* dikatakan baik apabila persentasenya sebesar $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Berikut ini serangkaian proses pengembangan *E-modul* berbantuan *kvisoft flipbook maker* berbasis pendekatan saintifik pada materi menerapkan pengoperasian aplikasi pengolah kata kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar, kelayakan *e-modul* dan respon siswa.

Proses Pengembangan E-modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar

Sebelum dikembangkan *e-modul* dalam setiap pembelajaran siswa mendapat materi hanya bersumber dari pemaparan guru dengan menggunakan media power point saja. Sehingga perlu adanya pengembangan *e-modul* berbantuan *kvisoft flipbook maker* agar siswa dapat belajar secara mandiri saat proses pembelajaran berlangsung ataupun disaat diluar pembelajaran. Sebagaimana diketahui *e-modul* menurut Gunadharma (dalam Sugianto, 2013) modul elektronik adalah suatu penggabungan yang disusun menjadi informasi secara terstruktur, menarik dalam bentuk elektronik. Dalam pengembangan *e-modul* ini memakai *kvisoft flipbook maker* yang terdapat fungsi editing yang memungkinkan penggunaanya untuk menambahkan video, gambar, audio, navigasi dan seperti halaman yang bisa dibolak-balik seperti buku asli (Ihsan, 2014). Sedangkan *e-modul* ini berbasis pendekatan saintifik yang memuat 5M yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan (Fadlillah, 2014:16). Selain itu dalam pengembangan ini menggunakan model *ADDIE* yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Berikut ini penjelasan dari 4 tahapan yaitu:

Tahap Analisis (Analysis)

Tahap analisis yaitu:

Analisis Kinerja

Pada analisis kinerja diketahui bahwa peserta didik di SMK Negeri 2 Blitar khususnya kelas X OTKP 3 rata-rata masih kesulitan untuk memahami mata pelajaran teknologi perkantoran dan tidak dapat belajar mandiri, hal itu dikarenakan siswa disibukkan untuk mencatat materi yang disampaikan oleh pendidik saat proses pembelajaran berlangsung.

Analisis Kebutuhan

SMK Negeri 2 Blitar memerlukan bahan ajar berupa *e-modul* dikarenakan mata pelajaran teknologi perkantoran adalah mata pelajaran baru di kelas X

sehingga belum terdapat bahan ajar mandiri. Selain itu, untuk memanfaatkan sarana dan prasarana yang sudah ada, peneliti memanfaatkan laboratorium Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Blitar sebagai alat penunjang dalam pengembangan *e-modul* berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* berbasis pendekatan saintifik, agar siswa dapat belajar mandiri dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan terdiri untuk merancang produk yang dikembangkan, mendesain isi produk dan membuat instrumen penelitian. Langkah pertama adalah Merancang garis besar isi *e-modul*, Bagian awal *e-modul* berisikan; *cover* depan, *cover* sub judul. Dan untuk bagian isi berisikan; uraian materi, kegiatan 5M, rangkuman, penugasan, kunci jawaban, dinding inspirasi. Serta bagian penutup berisikan; evaluasi siswa, kunci jawaban, glosarium, daftar pustaka, penutup dan *cover* belakang. Setelah rancangan sudah tersusun kemudian peneliti mendesain dalam aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*. Setelah desain selesai, peneliti membuat instrumen untuk validasi ahli materi, bahasa dan kegrafikan.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap untuk memilih dan menentukan rancangan isi dan penyajian *e-modul*. *E-modul* yang sudah dirancang dan berbentuk *prototipe* 1 akan di telaah oleh para ahli bahasa, materi, dan kegrafikan berbentuk saran dan masukan untuk kelayakan *e-modul*. Setelah peneliti memperbaiki *e-modul* sesuai dengan masukan para ahli. Selanjutnya di validasi untuk mengetahui kelayakan *e-modul* berbantuan *kvisoft flipbook maker* berbasis pendekatan saintifik sebelum diujicobakan terbatas pada siswa di SMK Negeri 2 Blitar. Hasil validasi tersebut akan dianalisis berupa presentase sehingga kelayakan *e-modul* berbantuan *kvisoft flipbook maker* berbasis pendekatan saintifik dapat diketahui.

Tahap Penerapan (*Implementation*)

Pada tahap ini *e-modul* yang sudah divalidasi akan diujicobakan terbatas pada 20 peserta didik di kelas X OTKP 3 pada SMK N 2 Blitar.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi, untuk mengetahui apakah *e-modul* yang dikembangkan sudah sesuai dengan harapan awal atau belum. Hasil data para ahli materi, bahasa, kegrafikan dan angket evaluasi siswa dapat diketahui kelayakan *e-modul* tersebut dan dapat dilakukan evaluasi pada pengembangan *e-modul* selanjutnya.

