

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BUKU SAKU DIGITAL PADA MATERI PELAYANAN  
PRIMA KELAS X BISNIS DIGITAL : STUDI KASUS PADA EDUCAFE  
DI SMK NEGERI 1 JOMBANG**

Amanda Wirainata<sup>1</sup>, Tri Sudarwanto<sup>2</sup>, Saino<sup>3</sup>, Winaika Irawati<sup>4</sup>

Universitas Negeri Surabaya

[amanda.21028@mhs.unesa.ac.id](mailto:amanda.21028@mhs.unesa.ac.id), [trisudarwanto@unesa.ac.id](mailto:trisudarwanto@unesa.ac.id), [saino@unesa.ac.id](mailto:saino@unesa.ac.id), [winaikairawati@unesa.ac.id](mailto:winaikairawati@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Penelitian ini dilakukan untuk merancang dan menilai kelayakan buku saku digital sebagai bahan ajar pada materi Pelayanan Prima bagi siswa kelas X program Bisnis Digital di SMK Negeri 1 Jombang. Proses pengembangan mengikuti model AADIE. Proses dimulai dengan analisis kebutuhan dan telaah awal oleh ahli media, materi, dan bahasa, dilanjutkan dengan validasi menggunakan instrumen BSNP. Hasil validasi menunjukkan bahwa buku saku digital memiliki tingkat kelayakan sangat tinggi, yaitu 94% oleh ahli media, 95% oleh ahli materi, dan 96% oleh ahli bahasa. Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu kelompok kecil (10 siswa) dan uji lapangan (90 siswa). Hasil uji coba menunjukkan respon siswa sangat positif dengan persentase kepraktisan rata-rata 95%. Buku saku digital dinilai mudah digunakan, relevan dengan praktik di Educafe, serta mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Dengan demikian, buku saku digital ini dinyatakan sangat layak digunakan sebagai alternatif bahan ajar kontekstual yang mendukung pembelajaran berbasis proyek di SMK.

Kata kunci: Buku Saku digital; Pelayanan Prima; Pembelajaran Kontekstual; Pengembangan; SMK.

*Abstract*

*This research was conducted to design and assess the feasibility of a digital pocketbook as a teaching material for Excellent Service material for 10th-grade students of the Digital Business program at SMK Negeri 1 Jombang. The development process followed the AADIE model. The process begins with a needs analysis and initial review by media, material, and language experts, followed by validation using the BSNP instrument. The validation results show that the digital pocket book has a very high level of feasibility, namely 94% by media experts, 95% by material experts, and 96% by language experts. The trial was conducted in two stages, namely small groups (10 students) and field tests (90 students). The trial results showed a very positive student response with an average practicality percentage of 95%. The digital pocket book is considered easy to use, relevant to practice at Educafe, and able to increase student motivation and understanding. Thus, this digital pocket book is declared very feasible to be used as an alternative contextual open material that supports project-based learning in vocational schools.*

**Keywords:** Contextual Learning; Development; Digital Pocket Book; Excellent Service; Vocational Schools.

**PENDAHULUAN**  
**Latar Belakang**

Pendidikan dianggap sebagai bagian penting dalam kehidupan seseorang, yang bertugas menghadirkan persiapan bagi generasi muda dalam menghadapi masa depan (Hermansyah, 2019). Dengan pendidikan, seseorang memperoleh berbagai hal berguna dalam hidup, seperti pengetahuan, nilai-nilai moral, serta keterampilan praktis yang dibutuhkan dalam dunia kerja maupun dalam kehidupan sehari-hari. UNESCO juga menekankan bahwa pendidikan tidak hanya menekankan kecerdasan akademis, tetapi juga mengembangkan tanggung jawab sosial, etis, dan lingkungan pada individu.

Menurut Ningrum & Dwijayanti (2021), pendidikan berlangsung melalui proses pembelajaran, salah satu cara yang mendukungnya adalah dengan menggunakan bahan ajar. Bahan ajar berperan sebagai sumber utama bagi siswa dalam memahami materi secara terstruktur dan sistematis. Adanya bahan ajar memberikan kesempatan siswa untuk belajar mandiri, mengulang materi yang telah dipelajari, serta menghubungkan konsep teoritis dengan kondisi nyata dalam kehidupan sehari-hari (Kosasih, E. , 2021).

