

## Pengembangan E-Modul Berbasis *Lectora Inspire* Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan Pada Siswa Kelas XI APK di SMK PGRI 2 Sidoarjo

Indah Fajriati

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

### Abstrak

Perkembangan teknologi saat ini sudah berpengaruh terhadap segala bidang, termasuk dalam bidang pendidikan. Integrasi teknologi informasi dalam pendidikan berupa penggunaan bahan ajar yang bersifat elektronik contohnya elektronik modul. Penggunaan bahan ajar yang bersifat elektronik seperti e-modul dapat membantu proses pembelajaran agar lebih menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, kelayakan serta evaluasi siswa terhadap e-modul berbasis *lectora inspire*. Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli grafik serta lembar evaluasi siswa. Teknik analisis data yang digunakan ialah analisis validasi e-modul yang diperoleh dari angket validasi materi, validasi bahasa dan validasi grafik serta analisis evaluasi siswa. Proses pengembangan e-modul berbasis *lectora inspire* mata pelajaran administrasi humas dan keprotokolan kelas XI APK di SMK PGRI 2 Sidoarjo sebelum dikembangkan guru menggunakan handout yang dikembangkan sendiri yang materinya berasal dari internet, penyajian materi dalam handout masih kurang lengkap sehingga sesudah e-modul dikembangkan e-modul dapat digunakan sebagai bahan ajar pada proses pembelajaran. Kelayakan e-modul berbasis *lectora inspire* pada aspek isi mendapat persentase sebesar 82,5%, aspek penyajian mendapat persentase sebesar 82,5%, aspek kebahasaan mendapat persentase sebesar 74% dan aspek kegrafikan sebesar 80%. Evaluasi siswa pada kelas XI APK 3 mendapatkan rata-rata persentase sebesar 85,2% dengan kategori sangat baik. Sehingga e-modul berbasis *lectora inspire* mata pelajaran administrasi humas dan keprotokolan sangat baik untuk digunakan sebagai bahan ajar pada siswa kelas XI APK di SMK PGRI 2 Sidoarjo.

**Kata Kunci:** E-modul, *lectora inspire*, Administrasi Humas dan Keprotokolan

### Abstract

*Technological developments now affect all areas, including in the field of education. Integration of information technology in education in the form of the use of electronic teaching materials such as electronic modules. The use of materials which are electronic such as e-modules can help the learning process to make it more interesting. This research aims to know the process of development, feasibility and evaluation of students against e-module based lectora inspire. This type of research is a research and development (R&D) using the model ADDIE. The instruments used in the form of expert validation sheet material, linguist and expert on the evaluation sheet and graphics students. Data analysis technique used is e-module validation analysis obtained from the question form validation, validation languages material and graphics validation and analysis of the evaluation of students. The process of developing an e-module based lectora inspire subjects administration public relations and protocol classes XI APK in SMK PGRI 2 Sidoarjo before developed a teacher using handouts that developed its own material originating from the internet, the presentation of the material in the handout still less complete so after e-module developed e-module can be used as learning materials on the learning process. The feasibility of e-module based on the contents of inspire lectora gets a percentage of 82.5%, aspects of the presentation got a percentage amounting to 82.5%, linguistic aspect gets a percentage of 74% and kegrafikan aspects of 80%. Evaluation of students in class XI APK 3 getting an average of 85.2% percentages by category. So that the e-module based on lectora inspire public relations administration and protocol subjects is very good to be used as teaching material in class XI students at SMK PGRI 2 Sidoarjo.*

**Keywords:** E-modul, *lectora inspire*, administration of public relations and protocol

### PENDAHULUAN

Pendidikan dapat menentukan kualitas sumber daya manusia dalam mengembangkan *hard skill* dan *soft*

*skill* yang kaitannya erat dengan proses pembelajaran. Dalam pembelajaran membutuhkan sebuah bahan ajar agar mendukung proses belajar mengajar, penggunaan

bahan ajar harus disesuaikan dengan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru dan kondisi siswa.

