



Pengembangan E-Modul Berbasis *Flipbook* untuk Pembelajaran Materi Ruang Lingkup Administrasi Kepegawaian

Anisatul Fauziah¹, Siti Sri Wulandari²

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia^{1,2}

E-mail : fauziahanisatul22@gmail.com¹, sitiwulandari@unesa.ac.id²

Abstrak

Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk mengakses informasi yang mereka butuhkan untuk membantu menemukan pengetahuan dan kegiatan belajarnya. Pengadaan penelitian guna melakukan pengembangan pada e-modul dengan basis *flipbook* di mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian dengan materi Ruang Lingkup Administrasi Kepegawaian. Metode pengembangan ini dengan model 4-D yakni *define, design, develop dan disseminate*. Penelitian sampai tahap pengembangan saja. Tahap *disseminate* tidak dilaksanakan sebab adanya keterbatasan waktu dan biaya. Pengumpulan data dilakukan dengan uji validasi dan uji coba e-modul. Analisis data menggunakan perhitungan presentase deskriptif. Uji validasi oleh ahli materi, bahasa dan grafis untuk hingga hasilnya disebutkan valid dan layak dilakukan pengujian coba. Uji coba e-modul dengan menerapkan basis *flipbook* ini diketahui melalui hasil pengujian coba pada 20 siswa. Kevalidan dan kelayakane-modul diketahui dari hasil uji validasi dan hasil respon siswa dengan kategori valid dan sangat layak. Berlandaskan dengan hasil tersebut maka bisa ditarik kesimpulan bahwasanya pengembangan e-modul dengan menerapkan basis *flipbook* untuk pembelajaran materi Ruang Lingkup Administrasi Kepegawaian ini ditetapkan valid dan sangat layak diterapkan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: administrasi kepegawaian; e-modul; flipbook, penelitian dan pengembangan.

Abstract

The use of technology in the learning process allows students to access the information they need to help find knowledge and learning activities. Procurement of research to develop e-modules with flipbook basis in the subject of Automation of Personnel Governance with the subject matter of the Scope of Personnel Administration. This development method uses a 4-D model, namely define, design, develop and disseminate. Research up to the development stage only. The disseminate stage was not carried out due to time and cost constraints. Data was collected by means of validation tests and e-module trials. Data analysis used descriptive percentage calculation. Validation test by material, language and graphic experts so that the results are declared valid and deserve to be tested. The e-module trial by applying the flipbook basis is known through the results of testing on 20 students. The validity and feasibility of the e-module is known from the results of the validation test and the results of student responses in the valid and very feasible categories. Based on these results, it can be concluded that the development of e-modules by applying the flipbook basis for learning the Scope of Personnel Administration material is determined to be valid and very feasible to be applied in learning.

Keywords: officialdom administration; e-module; flipbook, research and development.

PENDAHULUAN

Berkembangnya teknologi dan ilmu pengetahuan kini menjadi pendorong penggunaan hasil teknologi dalam dunia pendidikan. Pendidikan adalah sistem. Keseluruhan aspek yang membentuk sistem pendidikan tersebut saling berkaitan, saling bergantung, dan saling mendefinisikan (Saat, 2015). Pendapat lain menegaskan bahwa pendidikan adalah aktivitas yang dilaksanakan dengan sadar dan sistematis guna membentuk suasana dan proses dari belajar tersebut. Sehingga para peserta didik mampu meningkatkan kemampuannya secara aktif dalam proses guna memperoleh kekuatan spiritual, kontrol diri, kecerdasan moral, kepribadian dan keterampilan (Wulandari et al., 2020). Dikatakan pula, pendidikan ialah upaya untuk mencari informasi yang berguna bagi kehidupan (Juliani & Widodo, 2019). Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya pendidikan ialah upaya yang dilaksanakan dengan sadar guna menciptakan kegiatan belajar dan pembelajaran dengan disesuaikan pada keadaan dan kepentingan terkini.

Sekolah sebagai tempat perolehan ilmu pengetahuan merupakan suatu prosedur dari aspek-aspek yang saling terkait, dan semua pemangku kepentingan harus membawa manfaat dan pengaruh untuk mencapai tujuan suatu organisasi. Faktor kunci tersebut antara lain komite sekolah, kepala sekolah, pendidik atau guru, kurikulum, lingkungan sekolah, sarana dan prasarana, tenaga kependidikan lainnya, yang sangat berkontribusi pada tujuan sekolah dan keberhasilan peserta didik (Wulandari et al., 2021). Pendidik dituntut untuk dapat menggunakan perangkat teknologi sebagai pengembangan. Peserta didik kini menjadi komponen dari *digital native*, atau merupakan angkatan yang dapat dengan gampang mengakses sarana digital guna mengumpulkan informasi tanpa mengenal tempat dan waktu. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk mengakses informasi yang mereka butuhkan untuk membantu menemukan pengetahuan dan kegiatan belajarnya. Salah satu komponen yang terkait dengan perkembangan teknologi dalam pendidikan adalah media pembelajaran (Widya Nindia Sari & Ahmad, 2021).

