

Validitas dan Kepraktisan E-Modul berbasis Kontekstual Mata Pelajaran OTK Sarana dan Prasarana untuk Peserta Didik Program Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran

Nurul Isnaini

Program Studi S2 Pendidikan Ekonomi, PascaSarjana, Universitas Negeri Surabaya

Email: nurul.20010@mhs.unesa.ac.id

Agung Listiadi

Program Studi S2 Pendidikan Ekonomi, PascaSarjana, Universitas Negeri Surabaya

Email: agunglistiadi@unesa.ac.id

Waspodo Tjipto Subroto

Program Studi S2 Pendidikan Ekonomi, PascaSarjana, Universitas Negeri Surabaya

Email: waspodosubroto@unesa.ac.id

Abstract

This development research aims to develop contextual-based E-Module teaching materials for OTK sarana dan prasarana for class XI. In addition, this study aims to determine the feasibility of e-modules based on validation assessments and reviews by expert validators and to determine the level of practicality of e-modules developed based on teacher and student assessments after carrying out the trial phase. Thiagarajan's 4-D development model (Define-Design-Develop Disseminate) is used in the development of this e-module. This research was tested on 20 students of the OTKP expertise program class XI subjects OTK Sarana dan Prasarana. The data collection instrument used a material expert validation sheet, a linguist, a graphic expert and a practicality questionnaire. Expert validation sheets and practicality questionnaires will be analyzed quantitatively using a Likert scale. Based on the results of the study, it showed the feasibility of validating e-module teaching materials by expert validators categorized as very strong interpretation so that it was declared feasible to be used in learning activities, especially OTK Sarana dan Prasarana. Then based on the practicality assessment by teachers and students, the interpretation is categorized as very practical so that the e-module developed is stated to be very practical for use in OTK Sarana dan Prasarana.

Keywords: *contextual, e-modul; practicality; validity; 4D development model.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana dalam menumbuhkan diri seseorang yang melingkupi peristiwa hidup yang dapat mempengaruhi perubahan seseorang sebagai hasil dari pengalaman menimba ilmu yang berhubungan langsung dengan lingkungan sekitar serta dilaksanakan sepanjang hayat. Aspek Pendidikan dapat diperoleh manusia salah satu diantaranya melalui jenjang pendidikan formal, salah satu jenjang pendidikan formal menengah yakni Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai lembaga pendidikan resmi dengan berfokus pada keahlian (*skill*) peserta didik guna mempersiapkan lulusannya bekerja dalam dunia industri sesuai dengan keahlian (*skill*) yang dimilikinya (Islami & Armiami, 2020). Dalam upaya menunjang serta menghasilkan output/lulusan yang sesuai seperti diharapkan di atas, diperlukan beragam faktor yang saling bertautan antara satu dengan yang lain. Dimulai dari kemampuan guru dalam merancang atau mendesain dan melaksanakan proses pembelajaran, penguasaan materi maupun penyajian materi dengan menarik serta mampu memotivasi peserta didik untuk dapat belajar dengan mandiri (Firmansyah & Rusimamto, 2020). Selain itu, pemilihan bahan ajar yang berkualitas juga sebagai salah satu diantara faktor esensial dalam rangka pengembangan kualitas pembelajaran secara lebih baik. Bahan ajar berkualitas yakni mampu memfasilitasi peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran secara otonom agar mendorong proses pembelajaran dengan baik.

Bahan ajar memiliki kedudukan yang utama dalam setiap bagian dalam pembelajaran yang memusatkan pada segala macam pelaksanaan pembelajaran agar sasaran pembelajaran yang telah ditetapkan dapat terlaksana (Sari & Ulia, 2018). Bahan ajar tersebut bisa berbentuk buku teks pelajaran, modul, LKPD, handout, model, bahan ajar yang dapat didengar, dll. Sejalan dengan itu, Lestari (2013:5) mengungkapkan bahan ajar mencakup dari bahan ajar berbentuk cetak (buku ajar, handout, brosur, modul serta LKPD; bahan ajar tidak cetak mencakup bahan ajar yang dapat didengar yakni radio, kaset, piringan hitam, dan sebagainya; dan bahan ajar berbasis web.