Guru dituntut untuk terampil dalam menyajikan materi yang akan disampaikan untuk menciptakan suasana yang kondusif. Pada era globalisasi saat ini penggunaan bahan ajar seiring dengan perkembangan teknologi. Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Modul elektronik atau biasa disebut dengan e-modul merupakan contoh implementasi dari pengembangan teknologi dan informasi dalam bidang pendidikan. E-modul merupakan salah satu contoh jenis bahan ajar yang dapat membantu peserta didik dalam belajar mandiri, peralatan elektronik merupakan aspek yang penting untuk mendukung penggunaan e-modul seperti komputer, laptop, dan software (Umiatsih, 2017). Salah satu contoh software yang bisa dimanfaatkan untuk pembuatan e-modul adalah aplikasi *lectora inspire* yang mana merupakan alat pengembangan pembelajaran yang biasanya digunakan untuk membuat kursus pelatihan online, penilaian, dan presentasi.

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan lembaga pendidikan dan pelatihan kejuruan tingkat menengah yang berkomitmen untuk memberikan kompetensi yang melekat pada pribadi siswa dan tamatan sehingga mampu menghasilkan tenaga kerja yang terampil, siap bekerja, berwirausaha, maupun melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. SMK PGRI 2 Sidoarjo merupakan sekolah swasta yang ada di Kabupaten Sidoarjo, fasilitas yang ada di sekolah ini cukup memadai salah satunya terdapat laboratorium yang menunjang pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan di laboratorium komputer menggunakan sistem bergantian, sehingga siswa harus dibagi menjadi dua kelompok pada saat pembelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMK PGRI 2 Sidoarjo bahwa pada Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan Kompetensi Dasar Menjelaskan Prosedur Rapat dan Menguraikan Sistematika Penulisan Notula bahan ajar yang sifatnya elektronik masih belum ada, dalam proses pembelajaran guru menggunakan modul yang dikembangkan sendiri yaitu berupa handout yang materinya berasal dari internet. Penyajian handout yang digunakan guru kurang lengkap materinya bagi siswa sehingga membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran hal ini ditunjukkan pada saat pembelajaran siswa jarang mengajukan pertanyaan pada guru terkait materi yang sudah disampaikan selain itu hasil belajar pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Prosedur Rapat dan Menguraikan Sistematika Penulisan Notula masih kurang maksimal, sebanyak 45% siswa belum memenuhi KKM yang disyaratkan pada nilai ulangan harian. E-modul yang akan di kembangkan terdapat pendekatan saintifik yang

meliputi kegiatan 5M (mengamati, menanya, menalar, mencoba dan mengkomunikasikan) yang terdiri dari materi, ringkasan, latihan soal mandiri, kompetensi yang harus dicapai pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Prosedur Rapat dan Menguraikan Sistematika Penulisan Notula.

Mata pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada semester II pada kelas XI Program Keahlian Administrasi Perkantoran, pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Prosedur Rapat diharapkan siswa bisa membuat prosedur pelaksanaan rapat yang baik dan benar dan Kompetensi Dasar Menguraikan Sistematika Penulisan Notula diharapkan siswa dapat membuat notula rapat dengan format yang baik dan benar. Di harapkan e-modul berbasis *lectora inspire* ini dapat menjadi bahan ajar yang membantu guru untuk menyampaikan materi kepada siswa dan siswa menjadi mengerti sehingga mereka dapat menerapkan di lingkungan kantor nantinya.

Menurut Daryanto (dalam Sumiyatun, 2017) e-modul adalah salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara sistematis dan utuh yang memuat seperangkat pengalaman belajar belajar yang terencana dan didesain untuk membantu siswa menguasai tujuan pembelajaran. Sedangkan aplikasi *lectora inspire* merupakan salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk pengembangan konten e-learning yang dikembangkan oleh Trivantis Corporation Australia (Wikipedia, 2014). Pada e-modul ini pembelajaran yang digunakan ialah saintifik antara lain mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan.