Media pembelajaran merupakan alat yang berguna dalam kegiatan pembelajaran (Hamid, 2021). Media pembelajaran disamping berguna membantu pendidik pastinya juga memberikan bantuan kepada para peserta didik supaya bisa memahami lebih dalam mengenai materi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setidaknya, peran dari media ini mampu memiliki dampak akan hasil belajar peserta didik sebab memuat materi yang nantinya dijabarkan sewaktu pembelajaran. Wujud dari bahan ajar yakni contohnya media cetak maupun digital. Media pembelajaran dinilai sangat membantu guru di kelas (Muthoharoh & Sakti, 2021). Selama proses dari pembelajaran, media mempunyai fungsi menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik. Di sekolah para peserta didik selama pembelajaran berlangsung difasilitasi dengan sumber belajar yakni berupa buku. Dari sumber tersebut yang memberikan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan pada peserta didik. Keberhasilan yang diperoleh peserta didik secara akademis disebabkan karena adanya faktor sumber belajar yang dapat mencukupi kebutuhan dari peserta didik supaya tujuan akademik bisa tergapai.

Usaha yang dilaksanakan guna mengembangkan modul yang basisnya *flipbook* sebagai media pembelajaran sekaligus sumber belajar para siswa. Perkembangan teknologi kini semakin canggih, bermacam informasi dalam bentuk digital terakses dengan mudah, akuisisi dari pengetahuan ialah salah satunya, dalam hal ini perolehan informasi bagi peserta didik tidak hanya berkutat dari guru dan buku cetak namun bisa juga dari sarana elektronik dengan melakukan literasi digital (Mutiarra, 2019). *Flipbook* ialah bentuk dari hasil dikembangkannya *e-book*. *Flipbook* ialah kategori dari bahan ajar yang berwujud media elektronik. Pengaksesan bisa melalui handphone, laptop dan lainnya. Keunggulannya yakni mampu memuat gambar dan video animasi, adanya desain template, difasilitasi fitur-fitur yang dapat memperlancar penggunaan *flipbook* ini. Dengan adanya inovasi ini memungkinkan peserta didik akan mudah mencerna materi pembelajaran atau memberikan perspektif belajar yang realistis. Pemilihan untuk dikembangkannya *flipbook* atas landasan sebagai sumber belajar yang mandiri serta praktis. Kegiatan belajar mengajar dengan digunakannya modul

ialah salah satu teknik dalam membangun kegiatan pembelajaran dengan lebih berfokus pada keaktifan peserta didik.

Media *flipbook* ialah media pembelajaran yang begitu praktis dan gampang penggunaannya (Hastuti & Rohman, 2017). Modul ini membantu dalam memperjelas dan menyederhanakan penyajian sehingga tidak terlalu formal. Selain itu, peran modul yakni guna menangani keterbatasan temporal, spasial dan daya indra untuk peserta didik ataupun pendidik. Solusi cerdas menghadirkan suasana belajar yang menarik, interaktif dan dukungan materi untuk pemahaman peserta didik melalui penggunaan e-modul berbasis digital flipbook (Sa'diyah, 2021). Pengimplementasian dari modul harus tepat dan beragam, seperti contohnya mampu memberikan dorongan semangat belajar, meningkatkan kapabilitas peserta didik untuk bisa secara langsung melakukan kontak dengan lingkungan. Modul juga harus bisa membangun kondisi belajar supaya peserta didik proaktif dalam belajar secara individual berdasar kapabilitasnya.. Pemahaman materi bagi peserta didik bisa diukur melalui tugas evaluasi yang terdapat didalam modul. Adanya penilaian atau evaluasi ini sebagai alat untuk dapat mengukur dari kapasitas peserta didik dalam memahami materi yang tersedia didalam modul (Depdiknas, 2008).

Media pembelajaran *flipbook* yang inovatif ini dibuat dengan software FlipHTML5. FlipHTML5 adalah semacam *software* pemalik halaman profesional untuk mengalih bentukkan dari berkas yang bewujud PDF menjadi halaman-balik penerbitan digital. FlipHTML5 memiliki desain template dan fitur seperti latar belakang, tombol pengendali, bilah petunjuk yang memberikan daya tarik pada *flipbook* dan memberikan efek interaktif sehingga hal tersebut yang menjadikan pengguna sedang membuka layaknya buku secara fisik ketika membaca. Hal tersebut disebabkan karena adanya efek animasi ketika bergulir ke halaman selanjutnya maka efek tersebut menampilkan kesan membalikkan halaman yang biasanya dilakukan pada buku cetak. FlipHTML5 dapat menambahkan file PDF. Sementara itu *output* dari fostware ini berbentuk HTML5 yang memungkinkan untuk diakses secara online di komputer, laptop ataupun smartpone. Keunggulan dari FlipHTML5 yang memiliki keunggulan,yakni: (1) kemudahan dalam penggunaan; dapat dioperasikan pada android dan iOS, (2) bisa dikembangkan dengan mudah; pihak pengembang dapat mengembangkan berdasarkan kreasinya tanpa keterampilan tertentu, (3) gratis; proses pengembangan dan penggunaannya gratis, dan (4) inovatif akan berbagai fitur; pengaturan menawarkan bermacam pilihan supaya pembaca merasa nyaman (Umami et al., 2021).