Berdasarkan pengamatan serta studi pendahuluan yang dilaksanakan peneliti pada SMKN 1 Bangkalan, ditemukan beberapa permasalahan khususnya mata pelajaran OTK sarana dan prasarana diketahui pembelajaran berlangsung masih bertentangan dengan ketentuan kurikulum 2013 edisi revisi yang mana peserta didik diharuskan agar mampu aktif dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran didalam kelas. Pada saat pembelajaran berlangsung guru hanya menjelaskan garis besar materi secara bertahap pada setiap pertemuan dengan menggunakan *slide power point*, kemudian memberikan penugasan kepada peserta didik dan selanjutnya dilakukan penilaian atas kinerja yang dilakukan peserta didik. Tidak hanya itu, metode *teacher centered learning* masih sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran dimana guru lebih berperan aktif dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran akibatnya peserta didik cenderung acuh saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Kemudian, dalam pelaksanaan pembelajaran peserta didik tidak dibekali bahan ajar yang dapat dipergunakan sebagai pendukung proses pembelajaran di sekolah maupun digunakan secara otonom pada saat belajar mandiri dirumah. Berdasarkan permasalahan tersebut dibutuhkan bahan ajar yang mampu mendorong keaktifan peserta didik pada saat pelaksanaan pembelajaran serta bahan ajar praktis yang dapat dipergunakan kapan saja serta dimana saja tanpa khawatir terhalang ruang serta waktu.

Hal ini berkaitan erat dengan satu diantara jenis bahan ajar yaitu bahan ajar modul dimana maksud penyusunannya diharapkan dapat dipergunakan peserta didik agar belajar secara otonom. Lebih jelasnya Prastowo (2015) mengungkapkan penyusunan bahan ajar modul yang terstruktur serta penggunaan bahasa menyesuaikan dengan kondisi peserta didik sebagai upaya peserta didik agar mampu belajar dengan cara otonom serta minimal arahan dari pendidik. Sejalan dengan itu Hosnan M (dalam Yolanda, 2021) menjelaskan “penggunaan modul dalam kegiatan pembelajaran sebagai factor pendukung tercapainya pembelajaran yang efektif serta mampu mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik”.

Pendidikan yang berkualitas merupakan salah satu tombak kemajuan suatu bangsa, Fajrida et al., (2021) menyatakan upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih baik maka aspek pendidikan juga harus mengimbangi serta memadukan dengan beragam aspek perubahan serta kemajuan teknologi yang ada, hal ini dilakukan agar dunia pendidikan tidak tergerus serta dapat beriringan dengan perubahan kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi. Pengaplikasian teknologi dalam pembelajaran kurikulum 2013 salah satunya dengan penerapan bahan ajar sebagai sumber belajar yang dikembangkan secara elektronik agar dapat dipergunakan kapan saja dan dimana saja. Modul sebagai satu diantara bahan ajar yang bisa dilakukan pengembangan secara elektronik dengan kata lain, penyusunan modul disempurnakan berdasarkan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. (Widiana & Rosy, 2021; Hamid & Alberida, 2021) mengungkapkan dengan menciptakan modul elektronik merupakan salah satu diantara cara agar melahirkan generasi peserta didik dengan minat membaca yang baik serta tertarik ketika mengikuti pembelajaran di dalam kelas karena penyusunan modul elektronik dirancang dengan bentuk yang menarik dan lebih efisien karena dapat digunakan kapan dan dimana saja yang mencakup bermacam produk interaktif mulai dari gambar, video, audio serta animasi yang disesuaikan dengan kemajuan IPTEK pada abad ke-21 yang berkontribusi dalam proses belajar secara interaktif.