Berdasarkan fenomena yang terjadi dan kajian empiris yang ada maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah Bagaimana Pengembangan E-modul Berbasis *Lectora Inspire* Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan pada Siswa Kelas XI APK di SK PGRI 2 Sidoarjo.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui proses pengembangan e-modul berbasis *Lectora Inspire* mata pelajaran administrasi humas dan keprotokolan serta untuk mengetahui kelayakan pengembangan dan evaluasi siswa terhadap pengembangan e-modul berbasis *lectora inspire* mata pelajaran administrasi humas dan keprotokolan pada siswa kelas XI APK di SMK PGRI 2 Sidoarjo.

Menurut Aunurrahman (2014) belajar merupakan sebuah aktivitas yang dilakukan manusia sepanjang hayatnya, proses belajar sendiri nantinya akan membawa manusia menuju sebuah perubahan mulai dari sikap maupun pemikiran serta melalui proses belajar karakteristik setiap manusia menjadi berbeda karena berinteraksi dengan lingkungannya.

Pembelajaran adalah suatu gabungan yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang

mana gabungannya meliputi unsur peserta didik dan guru, alat belajar, ruang atau kelas serta jadwal. (Hamalik, 2007).

“Proses pembelajaran adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi” (Aqib, 2013).

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan penyampain informasi ataupun pengetahuan yang dilakukan pendidik kepada peserta didik sesuai dengan kompetensi yang diajarkan yang didukung adanya sarana dan prasarana sehingga tujuan dari pembelajaran itu tercapai.

Bahan ajar menurut Sudjana (2009), bahan ajar adalah isi yang diberikan kepada siswa pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar. Melalui bahan ajar ini siswa diantarkan kepada tujuan pengajaran. Dengan perkataan lain tujuan yang akan dicapai siswa diwarnai dan dibentuk oleh bahan ajar. Bahan ajar pada hakekatnya adalah isi dari mata pelajaran atau bidang studi yang diberikan kepada siswa sesuai dengan kurikulum yang digunakannya. Sedangkan menurut Prastowo (2014) bahan ajar merupakan semua bahan baik informasi, alat, dan teks yang terstruktur menampilkan secara utuh kompetensi yang akan dikuasai siswa pada proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai. Bahan tersebut bisa berupa buku pelajaran, modul, handout, LKS, bahan ajar audio, bahan ajar interaktif dan lain sebagainya.

Buku elektronik atau yang biasa dikenal dengan istilah *e-book* ini merupakan tampilan informasi atau naskah dalam format buku yang direkam secara elektronik dengan menggunakan *hard disk*, disket, CD, atau flash disk dan dapat dibuka dan dibaca dengan menggunakan komputer atau alat pembaca buku elektronik (*e-book viewer* atau *e-book reader*) (Sitepu, 2006).

Gunadharma (2011) mengatakan bahwa:

“Modul elektronik dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk penyajian bahan ajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik, dimana setiap kegiatan pembelajaran di dalamnya dihubungkan dengan link-link sebagai navigasi yang membuat peserta didik menjadi lebih interaktif dengan program, dilengkapi dengan penyajian video tutorial, animasi dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar”.

Model pengembangan modul berisi tahapan yang akan digunakan dalam mengembangkan sebuah modul. Ada empat macam model pengembangan yang dapat dipilih yaitu model pengembangan Kemp, model pengembangan Dick & Carey, model pengembangan thiagarajan atau biasa disebut 4-D, serta model

pengembangan ADDIE. Masing-masing model pengembangan memiliki kelebihan dan kekurangan, namun model pengembangan yang dapat sesuai dengan kebutuhan penelitian ini yaitu dari model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu *analysis*, *design*, *develop*, *implement*, dan *evaluation*.