Namun, bahan ajar seperti buku paket kerap memiliki keterbatasan dalam hal aksesibilitas. Sebagai alternatif, buku saku hadir sebagai solusi karena ukurannya yang praktis dan mudah dibawa ke berbagai tempat. Pemanfaatan buku

saku sebagai bahan ajar dapat mendukung siswa memahami materi dengan lebih efektif dan fleksibel selama proses pembelajaran (Zuliana et al., 2022).

Menurut Effendi & Wahidy (2019), penggunaan teknologi dalam pembelajaran memiliki peran krusial dalam menghadapi tantangan era globalisasi. Salah satu bentuk penerapan teknologi tersebut adalah buku saku digital yang mampu menyampaikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel, menarik, dan selaras dengan gaya belajar masing-masing individu (Yeni, 2022).

Namun demikian, penerapan teknologi dalam pembelajaran masih belum optimal di beberapa satuan pendidikan. SMK Negeri 1 Jombang, yang dikenal dengan fasilitas lengkap dan memiliki laboratorium praktik bisnis "Educafe", masih memiliki ruang untuk peningkatan dalam penggunaan teknologi digital. Berdasarkan observasi dan wawancara, ditemukan bahwa masih ada guru yang belum memanfaatkan IPTEK secara maksimal. Akibatnya, pembelajaran kurang menarik dan siswa kesusahan dalam memahami materi.

Salah satu materi yang terdampak adalah pelayanan prima. Padahal, pelayanan prima memiliki peran krusial dalam sistem yang berorientasi pada kualitas (Simamora et al. dalam Puspitasari, 2019). Di sisi lain, buku pegangan untuk materi ini masih terbatas, dan materi cukup luas. Selain itu, praktik di Educafe menunjukkan bahwa orientasi teori belum diterapkan secara optimal, dan pemahaman siswa masih rendah, sehingga berpengaruh pada kualitas layanan dan penurunan penjualan.

Permasalahan ini perlu ditanggapi dengan serius karena berdampak pada kepuasan pelanggan, citra Educafe, serta kompetensi siswa dalam pelayanan. Oleh karena itu, pengembangan buku saku digital dinilai sebagai solusi tepat untuk menyampaikan materi secara efisien dan efektif. Buku ini akan dilengkapi dengan fitur interaktif, link video, serta soal studi kasus yang relevan dengan kondisi nyata di Educafe.

Alasan peneliti memilih kelas X BD di SMK Negeri 1 Jombang karena permasalahan yang ada sesuai dengan solusi yang ditawarkan. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi

pada pengembangan bahan ajar digital yang lebih inovatif dan sesuai kebutuhan. Penelitian terdahulu seperti oleh Setyaningrum & Suratman (2020) menunjukkan bahwa buku saku efektif meningkatkan efektivitas pembelajaran, namun masih dalam bentuk cetak dan kurang interaktif. Oleh karena itu, buku saku digital dikembangkan agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang berkembang.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengambil judul: "**Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Digital Pada Materi Pelayanan Prima Kelas X Bisnis Digital: Studi Kasus Pada Educafe di SMK Negeri 1 Jombang.**" Buku ini diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep pelayanan prima secara aplikatif dan interaktif, serta meningkatkan kompetensi siswa dalam menghadapi dunia industri.

## Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses mengembangkan bahan ajar buku saku digital pada materi Pelayanan Prima kelas X Bisnis Digital dengan mengambil soal studi kasus pada Educafe di SMK Negeri 1 Jombang?
2. Bagaimana kelayakan dan kepraktisan bahan ajar buku saku digital pada materi Pelayanan Prima kelas X Bisnis Digital dengan mengambil soal studi kasus pada Educafe di SMK Negeri 1 Jombang?

## Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan bahan ajar buku saku digital pada materi Pelayanan Prima kelas X Bisnis Digital dengan menggunakan persoalan studi kasus pada Educafe di SMK Negeri 1 Jombang.
2. Mengetahui kevalidan dan kepraktisan bahan ajar buku saku digital pada materi Pelayanan Prima kelas X Bisnis Digital dengan mengambil soal studi kasus pada Educafe di SMK Negeri 1 Jombang

## KAJIAN PUSTAKA

Pendidikan merupakan dasar penting dalam membentuk seseorang yang cerdas, memiliki karakter yang baik, serta siap menghadapi perubahan sosial dan tuntutan dunia kerja.