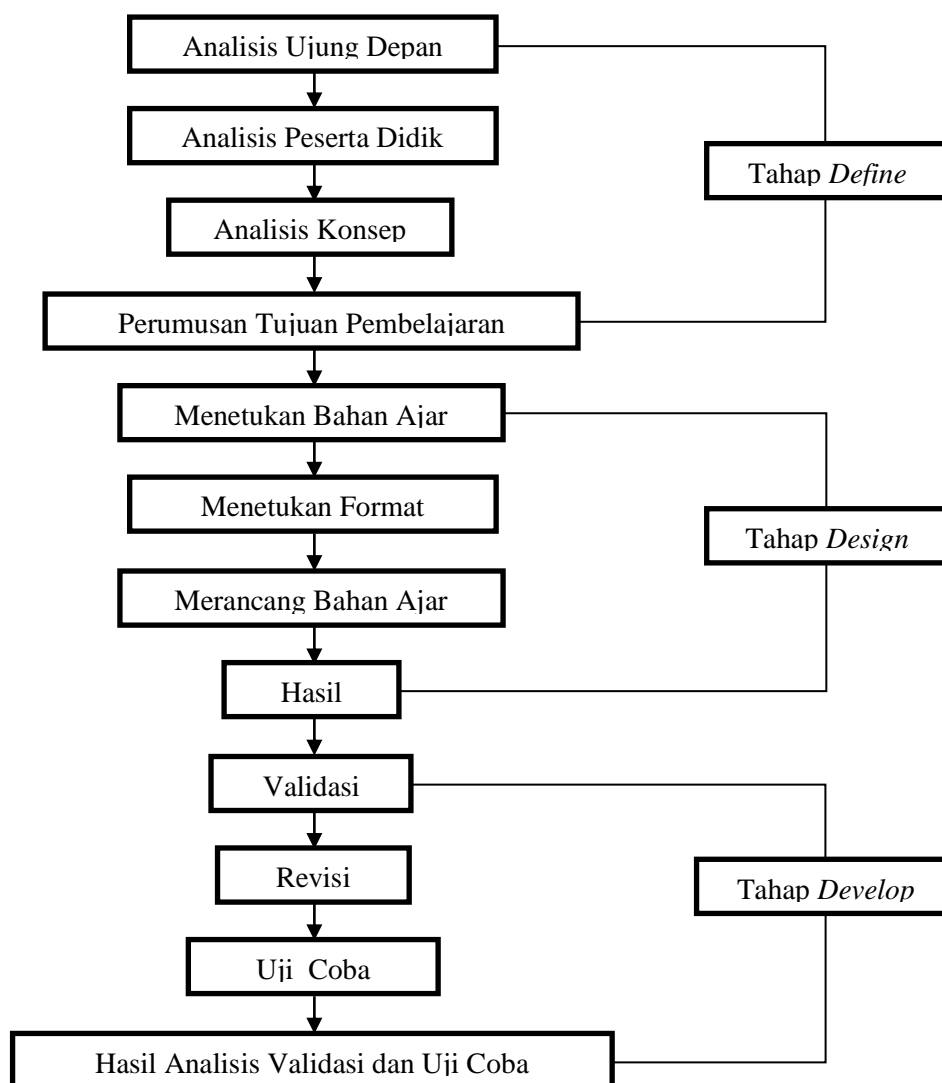
Mengacu pada hasil observasi di SMK Negeri 2 Kota Kediri, permasalahan yang menyangkut pembelajaran merupakan hal umum terjadi pada setiap lembaga pendidikan. Guru mengajar materi dengan cara yang monoton, dengan sedikit variasi. Di SMK Negeri 2 Kota Kediri terdapat mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian dimana pelajaran tersebut mempunyai materi dengan tingkat kesulitannya sewaktu diajarkan ataupun ketika peserta didik mempelajarinya. Kesulitan yang peserta didik hadapi seperti banyaknya materi yang perlu dihafal, materi sulit dicerna, dan belum tersedianya buku cetak yang menawarkan kesan yang menarik. Di kondisi yang sekarang ini peserta didik lebih dominan untuk menghabiskan waktu menggunakan perangkat elektronik mereka dibandingkan buku cetak sehingga pemilihan *e-book* sebagai alternatif media pembelajaran dikatakan tepat. Modul berupa *flipbook* dimanfaatkan sebagai bagian dari proses pembelajaran di SMK Negeri 2 Kota Kediri. Dengan berlandaskan dari hasil tanya jawab dengan guru yang bersangkutan, menjelaskan bahwa sumber belajar yang digunakan oleh tenaga pendidik ialah buku cetak. Pada buku cetak tersebut cakupan materinya tidak sesuai lingkup materi yang sebenarnya. Materi yang terdapat buku sekolah tersebut yakni materi tentang ruang lingkup administrasi kepagawaian yang termuat di KD 3.1 dan 4.1 sebagai materi awal dari mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian. Penggunaan model pembelajaran oleh guru adalah *direct instruction* dengan teknik ceramah dan evaluasi.