Penyusunan e-modul akan dikembangkan dengan berbasis kontekstual dengan harapan peserta didik mampu memahami pembelajaran lebih bermakna. Hal ini disesuaikan dengan materi pembelajaran OTK sarana dan prasarana pada semester genap khususnya, dimana peserta didik membutuhkan pemahaman materi lebih dalam dengan mengaitkan materi pelajaran serta kehidupan faktual peserta

didik. Hanafiah (dalam Rizki et al., 2021) menjelaskan pembelajaran berbasis kontekstual yaitu proses pembelajaran menyeluruh dengan mengaitkan materi pada bahan ajar dengan kehidupan factual peserta didik bertujuan memberikan pengajaran pada peserta didik agar memahami pembelajaran secara bermakna, hal ini diselenggarakan agar peserta didik mendapatkan ilmu pengetahuan dan juga keterampilan yang diterapkan serta disebar dari konteks satu ke konteks yang lain.

Terdapat beberapa penelitian terkait diantaranya penelitian oleh Ruganda et al., (2021) menunjukkan e-modul fisiologi tumbuhan bertema *Contextual Teaching and Learning (CTL)* mendapatkan perolehan nilai 92,21 % dengan kategori sangat valid, serta nilai kepraktisan bersumber dari nilai rerata oleh dosen dan mahasiswa memperoleh nilai 88, 58% dengan terkategori sangat praktis, sehingga e-modul dapat dinyatakan valid dan praktis untuk dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian lain oleh Sholihah et al., (2021) bersumber pada hasil perhitungan angket validitas serta kepraktisan e-modul bertema kontekstual diterangkan sangat layak serta sangat praktis yang bersumber pada rerata perolehan persentase nilai uji kelayakan sejumlah 86%. Selanjutnya, untuk rerata persentase perolehan uji kepraktisan sejumlah 93%. Berdasarkan pemaparan diatas serta beberapa penelitian yang relevan maka peneliti tertarik menulis sebuah jurnal ilmiah yang berjudul “Validitas dan Kepraktisan E-Modul berbasis Kontekstual Mata Pelajaran OTK Sarana dan Prasarana untuk Peserta Didik Program Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran” yang bertujuan untuk mengetahui validitas dan kepraktisan bahan ajar e-modul OTK Sarana dan Prasarana dengan harapan e-modul yang digunakan memiliki kualifikasi valid serta praktis untuk dapat diaplikasikan dalam rangka meningkatkan keaktifan peserta didik serta sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik pada program keahlian OTKP khususnya mata pelajaran OTK Sarana dan Prasarana.

KAJIAN PUSTAKA

Bahan Ajar

Pandangan Hamdani (2011:120) terkait bahan ajar yakni sebagai satu diantara bagian dari sumber belajar yang dapat dipergunakan pendidik guna menciptakan suasana belajar bagi peserta didik. selaras dengan itu, Prastowo (2015:17) mendeskripsikan bahwasannya bahan ajar yakni berbagai macam bahan mulai dari keterangan, teks, media, yang dirancang secara terstruktur dengan menyesuaikan dengan kondisi peserta didik. Bahan ajar mencakup buku teks pelajaran, selebaran, modul, LKPD, market, bahan ajar dapat didengar, bahan ajar interaktif, serta lain sebagainya. Secara khusus bahan ajar digunakan sebagai pendukung aktivitas belajar mengajar dalam upaya memenuhi tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan yang termuat pada standar kompetensi dan kompetensi dasar Aisyah et al., (2020).

Berdasarkan segenap pandangan diatas mengenai deskripsi bahan ajar, maka dari itu dapat diambil intisari bahwasannya bahan ajar adalah berbagai macam bahan yang berbentuk informasi (baik bacaan, audio, visual, atau gabungan di antara ketiganya) yang penyusunannya dilakukan secara terstruktur yang dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai usaha memudahkan peserta didik agar mampu menuntaskan kompetensi atau tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan bersama.