Penelitian yang relevan dilakukan oleh Sumiyatun (2017), yang telah berhasil mengembangkan e-modul pembelajaran cerita pendek berbasis *lectora inspire*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul dapat digunakan sebagai bahan ajar elektronik secara mandiri karena e-modul pembelajaran cerita pendek ini dikembangkan berdasarkan kurikulum yang berlaku dan sesuai dengan kebutuhan di sekolah. Penelitian lain dilakukan oleh Satriawati & Haryanto (2016), dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa kualitas e-modul interaktif sebagai sumber belajar elektronika dasar di SMKN 3 Yogyakarta berbasis *lectora inspire* termasuk dalam kategori layak untuk digunakan ditinjau dari komponen materi, media, dan proses pembelajaran.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau yang biasa dikenal dengan *Research and Development (R&D)*. “Metode *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut” (Sugiyono, 2015). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah suatu bahan ajar berbentuk e-modul pembelajaran berbasis *lectora inspire* pada Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan Kompetensi Dasar Menjelaskan Prosedur Rapat dan Menguraikan Sistematika Notula.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Menurut Pribadi (2009) Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu *analysis*, *design*, *develop*, *implement*, dan *evaluation*.

Tahap-tahap penelitian dan pengembangan dengan Model ADDIE adalah sebagai berikut: (1) Tahap *Analysis*: kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis, mengidentifikasi dan mengumpulkan informasi mengenai potensi dan permasalahan yang ada dengan melakukan analisis siswa mengenai karakteristik siswa dan analisis tugas. (2) Tahap *Design*: mendesain bahan ajar berupa e-modul sesuai dengan kerangka awal yang sudah ditentukan, e-modul diproduksi dengan aplikasi *lectora inspire*. (3) Tahap *Development*: bahan ajar diproduksi dengan bantuan aplikasi lalu dilanjutkan dengan validasi e-modul oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli grafis. (4) Tahap *Implementation*: Produk yang dikembangkan diimplementasikan kepada subjek uji coba, untuk mencoba seluruh menu yang terdapat dalam e-modul. (5) Tahap *Evaluation*: tahap evaluasi merupakan

tahap akhir pada pengembangan yaitu dengan pengisian angket evaluasi siswa.

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah kelas XI APK 3 di SMK PGRI 2 Sidoarjo dengan jumlah 20 siswa. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah pengembangan e-modul berbasis *lectora inspire* Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari: 1) lembar validasi e-modul yang terdiri dari lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli bahasa dan lembar validasi ahli grafik, 2) lembar evaluasi siswa. Lembar validasi e-modul diberikan kepada validator ahli materi, ahli bahasa dan ahli grafis sedangkan lembar evaluasi siswa diberikan kepada siswa yang menjadi subjek uji coba secara terbatas.

Teknik analisis data yang digunakan ialah analisis validasi e-modul berupa validasi materi, validasi bahasa serta validasi grafik dan analisis evaluasi siswa. Analisis penilaian validasi e-modul dan evaluasi siswa diolah menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor hasil validasi} \times 100\%}{\text{Skor tertinggi}}$$

Sumber: Riduwan (2015)

Hasil dari persentase tersebut kemudian diinterpretasikan dengan ketentuan kriteria interpretasi, berikut ini adalah tabel interpretasi validasi para ahli dan evaluasi siswa:

**Tabel 1**

**Kriteria Persentase Validasi E-Modul**

| <i>Persentase</i> | <i>Kriteria</i> |
|-------------------|-----------------|
| 0% - 20%          | Tidak Layak     |
| 21% - 40%         | Kurang Layak    |
| 41% - 60%         | Cukup Layak     |
| 61% - 80%         | Layak           |
| 81% - 100%        | Sangat Layak    |

Sumber: diadaptasi dari Riduwan (2015)

**Tabel 2**

**Kriteria Persentase Evaluasi Siswa**

| <i>Persentase</i> | <i>Kriteria</i>    |
|-------------------|--------------------|
| 0% - 20%          | Sangat Kurang Baik |
| 21% - 40%         | Kurang Baik        |
| 41% - 60%         | Cukup Baik         |
| 61% - 80%         | Baik               |
| 81% - 100%        | Sangat Baik        |

Sumber: diadaptasi dari Riduwan (2015)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Proses Pengembangan E-modul Berbasis *Lectora Inspire* Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan pada Siswa Kelas XI APK di SMK PGRI 2 Sidoarjo.