Sejalan dengan peneliti sebelumnya yang mengembangkan e-modul di bidang Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran. Diantaranya penelitian oleh (Widiana & Rosy, 2021) yang melakukan pengembangan e-modul dengan menerapkan basis *flipbook* maker pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran menguraikan kalau

media *flipbook* ialah media yang layak digunakan sebagai bahan ajar. Selain itu penelitian oleh (Ismiarti & Nikmah, 2021) yang melakukan pengembangan e-modul ini dengan menerapkan basis *android* pada materi semester gasal kelas XI OTKP 2 di SMK PGRI 2 Sidoarjo juga menunjukkan bahwa e-modul layak bisa digunakan sebagai bahan ajar. Fenomena penelitian sebelumnya membuka ruang untuk penelitian lanjutan dimana e-modul berbasis *flipbook* dikembangkan untuk materi Ruang Lingkup Administrasi Kepegawaian sebagai kajian dalam penelitian ini. E-modul ini dikembangkan tidak hanya berisi materi namun terdapat evaluasi berupa soal pilihan ganda dan soal proyek. Dengan ini, peneliti bertujuan untuk (1) Melakukan pengembangan e-modul dengan menggunakan basis *flipbook* untuk pembelajaran materi ruang lingkup kepegawaian. (2) Mengetahui kelayakan e-modul dengan menerapkan basis *flipbook* untuk pembelajaran materi ruang lingkup kepegawaian. (3) Mengetahui respon peserta didik pada e-modul yang menerapkan basis *flipbook* untuk pembelajaran materi ruang lingkup kepegawaian.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D). R&D adalah proses atau langkah mengembangkan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada, dan dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2005). Peneliti mengembangkan produk berupa e-modul berbasis *flipbook* dengan materi Ruang Lingkup Administrasi Kepegawaian. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan terdiri dari pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*) (Trianto, 2012). Pada penelitian ini, peneliti baru sampai tahap pengembangan. Karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya, tahap *disseminate* tidak digunakan. Prosedur penelitian meliputi *define*, *design* dan *develop*. (1) Tahap *define*, dilakukan penganalisisan ujung depan, peserta didik, konsep, tugas, dan tujuan pembelajaran. Sumber data untuk analisis adalah peserta didik dan guru XI OTKP 3 di SMK Negeri 2 Kota Kediri. (2) Tahap *design*, pada tahap ini *prototype* modul dirancang berdasarkan hasil analisis dari tahap *define*. Modul yang dikembangkan dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik. (3) Tahap *develop*, tahap akhir dari penelitian ini adalah uji kelayakan atau validasi yang terdiri dari ahli materi, ahli grafis dan ahli bahasa, dan uji pengguna menentukan respon peserta didik terhadap e-modul yang dilakukan oleh peserta didik. Peneliti melakukan uji coba pada 20 peserta didik dari kelas XI OTKP 3 di SMK Negeri 2 Kediri. Rancangan uji coba yang dilakukan dalam penelitian setelah rancangan produk dibuat adalah uji ahli atau validasi ahli, revisi, uji coba peserta didik, dan produk akhir.



Gambar 1 Diagram Alur Penelitian

Sumber : adaptasi dari Thiagarajan (1974)

Data yang dikumpulkan peneliti berasal dari data angket validasi ahli dan data dari angket respon peserta didik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket validasi dan lembar angket respon peserta didik. Lembar angket validasi menggunakan skor 1-5 (semakin besar rentang angka, jawaban semakin positif) dan lembar angket respon peserta didik menggunakan jawaban Ya dan Tidak. Kriteria penilaian e-modul sebagai berikut :

Tabel 1 Kriteria Penilaian Validator

Skor/Nilai	Kriteria
1	Sangat Buruk
2	Buruk
3	Sedang
4	Baik
5	Sangat Baik

Tabel 2 Kriteria Respon Peserta Didik

Jawaban	Skor/Nilai
Tidak	0
Ya	1

Penganalisan perolehan data dengan cara berikut:

$$presentase = \frac{\text{total skor keseluruhan responden}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Gambar 2 Rumus Perhitungan Presentase Skor

Dengan kriteria interpretasi yakni :

Tabel 3 Syarat Interpretasi Nilai

Syarat (%)	Nilai
0-20	Tidak Layak
21-40	Kurang Layak
41-60	Cukup Layak
61-80	Layak
81-100	Sangat Layak