E-Modul

(Susanti et al., 2020; Situmorang, et al., 2020) menjelaskan bahwa elektronik modul memiliki pengertian sebagai bahan ajar otonom, dibuat dengan terstruktur yang dipergunakan pada aktivitas pembelajaran dengan harapan dapat menyelesaikan tujuan pembelajaran, yang ditampilkan dalam representasi elektronik dengan pedoman penggunaan secara mandiri, mencakup keseluruhan bahasan secara terpadu, dengan tanpa ketergantungan terhadap sumber belajar yang lainnya, serta mudah penggunaannya karena praktis, ringan, serta tanpa batasan ruang dan waktu yang didalamnya berisi materi pembelajaran.

Pendapat lain tentang e-modul dikemukakan oleh (Fadilah et al., 2021; Rochsun & Agustin, 2020) bahwa penggunaan e-modul memiliki tujuan dalam memudahkan peserta didik untuk menyelesaikan

permasalahannya dengan caranya sendiri yang memiliki bentuk tampilan media elektronik yang efektif serta efisien, didalamnya mencakup gambar, audio, maupun gabungan dari keduanya. Dari beberapa pendapat diatas terkait dengan pengertian e-modul, maka dapat ditarik simpulan bahwa e-modul sebagai salah satu diantara bahan ajar dikembangkan dengan format digital didalamnya terdapat fitur interaktif seperti gambar, video, animasi bergerak untuk menunjang kegiatan pembelajaran agar berlangsung secara interaktif dengan harapan dapat dipakai oleh peserta didik secara otonom dimaksudkan agar meningkatkan hasil belajar.

Berbasis Kontekstual

Trianto (2011:103); Sholihah et al., (2021) menjelaskan pembelajaran penerapan pendekatan kontekstual sebagai konsep pembelajaran spesifik dengan menyajikan kondisi lingkungan faktual ke dalam pembelajaran serta mengakomodasi peserta didik untuk menghubungkan antara wawasan yang mereka miliki serta kehidupan faktual sebagai bagian dari keluarga serta masyarakat. Dengan harapan peserta didik dapat mempunyai wawasan atau kemampuan secara lebih luas yang bisa digunakan dari suatu permasalahan menuju permasalahan yang lainnya. Aktivitas pembelajaran kontekstual dilaksanakan secara alamiah dengan peserta didik mengalami serta bekerja secara seksama bukan lagi mengalih tugaskan wawasan dari pendidik ke peserta didik (Al-Tabany, 2014:15).

Dari beberapa penjelasan diatas terkait pengertian pendekatan kontekstual maka dapat diketahui pembatasan bahwa pendekatan pembelajaran kontekstual merupakan skema dalam belajar dengan mengaitkan wawasan yang telah diselesaikan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik sebagai bentuk proses menjalani secara langsung dan bukan hanya mengalih tugaskan ilmu pengetahuan dari pendidik sehingga pembelajaran dapat lebih bermakna

Mata Pelajaran Otk Sarana Dan Prasarana

OTK Sarana dan Prasarana merupakan satu diantara mata pelajaran dalam program keahlian otomatisasi tata kelola perkantoran yang diberikan pada kelas sebelas semester ganjil dan genap yang mencakup 9 kompetensi dasar. Namun, pada penelitian pengembangan e-modul peneliti hanya mengambil 3 kompetensi dasar pada semester genap yaitu Menganalisis perabot kantor (*office furniture*); Menerapkan penataan interior kantor (*office arrangement*); dan Menganalisis tata ruang kantor (*office layout*).