Melalui proses belajar mengajar, siswa mendapatkan pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai moral yang sangat penting (Hermansyah, 2019). Proses pendidikan tidak hanya terjadi di sekolah saja, tetapi juga di lingkungan keluarga dan masyarakat yang turut memengaruhi pembentukan sikap dan karakter seseorang (Marisyah et al., 2019). Falsafah pendidikan nasional yang diusung oleh Ki Hajar Dewantara, yaitu *Ing Ngarso Sung Tulodo, Ing Madyo Mangun Karso, Tut Wuri Handayani*, menekankan peran guru sebagai teladan, penggerak, dan pendamping dalam proses belajar (Febriyanti, 2020). Secara internasional, pendidikan berkualitas dianggap sebagai fondasi pembangunan yang berkelanjutan dan syarat utama perkembangan sosial (UNESCO, 2021).

Agar proses pembelajaran berjalan efektif, diperlukan strategi yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satu pendekatan yang tepat adalah pengembangan materi ajar yang mampu menghubungkan isi pelajaran dengan konteks nyata (Ningrum & Dwijayanti, 2021). Beberapa model pengembangan yang sering digunakan dalam merancang media pembelajaran adalah Gall dan Borg, 4D, serta ADDIE. Model ADDIE yang terdiri dari tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation dinilai paling sistematis dalam merancang serta menguji efektivitas materi pembelajaran (Mulyatiningsih dalam Agustina, 2022). Oleh sebab itu, dalam penelitian ini model ADDIE dipilih untuk mengembangkan buku saku digital sebagai bahan ajar yang inovatif.

Bahan ajar merupakan kumpulan materi yang dirancang secara terstruktur dan terencana guna menyokong siswa dalam memahami suatu konsep (Kosasih, 2021). Berdasarkan bentuknya, bahan ajar diklasifikasikan menjadi cetak, audio, audio-visual, serta multimedia interaktif (Mulyasa dalam Hasanah et al., 2024). Buku saku digital, sebagai modifikasi dari bahan ajar cetak ke dalam bentuk digital, menawarkan fleksibilitas serta kemudahan akses. Sehingga, dapat menunjang siswa untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan sesuai dengan gaya belajar pilihan mereka. (Artasari & Oktaviyanthi, 2024). Fungsi buku ini meliputi peningkatan perhatian (fungsi atensi), penguatan minat belajar (fungsi afektif), visualisasi konsep (fungsi kognitif), pendampingan belajar (fungsi

kompensatoris), dan evaluasi pembelajaran (fungsi evaluatif) (Mardatillah dalam Yeni, 2022).

Dalam konteks materi pembelajaran *Dasar-Dasar Pemasaran* pada Fase E Kurikulum Merdeka, buku saku digital dikembangkan untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap konsep *pelayanan prima*. Pelayanan prima didefinisikan sebagai layanan yang mengutamakan kepuasan pelanggan melalui sikap ramah, profesional, serta etis (Ritonga, 2020). Konsep 6A (Ability, Attitude, Appearance, Attention, Action, Accountability) menjadi fondasi dalam memberikan pelayanan berkualitas, sedangkan prinsip dasar pelayanan yang mencakup sikap, perhatian, dan tindakan, menjadi landasan sikap kerja siswa (Djuka et al., 2022).

Selain itu, materi juga mencakup penerapan model komunikasi pemasaran AIDA (Attention, Interest, Desire, Action) untuk membantu peserta didik memahami bagaimana strategi promosi dapat mempengaruhi keputusan pembelian (Kotler & Armstrong, dalam Samuel, 2023). Model ini digunakan dalam *Educafe*, sebuah program pembelajaran berbasis proyek untuk melatih keterampilan kewirausahaan di SMK Negeri 1 Jombang. Melalui promosi digital, testimoni pelanggan, serta program diskon, siswa belajar secara langsung bagaimana konsep AIDA diterapkan dalam dunia nyata.