Sumber : (Riduwan, 2013)

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

1. Hasil Pengembangan E-Modul Berbasis *Flip Book* untuk Pembelajaran Materi Ruang Lingkup Administrasi Kepegawaian

Usaha untuk melakukan pembagian akan hasil pengembangan *e-modul* ini tak dapat dilaksanakan disebabkan kendala waktu, tenaga, dan biaya. Pengembangan dari E-Modul ini dengan model 4-D dengan uraian dibawah ini:

a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Di tahap ini terdapat lima langkah yang diperlukannya dalam penganalisan. Penganalisan dilaksanakan pada ujung depan, peserta didik, konsep, tugas, dan tujuan pembelajaran. Sumber atas data guna penganalisan dari peserta didik dan guru XI OTKP 3 di SMK Negeri 2 Kota Kediri. Adanya penganalisan ujung depan dan peserta didik kelas XI OTKP 3 guna mengetahui masalah yang dialami dan mengenali karakter mereka. Sebelum penelitian, karakter peserta didik memperlihatkan kecondongan akan partisipasi yang pasif selama kegiatan pembelajaran sebab materi yang tersedia sulit dipahami. Peserta didik tertarik akan adanya tugas secara kelompok dan modul yang dikemas dengan warna yang menarik serta memiliki tampilan yang mudah diakses lewat *smartphone* mereka.

Pembagian tugas yang nantinya dimanfaatkan sebagai bahan analisis dilakukan diakhir pembelajaran. Tugas yang diberikan ini guna mendapati hasil dan proses pembelajaran. Tugas yang bersifat individu ini berisikan pertanyaan dengan pilihan jawaban dan soal proyek. Dengan soal ini siswa akan lebih tertarik untuk belajar. Tugas kelompok diberikan berupa soal proyek dengan tujuan untuk mengembangkan rasa keingin tahuan, kepercayaan diri, tanggung jawab dan juga *teamwork*. Analisis konsep disusun berdasarkan dari penetapan atas tujuan pembelajaran

yakni memahami dan mengelompokkan administrasi kepegawaian. Perumusan tujuan pembelajaran digunakan sebagai pedoman ketika perancangan materi dan latihan soal pada *e-modul*.

b. Tahap Perancangan (Design)

Di tahap ini diadakannya mendesain modul dengan berlandas pada hasil analisis tahap pendefinisian. Produk modul yang dikembangkan diharapkan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik. Tahap perancangan dimulai dengan penentuan akan format yang digunakan pada *e-modul*, pembentukan kerangka guna menyusun *e-modul*, yakni desain awal modul berisikan sampul, kata pengantar, daftar isi dan peta konsep. Inti *e-modul* mencakup kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, pendahuluan, uraian materi, kesimpulan dan soal latihan. Bagian terakhir berisi daftar pustaka yang digunakan untuk referensi.

c. Tahap Pengembangan (Develop)

Di tahap ini dilaksanakannya uji validasi oleh ahli materi, grafis dan bahasa, serta uji pengguna yang ditunjukkan kepada peserta didik guna memahami reaksi peserta didik pada *e-modul* dengan menerapkan basis *flip book* untuk materi Ruang Lingkup Administrasi Kepegawaian.

Data yang dikumpulkan peneliti didapatkan melalui hasil validasi dari para ahli dan data respon peserta didik melalui lembar angket. Lembar angket validasi dengan skor 1-5 (semakin besar rentangnya angkanya, semakin positif nilainya) dan lembar angket respon peserta didik dengan jawaban Ya dan Tidak. Sebelum dilakukan uji pengguna, peneliti memperbaiki dengan mengacu pada saran dari validator. Ketika *e-modul* dengan menerapkan basis *flip book* disebut layak diimplementasikan sebagai bahan ajar materi ruang lingkup administrasi kepegawaian dengan syarat telah selesainya tahap pengembangan dan mendapatkan nilai hitung rata-rata sebesar $\geq 61\%$ pada hasil validasi serta respon peserta didik.

Media *flipbook* yang dikembangkan ialah media pembelajaran yang praktis dan gampang digunakan. Media pembelajaran *flipbook* yang inovatif ini dibuat dengan software FlipHTML5. FlipHTML5 adalah semacam *software* pemalik halaman profesional untuk mengalih bentukkan dari berkas yang bewujud PDF menjadi halaman-balik penerbitan digital. FlipHTML5 memiliki desain template dan fitur seperti latar belakang, tombol pengendali, bilah petunjuk yang memberikan daya tarik pada *flipbook* dan memberikan efek interaktif sehingga hal tersebut yang menjadikan pengguna sedang membuka layaknya buku secara fisik ketika membaca. Hal tersebut disebabkan karena adanya efek animasi ketika bergulir ke halaman selanjutnya maka efek tersebut menampilkan kesan membalikkan halaman yang biasanya dilakukan pada buku cetak. FlipHTML5 dapat menambahkan file PDF. Sementara itu *output* dari *software* ini berbentuk HTML5 yang memungkinkan untuk diakses secara online di komputer, laptop ataupun smartphone. Keunggulan dari FlipHTML5 yang memiliki keunggulan, yakni: (1) kemudahan dalam penggunaan; dapat dioperasikan pada android dan iOS, (2) bisa dikembangkan dengan mudah; pihak pengembang dapat mengembangkan berdasarkan kreasinya tanpa keterampilan tertentu, (3) gratis; proses pengembangan dan penggunaannya gratis, dan (4) inovatif akan berbagai fitur; pengaturan menawarkan bermacam pilihan supaya pembaca merasa nyaman (Umami et al., 2021).