METODE PENELITIAN Penelitian ini sebagai bentuk dari penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D). Penelitian pengembangan menerapkan model pengembangan 4-D bersumber Thiagarajan et al., (1974) (*Define-Design-Development-Desseminate*). Tahapan bentuk pengembangan 4D mencakup dari tahapan pendefinisian mencakup analisa penghubung depan, analisa peserta didik, analisa tugas, analisa konsep, serta analisa tujuan dari pembelajaran. Dalam tahap awal ini dilakukan peneliti dengan melakukan wawancara serta observasi langsung di SMKN 1 Bangkalan. Tahapan perancangan diselenggarakan dengan bertujuan untuk merencanakan draft 1 e-modul bertema kontekstual, format penyusunan e-modul berbasis kontekstual mata pelajaran OTK sarana dan prasarana menerapkan format penyusunan dari BSNP (2014) yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Tahapan pengembangan dilakukan dengan bermaksud menciptakan e-modul yang telah diperbaiki dan divalidasi atas dasar arahan para ahli yakni ahli materi, bahasa, serta grafis, serta tahapan penyebaran yang dilaksanakan sesudah produk diterangkan layak oleh para ahli serta mendapatkan nilai kepraktisan oleh guru dan peserta didik.

Penelitian ini dilakukan pada program keahlian OTKP kelas XI di SMKN 1 Bangkalan sebanyak 20 peserta didik sebagai subjek dari penelitian pengembangan ini. Jumlah tersebut mengacu pada Sadiman (2014) menyatakan dalam upaya mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan agar dapat mewakili populasi objek dalam evaluasi kelompok kecil, uji coba harus diaplikasikan kepada kurang lebih 10 sampai 20 peserta didik. Apabila kurang dari 10 maka keterangan yang didapatkan terbatas dalam menerangkan populasi objek penelitian. kebalikannya, apabila melebihi dari 20 maka

informasi yang diterima terbatas kebermanfaatannya untuk dilakukan analisa pada penilaian kelompok kecil.

Instrumen yang dipergunakan dalam penelitian ini mencakup lembar validasi dipergunakan agar mendapatkan penilaian serta tanggapan validator ahli yang mencakup ahli materi, ahli bahasa, serta ahli grafis serta lembar kepraktisan akan diisi oleh guru mata pelajaran OTK sarana dan prasarana serta peserta didik sesuai mendayagunakan e-modul yang telah dilakukan pengembangan. Penelitian pengembangan ini menerapkan skala Likert dalam menganalisis kriteria penilaian, dapat dicermati pada tabel berikut ini :

Tabel 1
Kategori Skala Likert

Kategori	Nilai
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Sumber: Riduwan (2016)

Perolehan hasil validasi ahli materi, bahasa serta grafis dipergunakan sebagai teknik analisis data penelitian pengembangan dengan menerapkan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{perolehan nilai keseluruhan}}{\text{perolehan nilai maksimal}} \times 100 \%$$

Sumber: Riduwan (2016)

Perolehan nilai persentase validator selanjutnya dikelompokkan bersumber pada kriteria penilaian mengacu pada skala likert:

Tabel 2
Interpretasi

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

Sumber: Riduwan (2016)

E-Modul OTK sarana dan prasarana berbasis kontekstual sebagai bahan ajar sarana dan prasarana kelas XI semester genap dapat dinyatakan layak apabila mendapat total skor perolehan nilai oleh ahli materi, bahasa, grafis masing – masing dengan jumlah skor $\geq 61\%$ dengan kriteria kuat atau sangat kuat (Riduwan, 2016)

Lembar kepraktisan guru dan peserta didik terhadap e-modul OTK Sarana dan Prasarana yang dikembangkan. Perolehan data dianalisis dengan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{perolehan nilai total}}{\text{perolehan nilai maksimal}} \times 100 \%$$

Sumber: Riduwan (2016)

Perolehan presentase lembar kepraktisan guru serta peserta didik sehubungan dengan pengembangan E-Modul selanjutnya dikelompokkan berdasarkan kriteria penilaian mengacu pada skala likert:

Tabel 3
Interpretasi Kepraktisan

Penilaian	Kategori
0% - 20%	Sangat tidak praktis
21% - 40%	Tidak praktis
41% - 60%	Cukup praktis
61% - 80%	Praktis
81% - 100%	Sangat praktis

Sumber : Riduwan (2016).