Hasil merupakan jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan yakni berupa data-data serangkaian proses pengembangan e-modul berbasis *lectora inspire*. Modul yang dikembangkan menggunakan model ADDIE menurut Pribadi (2009) model pengembangan ini terdiri dari tahap *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi).

Tahap Analisis (*Analysis*), analisis yang dilakukan pertama kali adalah analisis kurikulum, hasil dari analisis kurikulum yang diterapkan pada kelas XI adalah kurikulum 2013 atau biasa disebut K13. Dalam pembelajaran sejauh ini penggunaan bahan ajar yang bersifat elektronik masih belum ada, guru menggunakan modul yang dikembangkan sendiri berupa handout yang materinya berasal dari internet. Handout yang digunakan guru kurang lengkap penyajian materinya sehingga membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dengan adanya bahan ajar berupa e-modul berbasis *lectora inspire* dapat membantu guru dalam pembelajaran dan mengajak para siswa lebih aktif dan tertarik untuk mempelajari materi yang disampaikan. Selanjutnya melakukan analisis siswa, siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang dilaksanakan di laboratorium komputer seperti misalnya pada saat pembelajaran berlangsung siswa mengakses internet untuk mencari informasi sebagai sumber tambahan pelajaran, selain itu dari hasil studi pendahuluan siswa cenderung menyukai hal-hal yang berbaur dengan teknologi (IT). Sehingga, jika pembelajaran dilakukan menggunakan bahan ajar berupa e-modul berbasis *lectora inspire* siswa semakin tertarik dan semakin antusias. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Satriawati & Haryanto (2016) yang mana e-modul sebagai sumber belajar siswa pada saat pembelajaran dapat menambah dan memperluas pengetahuan serta dapat mendorong siswa untuk lebih berfikir kritis. Berikutnya analisis tugas hasil analisis tugas berupa tugas pada akhir kegiatan pembelajaran yaitu tugas individu berupa latihan soal dengan jenis soal true false dan pilihan ganda, selain itu juga terdapat penugasan untuk membuat notula rapat yang harus sesuai dengan ilustrasi rapat pada soal dan terakhir evaluasi berupa soal pilihan ganda dan uraian.

Tahap Desain (*Design*), pada tahap desain e-modul yang dikembangkan disusun sesuai dengan kebutuhan siswa isi e-modul memuat kegiatan 5M pada kurikulum 2013, desain format modul diadaptasi dari format modul Surahman (dalam Prastowo, 2014). E-

modul terdiri dari welcoming e-modul, judul e-modul, petunjuk umum yang berisi kompetensi dasar, petunjuk penggunaan, tujuan akhir pembelajaran, kegiatan pembelajaran yang berisi materi, rangkuman dan latihan soal, evaluasi, dan penutup yang berisi daftar pustaka, glosarium, dan profil penulis. E-modul berisi materi Prosedur Pelaksanaan Rapat dan Sistematika Penulisan Notula Rapat.

Tahap Pengembangan (*Development*) tahap ini menghasilkan e-modul berbasis *lectora inspire*, e-modul diproduksi menggunakan aplikasi *lectora inspire* dengan format EXE penyimpanan CD-ROM. E-modul dapat berdiri sendiri pada berbagai macam system operasi Windows. Selanjutnya e-modul akan divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli grafis untuk mendapatkan penilaian, komentar dan saran. Perbaikan yang dilakukan ialah penggantian logo K13 menjadi logo UNESA, penambahan soal, pergantian transisi, penambahan rangkuman, penambahan tanda baca, penggantian jenis huruf, perubahan jenis soal, dan mengganti petunjuk penggunaan e-modul.