2. Kelayakan E-Modul Berbasis Flip Book untuk Pembelajaran Materi Ruang Lingkup Administrasi Kepegawaian

Diketahuinya kelayakan akan suatu *e-modul* bersumber dari hasil penilaian ahli oleh validator dengan penginterpretasian ukuran skala *likert*. Penilaian tersebut menentukan kelayakan *e-modul*

sebelum diujicobakan pada peserta didik. Penilaian kelayakan para ahli menggunakan instrumen adaptasi dari penelitian terdahulu oleh (Hamidah, 2017) yang berpedoman dengan ketentuan BNSP dan telah disesuaikan dengan keperluan peneliti. Validasi akan kelayakan modul oleh :

- a. Ahli materi (isi dan penyajian) yakni guru Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian SMK N 2 Kota Kediri
- b. Ahli bahasa yakni Bahasa Indonesia di SMK N 2 Kota Kediri
- c. Ahli grafis yakni guru jurusan Multimedia di SMK N 2 Kota Kediri

Para validator memberikan suatu penilaian di lembar validasi dengan mencentang pada kotak yang disediakan dan menuangkan ulasan serta saran revisi pada akhir penilaian guna mendapati sejauh mana kelayakan pada e-modul dengan basis *flipbook* sebagai bahan ajar materi Ruang Lingkup Administrasi Kepegawaian. Kemudian dari hasil tersebut dilakukannya penganalisisan secara deskriptif kuantitatif. Hasil validasi secara rinci sebagai berikut :

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli

No.	Validasi	Hasil (%)	Nilai
1.	Ahli Materi (isi dan penyajian)	92,78	Sangat Layak
2.	Ahli Bahasa	77	Sangat Layak
3.	Ahli Grafis	89	Sangat Layak
	Rata-Rata	86,26	Sangat Layak

Sumber : data dikelola peneliti

Cakupan dari hasil validasi materi melingkupi 29 indikator soal atas dua aspek yakni kelayakan isi dengan hasil 95,56% dan kelayakan penyajian dengan hasil 90%. Dengan demikian rata-rata hasil seluruh validasi ahli materi yakni 92,78% termasuk kategori sangat layak. Isi dari e-modul telah disesuaikan dengan perkembangan ilmu dan keterkinian sedangkan untuk penyajian telah runtut dan konsisten sistematikanya. Hasil validasi dari ahli bahasa tersusun atas tujuh indikator pertanyaan dan mendapatkan rata-rata hasil sebesar 77% termasuk kategori layak. E-modul menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan berfikir siswa, keterpahaman siswa terhadap pesan serta tata bahasa dan ejaan yang sudah tepat. Hasil validasi dari ahli grafis tersusun atas 13 indikator pertanyaan dan memperoleh hasil sebesar 89% termasuk kategori sangat layak. Tampilan e-modul mampu menampilkan pusat pandang (*point center*) yang baik dan jelas serta tata letak dan ukuran huruf yang proporsional. Dengan demikian jika diinterpretasikan dengan skala *likert* menurut (Riduwan, 2013) bahwasanya kelayakan materi, bahasa dan grafis e-modul dengan basis *flipbook* disebut layak jika mendapatkan nilai rata-rata ≥ 61 %.

Berdasarkan dari penganalisisan perhitungan penilaian dari ahli materi, bahasa, dan grafis berkaitan pada kelayakan e-modul dengan basis *flipbook* guna diimplementasikan pada pembelajaran materi ruang lingkup administrasi kepegawaian memperoleh rerata hasil sebesar 86,26% dimana e-modul dikategorikan sangat layak guna dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Mengacu pada perhitungan kelayakan e-modul, hal ini diperkuat dengan penelitian terdahulu dari (Sriwahyuni et al., 2019) yang memperoleh hasil rata-rata sebesar 79,45% dan tergolong sangat baik yang mana dengan hal tersebut bahan ajar dikatakan layak dipergunakan di proses pembelajaran. Selain itu, kebermanfaatan media yang dikembangkan peneliti dapat digunakan di era pandemi karena e-modul praktis digunakan dimana saja dan kapan saja. Bahasa yang terkandung pada e-modul sudah sesuai dengan tingkat perkembangan berpikir siswa. Dengan adanya e-modul basis *flipbook* peserta didik dapat lebih mudah menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran maupun pada saat belajar mandiri. Akses e-modul hanya menggunakan link sehingga peserta didik tidak perlu

menginstal aplikasi pendukung untuk mengakses e-modul. Hal tersebut menjadi kelebihan e-modul basis *flipbook* Ruang Lingkup Administrasi Kepegawaian dibandingkan e-modul dari penelitian terdahulu.