Komponen penting lainnya adalah Teamwork. Teamwork merupakan soft skill krusial dalam dunia kerja yang melibatkan kolaborasi antarindividu untuk mencapai tujuan bersama melalui komunikasi efektif, pembagian peran yang jelas, dan saling percaya. Efektivitas teamwork dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti otonomi, kejelasan peran, serta umpan balik yang membangun (Griffin dkk, dalam Kustanto, 2019). Kerja tim yang terkoordinasi terbukti mampu meningkatkan kinerja secara kolektif (Sopiah, dalam Dira et al., 2020), bahkan dapat mempererat hubungan sosial dan mendukung pencapaian tujuan organisasi (Arizona, 2017). Dalam konteks pendidikan, penerapan teamwork di Educafe SMK Negeri 1 Jombang dilakukan melalui pembagian tugas yang adil, briefing harian, dan evaluasi rutin guna membentuk pelayanan prima yang berbasis

kolaborasi. Adapun tantangan seperti konflik atau ketimpangan kontribusi diatasi melalui komunikasi terbuka, pelatihan, serta kepemimpinan yang suportif.

Konsep ini diterapkan secara menyeluruh melalui program Educafe, yang tidak hanya menjadi sarana berlatih dalam berwirausaha, tetapi juga tempat belajar yang relevan dengan konteks dunia nyata. Program ini membantu siswa mengembangkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, serta berpikir kreatif dalam bidang bisnis. Dengan menggabungkan buku saku digital dalam program ini, para siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih dalam dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Oleh sebab itu, pembuatan buku saku digital terkait materi pelayanan prima tidak hanya cocok secara teori, tetapi juga membantu meningkatkan kemampuan praktis siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan fokus mengembangkan bahan ajar berupa buku saku digital pada materi Pelayanan Prima untuk siswa kelas X program keahlian Bisnis Digital di SMK Negeri 1 Jombang. Pengembangan dilakukan dengan mengacu pada model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) karena tahapan dalam model ini dinilai sistematis serta sesuai untuk merancang bahan ajar yang relevan dengan kurikulum yang berlaku dan kebutuhan peserta didik.

Subjek penelitian adalah siswa kelas X Bisnis Digital, sedangkan objek yang diteliti berupa buku saku digital yang dirancang sebagai bahan ajar interaktif pada topik pelayanan prima. Kegiatan penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Jombang pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025, tepatnya antara bulan Maret hingga Mei 2025. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada adanya program praktik bisnis melalui kegiatan Educafe, yang relevan sebagai konteks pembelajaran pelayanan prima.

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas X program keahlian Bisnis Digital yang berjumlah 105 orang. Untuk

menentukan sampel, digunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 5%, sehingga diperoleh minimal 83 siswa yang dipilih secara acak dari tiga kelas. Jumlah tersebut dianggap cukup mewakili karakteristik keseluruhan populasi.

Pengumpulan data dilakukan dengan dua teknik utama, yaitu validasi oleh ahli dan angket respons dari siswa. Validasi oleh para ahli dilakukan oleh tiga pihak, yaitu ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Setiap ahli mengevaluasi buku saku digital berdasarkan aspek yang berbeda, menggunakan instrumen berupa lembar validasi dengan skala penilaian sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Skala Penilaian Ahli Validasi**

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

Sumber: Sandjaja dkk, 2020

Data yang diperoleh dari lembar validasi masing-masing ahli dianalisis menggunakan rumus persentase kelayakan sebagai berikut:

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh} \times 100\%}{\text{Skor Maksimal}}$$

Dari hasil yang diperoleh dikategorikan dengan kriteria sebagai berikut :

**Tabel 2**  
**Kriteria Interpretasi Validasi Ahli**

Percentase	Kategori
0%–20%	Tidak layak
21%–40%	Kurang layak
41%–60%	Cukup layak
61%–80%	Layak
81%–100%	Sangat layak

Sumber : Zahrotissa'adah, 2020

Selain itu, angket juga dibagikan kepada peserta didik untuk mengukur tingkat kepraktisan dan daya tarik buku saku digital yang dikembangkan. Instrumen angket siswa disusun dalam bentuk pernyataan dengan menghitung jumlah jawaban "Ya" dari seluruh siswa, menggunakan rumus berikut:

Persentase Respon Siswa =

$$\frac{\text{Jumlah Jawaban "Ya"} \times 100\%}{\text{Jumlah Jawaban Maksimal}}$$

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Data dari validasi pakar dianalisis menggunakan rumus persentase kelayakan dengan membandingkan skor yang diperoleh terhadap skor maksimal. Hasil penilaian kemudian dikategorikan ke dalam lima tingkat kelayakan, yaitu:

**Tabel 3**  
**Kriteria Interpretasi Respon Siswa**

<b>Percentase</b>	<b>Kategori</b>
0%-20%	Tidak layak
21%-40%	Kurang layak
41%-60%	Cukup layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat layak

Sumber : Zahrotissa'adah, 2020

Buku saku digital dinyatakan layak digunakan apabila memperoleh nilai minimal 61% baik dari hasil validasi maupun angket respon siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbentuk buku saku digital pada materi Pelayanan Prima untuk siswa kelas X program keahlian Bisnis Digital di SMK Negeri 1 Jombang. Proses pengembangan dilakukan dengan menerapkan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), yang secara terstruktur mengarahkan langkah-langkah mulai dari analisis kebutuhan hingga tahap evaluasi. Pemilihan bentuk buku saku digital didasarkan pada hasil wawancara dan observasi awal yang menunjukkan keterbatasan bahan ajar konvensional, kurangnya media yang menarik, serta belum optimalnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran kontekstual, khususnya

dalam praktik layanan pelanggan di Educafe—laboratorium bisnis milik sekolah.

Pada tahap analisis, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami konsep pelayanan prima yang bersifat abstrak, kurangnya keterhubungan antara teori dan praktik di lapangan, serta minimnya media pembelajaran berbasis digital yang interaktif dan aplikatif. Guru pun membutuhkan media yang praktis, mudah digunakan, kontekstual, serta memfasilitasi strategi pembelajaran yang berpusat pada proyek (project-based learning). Sementara itu, kegiatan praktik di Educafe belum dilengkapi dengan panduan sistematis dan materi yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, solusi yang dirancang adalah buku saku digital yang tidak hanya menyajikan teori, tetapi juga dilengkapi fitur multimedia, latihan soal, studi kasus, dan video praktik untuk memperkuat pemahaman siswa secara utuh.

Buku saku digital ini dikembangkan dalam bentuk laman berbasis Google Sites agar bisa diakses di mana pun dan kapan pun oleh siswa, baik melalui komputer maupun perangkat seluler, tanpa perlu menginstal aplikasi tambahan. Desain visual dan konten dikembangkan menggunakan Canva serta mengintegrasikan unsur interaktif, seperti video pembelajaran, soal evaluasi mandiri, dan forum diskusi kelas. Struktur buku terdiri dari tiga bagian utama: bagian awal (kata pengantar, latar belakang, dan informasi umum), bagian isi (empat topik utama: Pelayanan Prima, AIDA, teamwork, dan praktik layanan di Educafe), serta bagian akhir (latihan soal, kunci jawaban, dan referensi). Semua bagian disusun berdasarkan pendekatan kontekstual dan berbasis kebutuhan riil peserta didik SMK.

Pada tahap pengembangan, dilakukan validasi oleh tiga ahli: ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa buku saku digital dinyatakan "Sangat Layak" dengan skor tinggi di semua aspek. Ahli media menyarankan agar media benar-benar konsisten berbentuk digital sesuai namanya, dan desain visual perlu diperjelas agar tidak monoton. Ahli materi menilai isi telah sesuai dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka dan mampu mendukung kompetensi siswa di bidang layanan pelanggan. Ahli bahasa

menilai penggunaan kalimat dan istilah sudah sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa, meskipun masih perlu sedikit penyederhanaan pada istilah teknis.

Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran ahli, buku saku diuji coba pada kelompok kecil yang terdiri dari 10 siswa. Hasil uji coba menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 96% dengan respon positif, terutama pada kemudahan penggunaan, penyajian materi, dan relevansi isi dengan praktik nyata. Meskipun demikian, ditemukan catatan pada aspek kombinasi warna dan pemahaman istilah tertentu, yang kemudian menjadi fokus perbaikan lanjutan.