E-Modul OTK sarana dan prasarana berbasis kontekstual sebagai bahan ajar sarana dan prasarana kelas XI semester genap dapat dinyatakan praktis apabila mendapat total skor perolehan nilai oleh guru serta peserta didik sejumlah $\geq 61\%$ dengan kategori praktis hingga sangat praktis (Riduwan, 2016).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validitas E-Modul berbasis Kontekstual Mata Pelajaran OTK Sarana dan Prasarana untuk Peserta Didik Program Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran

Penilaian ahli materi, bahasa, serta grafis akan dihitung untuk mengetahui kevalidan E-Modul bertema Kontekstual Mata Pelajaran OTK Sarana dan Prasarana. Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran SMA yang dikeluarkan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP, 2014) digunakan untuk penilaian kelayakan para validator ahli serta diadaptasi sesuai kebutuhan peneliti. Perolehan validasi angket bersifat tertutup dan berpedoman skala likert dalam penilaian berdasarkan kriteria penilaian. Memberikan tanda *checklist* pada kolom yang telah disediakan, memberi komentar dan juga saran perbaikan pada akhir penilaian dilakukan oleh para validator pada lembar validasi guna mengetahui kevalidan e-modul berbasis kontekstual mata pelajaran OTK sarana dan prasarana.

Sebelum diselenggarakan tahap uji coba oleh peserta didik kelas XI OTKP mata pelajaran OTK sarana dan prasarana, perolehan hasil validasi akan digunakan sebagai evaluasi e-modul sehingga layak digunakan dalam tahap uji coba peserta didik. Berikut merupakan hasil perhitungan validasi ahli materi, ahli bahasa, serta ahli grafis:

Tabel 4
Hasil Perhitungan Validator

Ahli	Nilai (%)	Kategori
Materi	86, 89	Sangat Kuat
Bahasa	85, 71	Sangat Kuat
Grafis	93, 75	Sangat Kuat
Rerata Nilai	88, 78	Sangat Kuat

Sumber: data diolah peneliti (2022)

Bersumber pada tabel diatas, hasil perolehan oleh validator ahli materi diketahui sebesar 86,89 % dengan kategori sangat kuat. Bersumber pada hasil yang diperoleh menerangkan bahwasannya e-

modul yang telah dilakukan pengembangan selaras dengan kemampuan peserta didik dalam mempelajari pokok bahasan serta dapat dimanfaatkan dalam aktivitas pembelajaran. Hal ini selaras dengan panduan praktis penyusunan e-modul pembelajaran oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan (2017) yakni e-modul yang baik adalah yang dapat menyelaraskan dengan kepentingan peserta didik secara efektif serta efisien, maka dari itu dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Validasi kelayakan bahasa dilakukan untuk mengetahui bagaimana penggunaan bahasa pada e-modul yang dikembangkan. Diperoleh dengan nilai 85,71% kriteria interpretasi sangat kuat berdasarkan hasil analisis validasi bahasa. Skor tertinggi diperoleh pada komponen kesesuaian dengan perkembangan peserta didik dan aspek keterbacaan. Dari perolehan validasi bahasa dapat ditarik kesimpulan bahwa pendayagunaan bahasa pada e-modul sesuai dengan aspek kebahasaan bahan ajar yang dinyatakan layak untuk dipergunakan dalam pelaksanaan pembelajaran. Hasil perolehan validasi bahasa juga sejalan dengan penelitian Sarip et al., (2022) dengan perolehan skor 81,25 % yang menunjukkan bahwa penyampaian bahasa yang dipergunakan pada e-booklet dari elemen kebahasaan telah valid serta layak dipergunakan. Selanjutnya, validasi kelayakan grafis diperoleh skor 93,75% dengan kriteria sangat kuat. Berdasarkan perolehan validasi ahli grafis dapat diketahui simpulan bahwasannya e-modul yang telah dilakukan pengembangan layak dipergunakan pada pembelajaran OTK sarana dan prasarana, hal ini sejalan dengan penelitian oleh Handayani & Sulaiman (2021) pada komponen kegrafikan diperoleh nilai 0,66 dengan kriteria tinggi yang menerangkan bahwa modul yang dikembangkan menarik untuk dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