3. Respon Peserta Didik kelas XI OTKP 3 SMK N 2 Kota Kediri terhadap E-Modul Berbasis *Flip Book* untuk Pembelajaran Materi Ruang Lingkup Administrasi Kepegawaian

Setelah penilaian dari pengembangan e-modul dan dikatakan layak oleh pihak validator, kemudian tahap berikutnya yakni dilakukannya uji coba produk guna mendapatkan respon dari peserta didik. Respon tersebut penting untuk didapatkan guna menetapkan kelayakan dan daya tarik pada pengembangan perangkat dari segi pengguna belajar (Hamzah & Mentari, 2017). Pengujian coba ditujukan ke 20 siswa kelas XI OTKP 3 SMK N 2 Kota Kediri menggunakan angket responden yang dibagikan secara online. Pengujian coba ini guna mencari informasi terkait produk yang dikembangkan layak atau tidak guna diterapkan hingga tercapainya kesesuaian dan tantangan selama pembelajaran yang dialami oleh peserta didik bisa terselesaikan (Hakam & Untari, 2021). Dalam pendistribusian e-modul yang berbentuk PDF ini dengan menggunakan *link* dan bisa diunduh dan dibuka. Proses pembagian e-modul dilakukan melalui *link* untuk membuka atau mengunduhnya dalam bentuk PDF. Di akhir pelaksanaannya, pemberian lembar angket peserta didik dilakukan dan menginstruksikan mereka untuk mengisi lembar tersebut dimana hal ini sebagai bentuk asesmen pada e-modul.

Mencakup empat unsur atas 14 indikator pertanyaan mengenai respon peserta didik dan diadaptasi dari (Hamidah, 2017) yakni unsur isi mendapatkan hasil persentase sebesar 97,86%; unsur penyajian mendapatkan hasil sebesar 99%; unsur bahasa mendapatkan hasil sebesar 91%; dan unsur grafis mendapatkan hasil sebesar 99%. Dengan demikian presentasi atas hasil rata-rata akan respon peserta didik yakni sebesar 96,7% apabila jelaskan dengan skala *likert* menurut Riduwan (2013) bahwasanya e-modul yang memiliki basis *flip book* ini mendapatkan rata-rata nilai ≥ 61 % maka respon dari peserta didik pada e-modul yang memakai basis *flipbook* bisa dinyatakan sangat layak untuk diterapkan menjadi media pembelajaran pada materi ruang lingkup administrasi kepegawaian. Hasil perhitungan respon didukung dengan penelitian terdahulu dari (Fahrezi & Susanti, 2021) bahwa respon siswa diperoleh persentase rata-rata 95,6%.

Pengembangan e-modul basis *flipbook* untuk pembelajaran materi Ruang Lingkup Administrasi Kepegawaian sangat layak dan dapat meningkatkan antusias belajar peserta didik serta membantu kegiatan pembelajaran di kelas maupun di luar. Siswa menjadi lebih aktif dan mampu berpikir kritis melalui tanya jawab di kelas atau penyampaian pendapat tentang materi. Hal ini selaras dengan penelitian (Widiana & Rosy, 2021) yang menyatakan bahwa adanya e-modul basis *flipbook* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian yang serupa yaitu oleh (Susanti, 2020) juga menyatakan bahwa e-modul berbasis *flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berlandaskan pada hasil dan pembahasan yang telah dikemukakan, bisa ditarik kesimpulannya dengan poin inti berikut: 1) Pengembangan e-modul yang menerapkan basis *flipbook* guna pembelajaran materi ruang lingkup administrasi kepegawaian pada penelitian ini validitasnya telah teruji dan dikatakan layak guna dilakukan pengujian coba; 2) E-modul yang menerapkan basis *flipbook* ini sudah teruji akan kelayakannya dengan berdasar pada kriteria sangat layak; 3) Respon peserta didik pada e-modul yang menerapkan basis *flipbook* memperlihatkan hasil bahwasanya pengembangan e-modul yang menerapkan basis *flipbook* ini menghasilkan respon sangat baik dan sangat layak dari siswa.