Tahap Implementasi (*Implementation*), tahap implementasi dilakukan pada kelas XI APK 3 sejumlah 20 siswa yang diambil secara acak, uji coba berlangsung 2 jam pembelajaran (2 x 45 menit) di laboratorium komputer. Pelaksanaan tahap implementasi siswa diarahkan untuk mencoba setiap menu yang ada dalam e-modul, siswa terlihat antusias dengan bahan ajar e-modul ini. Pada tahap implementasi peneliti mengalami beberapa kendala yaitu beberapa komputer tidak dapat dioperasikan selain itu ada beberapa video pembelajaran yang tidak dapat diputar. Selanjutnya siswa diminta untuk mengisi lembar evaluasi yang sudah disediakan sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*), tahap ini merupakan interpretasi hasil angket evaluasi siswa berdasarkan penilaian dari subjek uji coba yaitu kelas XI APK 3 yang berjumlah 20 siswa. Lembar evaluasi siswa terdiri dari 15 pertanyaan dengan jawaban “sangat setuju”, “setuju”, “Cukup setuju”, “kurang setuju”, dan “tidak setuju”. Teknik penilaian dengan memberikan tanda (√) pada salah satu jawaban. Secara keseluruhan respon siswa pada saat mempelajari e-modul mereka sangat tertarik dan antusias hal ini dapat dilihat pada saat uji coba berlangsung banyak yang mengajukan pertanyaan dan aktif.

#### **Kelayakan e-modul berbasis *lectora inspire* mata pelajaran administrasi humas dan keprotokolan pada siswa kelas XI APK di SMK PGRI 2 Sidoarjo.**

Kelayakan E-modul Berbasis *Lectora Inspire* Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan Siswa Kelas XI APK didapatkan dari hasil validasi ahli

materi, ahli bahasa dan ahli grafis. Validasi ahli materi berdasarkan aspek kelayakan isi mendapat persentase sebesar 82,5% dengan kriteria sangat layak, aspek kelayakan penyajian mendapat persentase sebesar 82,5% dengan kriteria sangat layak. Kelayakan bahasa mendapat persentase sebesar 74% dengan kriteria layak dan kelayakan grafik mendapat persentase sebesar 80% dengan kriteria layak. Evaluasi siswa pada kelas XI APK 3 mendapatkan rata-rata persentase sebesar 85,2% dengan kategori sangat baik. Sehingga e-modul berbasis *lectora inspire* mata pelajaran administrasi humas dan keprotokolan sangat baik untuk digunakan sebagai bahan ajar pada siswa kelas XI APK di SMK PGRI 2 Sidoarjo.

E-modul dilengkapi kegiatan 5M yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan. Kegiatan pertama yaitu siswa mengamati gambar atau video yang disajikan sebelum memasuki materi pembelajaran, Kegiatan kedua yaitu siswa melakukan kegiatan menanya siswa mengajukan pertanyaan terkait hal-hal yang sudah diamati, hal ini bertujuan untuk merangsang siswa agar partisipatif dalam pembelajaran. Kegiatan ketiga yaitu mencoba siswa mengerjakan latihan soal yang ada disetiap akhir kegiatan pembelajaran yang mana soal berbentuk *true false* dan pilihan ganda. Kegiatan keempat menalar siswa menerapkan konsep yang diperoleh yaitu membuat notula pada soal latihan kegiatan pembelajaran III yang mana pada uraian materi sudah disebutkan beberapa contohnya. Kegiatan kelima mengkomunikasikan siswa mempresentasikan hasil pembuatan notula yang sudah diketik rapi didepan kelas.

#### **Evaluasi siswa terhadap e-modul berbasis *lectora inspire* mata pelajaran administrasi humas dan keprotokolan pada siswa kelas XI APK di SMK PGRI 2 Sidoarjo.**

Evaluasi siswa diperoleh dari uji coba terbatas pada 20 siswa kelas XI APK 3 yang diambil secara acak. Setelah e-modul berbasis *lectora inspire* diujicobakan suasana pembelajaran menjadi aktif dan siswa antusias terhadap pembelajaran. Bahan ajar berupa e-modul ini mendapat respon siswa dengan rata-rata persentase sebesar 85,2% yang berarti e-modul berbasis *lectora inspire* sangat baik untuk digunakan sebagai bahan ajar pada mata pelajaran administrasi humas dan keprotokolan. Terdapat penelitian sejenis yang dilakukan oleh Umiatsih (2017) dengan hasil penelitian e-modul pembelajaran software spreadsheet sesuai dengan kebutuhan sekolah karena e-modul memiliki beberapa fitur yang berjalan dengan baik sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran.