E-Modul berbasis kontekstual mata pelajaran OTK sarana dan prasarana mendapatkan skor validasi secara keseluruhan oleh ahli materi, bahasa, serta grafis sebesar 88, 78% dengan terkategori sangat kuat, bersumber pada hasil tersebut e-modul setelah dilakukan pengembangan telah layak dipergunakan dalam tahapan uji coba serta dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Perihal ini selaras dengan hasil penelitian Fajrida et al., (2021) yang menunjukkan bahwasannya e-modul Biologi berbasis CTL setelah dikembangkan sangat praktis, valid, sangat, serta sangat efektif untuk dipergunakan pada kegiatan pembelajaran. Selain penilaian secara kuantitatif berdasarkan lembar validasi yang diisi oleh para ahli, terdapat penilaian bersifat kualitatif yang berisikan saran serta masukan para ahli terhadap e-modul yang sedang dilakukan pengembangan. Bersumber dari telaah ahli materi diketahui: e-modul yang sedang dikembangkan dinyatakan layak, sehingga dapat dipergunakan pada tahapan uji coba; telaah ahli bahasa diketahui: penyajian materi pada e-modul agar disajikan lebih baik lagi sehingga dapat mendorong kesanggupan berpikir kritis peserta didik, dalam e-modul masih terdapat beberapa istilah yang baku sehingga menyulitkan pemahaman peserta didik, terdapat beberapa ejaan kata, penggunaan nama ilmiah/asing, penggunaan symbol/lambang yang perlu diperbaiki. Serta berdasarkan telaah ahli grafis diketahui: gambar pendukung perlu disesuaikan dengan materi, judul peta konsep dan kata motivasi perlu diperbaiki.

Kepraktisan E-Modul berbasis Kontekstual Mata Pelajaran OTK Sarana dan Prasarana untuk Peserta Didik Program Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran

Perolehan nilai kepraktisan diketahui dari 16 item pertanyaan mencakup tiga aspek diantaranya kemudahan penggunaan, kelayakan isi dan penyajian, serta kelayakan kegrafikan yang dilaksanakan oleh guru OTKP mata pelajaran OTK sarana dan prasarana serta 20 peserta didik pada kelas sebelas OTKP mata pelajaran OTK sarana dan prasarana pada SMK Negeri 1 Bangkalan. Pada tahap uji coba terbatas dilakukan dengan memperkenalkan serta menjelaskan gambaran umum tentang e-modul yang dikembangkan sebagai langkah awal. kemudian pelaksanaan pembelajaran dengan mengikut sertakan guru OTK sarana dan prasarana dengan menggunakan e-modul OTK sarana dan prasarana yang dikembangkan. Peserta didik menyelesaikan aktivitas pembelajaran dengan berbasis kontekstual yang telah disediakan pada e-modul OTK sarana dan prasarana. Setelah kegiatan pembelajaran selesai peneliti memberi angket kepraktisan kepada guru dan peserta didik untuk memberi penilaian berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan. Angket kepraktisan guru serta peserta didik berisi skor penilaian dengan menerapkan skala likert. Berikut merupakan rekapitulasi kepraktisan oleh guru dan peserta didik, dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 5
Hasil Rekapitulasi Kepraktisan

	Nilai (%)	Kategori
Guru OTK sarana dan prasarana	82, 5	Sangat praktis
Peserta didik OTKP kelas sebelas	89, 06	Sangat praktis