Implementasi media dilakukan dalam dua kali pertemuan, masing-masing berdurasi empat jam pelajaran. Pada pertemuan pertama, siswa dikenalkan dengan buku saku digital dan mempelajari materi Pelayanan Prima serta konsep AIDA secara mandiri, dilanjutkan diskusi kelompok dan latihan soal. Pertemuan kedua membahas teamwork dan praktik layanan pelanggan, termasuk simulasi berbasis skenario nyata dari Educafe. Dalam implementasi ini, guru berperan sebagai fasilitator dan pengarah, sementara siswa aktif mengeksplorasi materi dan menerapkannya dalam konteks praktik. Observasi menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat, termotivasi, dan memahami materi secara lebih mendalam ketika menggunakan media ini dibandingkan metode konvensional.

Tahap evaluasi dilakukan melalui uji coba lapangan terhadap 90 siswa kelas X Bisnis Digital. Hasil menunjukkan persentase kelayakan sebesar 95% dengan kategori "Sangat Layak". Penilaian mencakup aspek visual, interaktivitas, efektivitas penyampaian, keterhubungan dengan praktik, serta kemudahan akses. Sebagian besar siswa menyatakan bahan ajar ini menolong mereka memahami materi lebih bagus, meningkatkan semangat belajar, serta membuat pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan menyenangkan. Revisi penyempurnaan kembali dilakukan berdasarkan umpan balik ini, meliputi perbaikan kombinasi warna, penyederhanaan istilah, penambahan contoh konkret dari pengalaman praktik, dan penyusunan ulang navigasi agar lebih user-friendly.

Hasil akhir penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan buku saku digital dalam bentuk Google Sites sangat efektif dalam mendukung pembelajaran kontekstual di SMK. Bahan ajar ini dirancang untuk menjawab tuntutan pembelajaran modern dengan memadukan aspek digitalisasi, partisipasi aktif peserta didik, serta keterhubungan nyata antara konsep teoritis dan penerapannya di dunia kerja. Selain itu, bahan ajar ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pembelajaran berbasis proyek, differensiatif, dan relevan dengan konteks kehidupan nyata. Meskipun terdapat tantangan seperti literasi digital yang bervariasi dan keterbatasan akses teknologi, secara keseluruhan, produk ini berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, dan layak dijadikan referensi bagi pengembangan bahan ajar digital pada mata pelajaran atau kompetensi lain di SMK maupun jenjang pendidikan lainnya.

## **KESIMPULAN**

### **Kesimpulan**

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan bahan ajar berupa buku saku digital pada materi Pelayanan Prima bagi peserta didik kelas X Program Keahlian Bisnis Digital di SMK Negeri 1 Jombang. Temuan penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan melalui model ADDIE ini dapat memenuhi kebutuhan bahan ajar yang bersifat kontekstual, menarik, serta mudah diakses.. Buku saku digital yang disusun dalam bentuk website melalui platform Google Sites ini memuat materi pelayanan prima, AIDA, teamwork, dan praktik pelayanan di Educafe. Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba siswa, bahan ajar ini dinyatakan sangat layak, praktis digunakan, dan mampu meningkatkan pemahaman serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis proyek dan praktik. Kendati demikian, keterbatasan masih ditemui pada aspek interaktivitas dan adaptasi guru maupun siswa terhadap media digital, sehingga pengembangan lanjutan diperlukan agar produk ini lebih optimal dan adaptif terhadap perkembangan teknologi serta kebutuhan peserta didik.