## PENUTUP

### Simpulan

Proses pengembangan e-modul berbasis *lectora inspire* mata pelajaran administrasi humas dan keprotokolanan pada siswa kelas XI APK di SMK PGRI 2 Sidoarjo sebelum dikembangkan guru menggunakan handout yang dikembangkan sendiri materinya berasal dari internet, penyajian materi dalam handout masih kurang lengkap. Selain itu pada mata pelajaran tersebut belum pernah di terapkan bahan ajar elektronik seperti e-modul sehingga sesudah e-modul diterapkan siswa dapat menggunakannya sebagai bahan ajar pada pembelajaran.

Kelayakan e-modul berbasis *lectora inspire* mata pelajaran administrasi humas dan keprotokolanan diperoleh dari hasil validasi ahli materi, bahasa, dan grafik yang mendapat rata-rata persentase sebesar 79,3% dengan kriteria layak untuk digunakan sebagai bahan ajar.

Evaluasi siswa didapat dari uji coba terbatas pada 20 siswa kelas XI APK 3 di SMK PGRI 2 Sidoarjo dengan perolehan rata-rata persentase sebesar 85,25% dengan kriteria kelayakan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar pada pembelajaran.

### Saran

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan terdapat beberapa saran sebagai berikut: 1) Diharapkan e-modul dapat dikembangkan dalam kompetensi dasar lainnya pada penelitian selanjutnya, 2) Pada penelitian selanjutnya yang sejenis penyusunan e-modul dapat ditambahkan fitur untuk penskoran pada setiap latihan soal dan evaluasi dan ditambahkan fitur suara agar lebih menarik, 3) Pada penelitian selanjutnya yang sejenis penyusunan e-modul dapat ditambahkan fitur untuk penskoran pada setiap latihan soal dan evaluasi dan ditambahkan fitur suara agar lebih menarik, 4) Pada penelitian selanjutnya yang sejenis penyusunan e-modul dapat ditambahkan peta konsep pada bagian kompetensi, 5) Pada penelitian selanjutnya yang sejenis penyusunan e-modul soal evaluasi diganti menjadi pengayaan dan di bentuk menjadi bentuk seperti bagian materi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Aunurrahman. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Daryanto, 2013. *Menyusun Modul*. Yogyakarta : Gava Media
- Gunadharma, A. 2011. *Pengembangan Modul elektronik Sebagai Sumber Belajar untuk Mata Kuliah Multimedia Design. Tesis Tidak Diterbitkan*.

Jakarta: PPs Universitas Negeri Jakarta.

- Hamalik, O. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prastowo, A. 2014. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pribadi, B. A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Satriawati, H., & Haryanto. 2016. Pengembangan E-Modul Interaktif Sebagai Sumber Belajar Elektronika Dasar Kelas X SMKN 3 Yogyakarta. *Program Studi Pendidikan Informatika*, 6(3), 188–196.
- Sitepu, B. . 2006. *Penyusunan Buku Pelajaran*. Jakarta: Verbum Publishing.
- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiyatun. 2017. Pengembangan E-Modul Pembelajaran Cerita Pendek Berbasis Lectora Inspire Sebagai Bahan Belajar Mandiri Peserta Didik Kelas XI MAN 2 Batu. *NOSI*, 5(2), 162–174.
- Umiatsih, D. W. 2017. Pengembangan E-modul Pembelajaran Pengoperasian Software Spreadsheet di SMK Negeri 1 Depok. *Jurnal Pendidikan Teknik Dan Kejuruan*, 6(7).
- Wikipedia. 2014. Lectora. Retrieved from <http://en.wikipedia.org/wiki/lectora>. Diakses 20 Desember 2017.