Kelayakan pengembangan *E-modul* berbantuan *kvisoft flipbook maker* berbasis pendekatan saintifik pada materi menerapkan pengoperasian aplikasi pengolah kata kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar

Kelayakan *e-modul* berbantuan *kvisoft flipbook maker* berbasis pendekatan saintifik pada materi menerapkan pengoperasian aplikasi pengolah kata kelas X OTKP 3 di SMK Negeri 2 Blitar dapat dilihat dari hasil para validator dan uji coba terbatas berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan. Kelayakan materi di validasi oleh Dosen Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Surabaya dan Guru Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran SMKN 2 Blitar. Kelayakan bahasa divalidasi oleh Dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Surabaya dan kelayakan kegrafikan divalidasi oleh Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Hasil rata-rata validasi oleh ahli materi dan penyajian, serta ahli bahasa dan kegrafikan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Rekapitulasi Kelayakan *E-modul*

No	Komponen	Persentase	Kategori
1	Kelayakan Isi	90,6%	Sangat Kuat
2	Kelayakan Penyajian	89,28%	Sangat Kuat
3	Kelayakan Bahasa	90%	Sangat Kuat
4	Kelayakan Kefrafikan	83,15%	Sangat Kuat
Rata-rata Kelayakan <i>E-modul</i>		87,71%	Sangat Kuat

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2019)

Hasil penilaian yang diperoleh dari kelayakan *e-modul* pada komponen kelayakan isi atau materi, komponen bahasa, komponen kegrafikan memperoleh hasil keseluruhan persentase rata-rata sebesar 87,71% dengan kategori sangat kuat.

Evaluasi Siswa Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar terhadap *E-modul* Berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata yang Telah Dikembangkan

Penelitian pengembangan dilakukan kepada siswa dan membagikan lembar angket respon siswa yang didalamnya terdapat beberapa pertanyaan yang terdiri dari aspek materi, aspek penyajian, aspek bahasa dan aspek kegrafikan yang harus diisi siswa dengan skala

penilaian. Pertanyaan tersebut berdasarkan kriteria skala *Guttman* yaitu: jika kategori penilaian (Ya) maka mendapatkan skor 1 dan jika kategori penilaian (Tidak) maka mendapatkan skor 0 (Riduwan, 2015)

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengisian lembar angket evaluasi siswa sebesar 94,4% dengan kriteria sangat kuat. Penelitian tersebut didukung berdasarkan penelitian terdahulu oleh Anggraini, dkk (2016) yang memperoleh sebesar 96,6% dengan kategori sangat baik. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Sugianto, dkk (2013), yang memperoleh sebesar 90,68% dengan kategori sangat baik.

Sehingga *e-modul* berbantuan *kvisoft flipbook maker* berbasis pendekatan saintifik pada materi menerapkan pengoperasian aplikasi pengolah kata dapat dinilai sangat layak untuk dijadikan bahan ajar pada proses pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Pengembangan *e-modul* berbantuan *kvisoft flipbook maker* berbasis pendekatan saintifik pada materi menerapkan pengoperasian aplikasi pengolah kata kelas X OTKP 3 di SMK Negeri 2 Blitar, dalam mengaplikasikannya menggunakan *ADDIE* yaitu; analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi memperoleh rata-rata 90% dengan kriteria sangat kuat, ahli bahasa memperoleh rata-rata 90% dengan kriteria sangat kuat dan ahli kegrafikan memperoleh rata-rata 83,15% dengan kriteria sangat kuat. Sehingga dapat diartikan *e-modul* ini sangat baik digunakan sebagai bahan ajar.

Hasil dari evaluasi siswa memperoleh rata-rata 94,4% sehingga pengembangan *e-modul* berbantuan *kvisoft flipbook maker* berbasis pendekatan saintifik pada materi menerapkan pengoperasian aplikasi pengolah kata kelas X OTKP 3 telah memenuhi syarat dan sehingga dapat digunakan untuk bahan ajar di SMK Negeri 2 Blitar.

Saran

Pengembangan *e-modul* berbantuan *kvisoft flipbook maker* berbasis pendekatan saintifik hanya dapat diaplikasikan dalam kompetensi dasar menerapkan pengoperasian aplikasi pengolah kata, untuk penelitian berikutnya diharapkan *e-modul* dapat dikembangkan dalam kompetensi dasar yang lainnya.

Penyusunan *e-modul* harus memperhatikan struktur kalimat dan tanda baca yang tepat dan penggunaan Bahasa didalam *e-modul*, sehingga dapat mempermudah siswa dalam menggunakan *e-modul*.

Penyusunan gambar pada *e-modul* harus diperjelas lagi agar dapat mempermudah siswa dalam mempelajari materi dalam *e-modul*.

Sekolah mampu mengoptimalkan fasilitas pembelajaran menggunakan laboratorium administrasi perkantoran untuk kegiatan pembelajaran siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. (2014). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media Diknas.
- Fadlillah, M. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTS, & SMA/MA*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Gunadharma, A. (2011). *Pengembangan Modul Elektronik Sebagai Sumber Belajar Untuk Mata Kuliah Multimedia Design*. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, (1), 3.
- Hamalik, O. (2014). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ihsan, M., N. (2014). *Pengembangan modul elektronik Microsoft Excel 2007 untuk kelas XI sekolah menengah atas*.
- Kurniasih, S. (2014). *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013 dan Memahami Berbagai Aspek Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pribadi. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. (2014). *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, N. (2013). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2013). *MODUL VIRTUAL : MULTIMEDIA FLIPBOOK DASAR TEKNIK DIGITAL*. IX(2), 101-116.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2013). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Group.