## **Saran**

Penelitian ini menyarankan agar guru dapat mengintegrasikan buku saku digital ke dalam pembelajaran secara berkelanjutan sebagai alternatif bahan ajar kontekstual berbasis proyek. Siswa diharapkan dapat memanfaatkan

media ini secara aktif untuk belajar mandiri dan menerapkan konsep yang dipelajari dalam praktik nyata di Educafe. Sekolah dapat menjadikan produk ini sebagai model pengembangan media ajar digital sejalan dengan transformasi pendidikan vokasi. Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperkaya fitur interaktif dan memperluas jangkauan penggunaannya melalui integrasi media pembelajaran berbasis aplikasi lain yang lebih dinamis dan responsif.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustina, L. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aurora 3D Presentation Pada Mata Pelajaran Marketing Kelas X Bisnis Daring Dan Pemasaran Di SMK Negeri 2 Tuban. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 8(2).
- Arizona, R. (2017). Peran Team Work Dalam Upaya Meningkatkan Kinerja Karyawan Pada PT. Asuransi Sinarmas Cabang Malang. *Jurnal Aplikasi Administrasi*, 20(1), 52. <Https://Doi.Org/10.30649/Aamama.V20i1.92>
- Artasari, A., & Oktaviyanti, R. (2024). *Development Strategy Of E-Pocket Book To Optimize Algebraic Thinking Skills Of Junior High*. 11(3), 568–587.
- Dira, A. A., Kusniawati, A., & Muhibin, A. (2020). Pengaruh Budaya Organisasi Dan Teamwork Terhadap Kinerja Pegawai (Studi Pada Dinas Pertanian Dan Ketahanan Pangan Kabupaten Ciamis). *Business Management And Entrepreneurship Journal*, 6(1), 128–143. <Https://Doi.Org/10.35972/Jieb.V6i1.328>
- Djuka, W. R. K., Fithriana, N., & Larasati, D. C. (2022). Pelayanan Prima Dan Faktor-Faktornya Dalam Pemberian Pelayanan Publik Di Kantor Kecamatan Dau Kabupaten Malang. *PANOPIKON: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 1–14. <Http://Repository.Unitri.Ac.Id/Id/Eprint/3165>
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 125–129.
- Febriyanti, N. (2020). Implementasi Konsep Pendidikan Menurut Ki Hajar Dewantara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(01), 96. <Https://Doi.Org/10.32332/Riyah.V5i01.2306>
- Hasanah, K. D., Wahab, D. A. S., Nawali, J., Savika, H. I., & Yaqin, M. Z. N. (2024). Peran Dan Ragam Jenis Bahan Ajar (Cetak Dan Non Cetak) Yang Relevan Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Seni Budaya Di SDI Surya Buana Malang. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(1), 361–378.
- Hermansyah, M. (2019). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Materi Pelayanan Prima Kelas X Apk 2 Di Smk Pgri 1 Porong – Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan*.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan bahan ajar*. Bumi Aksara.
- Kustanto, I. B. (2019). Efektivitas Pelatihan Affect Based Trust Terhadap Rekan Kerja Dengan Metode Appreciative Inquiry Untuk Meningkatkan Kualitas Teamwork. 19–51.
- Marisyah, A., Firman, & Rusdinal. (2019). Pemikiran Ki Hadjar Dewantara Tentang Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(2), 14–15.
- Ningrum, D. M., & Dwijayanti, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Sop Penataan Produk Mata Pelajaran Penataan Barang Dagang Pada Peserta Didik Kelas Xi Pemasaran Smk Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(2), 1230–1236.
- Puspitasari, F. F. (2019). *Implementasi Pelayanan Prima Sebagai Upaya Meningkatkan Marketing Sekolah*. 4(1).
- Ritonga, W. (2020). *Pelayanan Prima*.

- Sandjaja, S. S., Syahputra, Y., & Erwinda, L. (2020). Validasi skala penilaian instrumen perencanaan karier menggunakan Andrich Threshold. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 9(1), 105–117.
- Setiyaningrum, & Suratman, B. (2020). Pengembangan Buku Saku Sebagai Bahan Ajar Kearsipan Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8(2), 305–317.
- UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*.
- Yeni, Y. M. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Digital Pada Materi Plantae Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas X Man. 9*, 356–363.
- Zahrotissa'adah, U. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Perencanaan Bisnis Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Lingkungan Pemasaran Untuk Kelas X BDP SMKN 2 Kediri.
- Zuliana, L., Yunarti, Y., & Sulistyowati, D. L. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Saku Digital Berbasis Kontekstual Siswa Kelas Viii. *LINEAR: Journal Of Mathematics Education*, 84. <Https://Doi.Org/10.32332/Linear.V2i2.38>

15