2211 *Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Untuk Pembelajaran Materi Ruang Lingkup Administrasi Kepegawaian – Anisatul Fauziah, Siti Sri Wulandari*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2363>

Batasan penelitian ini dilakukan hanya untuk materi Ruang Lingkup Administrasi Kepegawaian pada mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian kelas XI OTKP 3 di SMKN 2 Kota Kediri. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan untuk mengembangkan media serupa pada materi lain di mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian pada tingkat yang sama maupun yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2008). *Teknik Penyusunan Modul*.
- Fahrezi, G., & Susanti, S. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Flip Book Kontekstual Berbasis Android Pada Materi Akuntansi Persediaan. *Educatio*, 16(1), 58–70. <https://doi.org/10.29408/Edc.V16i1.3550>
- Hakam, M. S. A. A., & Untari, R. S. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Di Smk. *Indonesian Journal Of Innovation Studies*, 15, 1–13. <https://doi.org/10.21070/Acopen.4.2021.3093>
- Hamid, A. (2021). Pentingnya Mengembangkan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook Di Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 911–918. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Hamidah, R. (2017). Pengembangan Modul Administrasi Kepegawaian Berbasis Detik K-13. *Jurnal Kwangsan*, 5(1), 39. <https://doi.org/10.31800/Jurnalkwangsan.V5i1.38>
- Hamzah, I., & Mentari, S. (2017). Development Of Accounting E-Module To Support The Scientific Approach Of Students Grade X Vocational High School. *Journal Of Accounting And Business Education*, 1(1), 78. <https://doi.org/10.26675/Jabe.V1i1.9751>
- Hastuti, U. S., & Rohman, F. (2017). Pengembangan Media Flipbook Pada Materi Daya Antibakteria Tanaman Berkhasiat Obat. *Jurnal Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(11), 1450–1455.
- Ismiarti, D. R., & Nikmah, C. (2021). Pengembangan E-Modul Otomatisasi Tata Kelola Kepegawaian Berbasis Android Pada Materi Semester Gasal Kelas Xi Otkp 2 Di Smk Pgr 2 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)*, 9(1), 28–38. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Juliani, W. Iffah, & Widodo, H. (2019). Integrasi Empat Pilar Pendidikan (Unesco) Melalui Pendidikan Holistik Berbasis Karakter Di Smp Muhammadiyah 1 Prambanan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 65–74. <https://doi.org/10.22236/Jpi.V10i2.3678>
- Muthoharoh, V., & Sakti, N. C. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs6 Untuk Pembelajaran Ips Siswa Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 364–375. <https://doi.org/10.31004/edukatif.V3i2.315>
- Mutiara, A. S. (2019). Improving Understanding And Learning Outcomes Of Students Grade X Gb 3 Smk Negeri 2 Tasikmalaya On Competence Atomic Structure Through The Method Of Discovery Guided. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 471–480. <https://doi.org/10.35568/Naturalistic.V4i1.661>
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Sa'diyah, K. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Digital Flipbook Untuk Mempermudah Pembelajaran Jarak Jauh Di Sma. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1298–1308. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/561>
- Saat, S. (2015). Faktor-Faktor Determinan Dalam Pendidikan (Studi Tentang Makna Dan Kedudukannya Dalam Pendidikan). *Jurnal Ta'dib*, 8(2), 1–17. ejournal.iainkendari.ac.id/Al-Tadib/Article/View/407
- Sriwahyuni, I., Risdianto, E., & Johan, H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan Flip Pdf Professional Pada Materi Alat-Alat Optik Di Sma. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(3), 145–152. <https://doi.org/10.33369/Jkf.2.3.145-152>
- Sukmadinata, N. S. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.

- 2212 *Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Untuk Pembelajaran Materi Ruang Lingkup Administrasi Kepegawaian – Anisatul Fauziah, Siti Sri Wulandari*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2363>
- Susanti, L. R. R. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker Untuk Pembelajaran Sejarah Indonesia Kuno Dengan Materi Kebudayaan Megalitik Pasemah. *El-Buhuth*, 3(1), 11–20.
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional Development For Training Teachers Of Exceptional Childern : A Source Book*. University Of Minnesota.
- Trianto. (2012). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Ktsp)*. Bumi Aksara.
- Umami, R., Umamah, N., & Sumardi, R. A. S. (2021). Development Of Historical Learning E-Module Based Value Clarification Technique (Vct). *Jurnal.Unej.Ac.Id*, 5(2252), 19–36.
<https://Jurnal.Unej.Ac.Id/Index.Php/Jhis/Article/Download/23462/9899>
- Widiana, F. H., & Rosy, B. (2021). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran*. 3(6), 3728–3739.
- Widya Nindia Sari, & Ahmad, M. (2021). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengembangan Media Animation Game Geometry Smart Choice Untuk Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. 3(5), 2769–2775.
- Wulandari, S. S., Suratman, B., Trisnawati, N., & Narmaditya, B. S. (2021). Teacher's Performance, Facilities And Students' Achievements: Does Principal's Leadership Matter? *Pedagogika*, 142(2), 71–88.
<https://Doi.Org/10.15823/P.2021.142.4>
- Wulandari, S. S., Trisnawati, N., Suratman, B., & Narmaditya, B. S. (2020). Factors Affecting The Quality Of Education : A Comparison Study In Vocational High School In East Java. *International Journal Of Psychosocial Rehabilitation*, 24(07), 8742–8747.
<https://Www.Psychosocial.Com/Article/Pr270855/19138/>