Sumber : data diolah peneliti (2022)

Bersumber pada tabel diatas, diketahui perolehan hasil kepraktisan guru senilai 82, 5 % dengan kategori interpretasi sangat praktis, selanjutnya hasil kepraktisan peserta didik diperoleh 89,06 % dengan kriteria interpretasi sangat praktis. Hasil perhitungan kepraktisan e-modul menjadi dasar bahwa e-modul yang telah dilakukan pengembangan diterangkan praktis dipergunakan dalam pelaksanaan pembelajaran OTK sarana dan prasarana kelas sebelas. Hal ini selaras dengan penelitian H Nurhikmah et al., (2021) berdasarkan perolehan uji kepraktisan e-modul yang dikembangkan diketahui praktis untuk dipergunakan pada mata kuliah multimedia pembelajaran.

Peserta didik mempertunjukkan reaksi baik terhadap e-modul berbasis kontekstual mata pelajaran OTK sarana dan prasarana. Perihal ini tercermin saat kegiatan pembelajaran berlangsung peserta didik melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan aktif dan interaktif bekerjasama dengan anggota kelompoknya untuk menyelesaikan aktivitas pada e-modul OTK sarana dan prasarana, sehingga pembelajaran dapat terselenggara sejalan dengan tujuan yang telah ditentukan bersama. Penemuan penelitian berpadanan dengan penelitian Situmorang et al., (2020) yang sama – sama melakukan pengembangan bahan ajar e-modul dimana mendapatkan perolehan skor kepraktisan berturut – turut sebesar 89, 98 dan 87,7 dengan kriteria sangat praktis, maka dari itu e-modul layak dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian lain oleh Susanti et al., (2020) juga sama – sama yang mengembangkan e-modul diketahui perolehan nilai kepraktisan guru sebesar 85,56 % dan kepraktisan peserta didik sebesar 91,33 % dengan terkategori sangat praktis. Oleh karena itu e-modul valid serta praktis untuk dipergunakan pada pembelajaran fisika di SMA.

KESIMPULAN

Bersumber pada hasil penelitian serta pembahasan diketahui bahwa e-modul berbasis kontekstual mata pelajaran OTK sarana dan prasarana kelas sebelas semester genap pada kompetensi dasar perabot kantor (*office furniture*), interior kantor (*office arrangement*), serta tata ruang kantor (*office layout*) berdasarkan penilaian para ahli terkategori sangat kuat sehingga e-modul dinyatakan layak untuk dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran OTK sarana dan prasarana. Kemudian, berdasarkan perolehan nilai kepraktisan oleh guru serta peserta didik mengenai e-modul yang telah dikembangkan terkategori sangat praktis sehingga e-modul dinyatakan praktis dipergunakan pada pembelajaran OTK Sarana dan Prasarana. Hal ini diketahui berdasarkan kemudahan penggunaan e-modul yang dilengkapi petunjuk belajar pada setiap babnya, penyajian materi pada e-modul memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran, memberi kemudahan peserta didik dalam memahami pesan yang disampaikan karena penggunaan bahasa yang baik, serta tampilan e-modul dapat menarik minat baca peserta didik karena didalamnya tidak hanya terdapat tulisan saja melainkan terdapat video, gambar, maupun ilustrasi sebagai penunjang materi pembelajaran sehingga memberi kemudahan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan baik.

Keterbatasan dalam penelitian diantaranya: 1) pengembangan e-modul OTK Sarana dan Prasarana terbatas pada semester genap dengan tiga kompetensi dasar yakni perabot kantor (*office furniture*) dengan indikator pencapaian kompetensi (IPK) konsep perabot kantor serta standarisasi dan pemilihan perabot kantor, interior kantor (*office arrangement*) dengan indikator pencapaian kompetensi (IPK) definisi, macam – macam, serta prosedur interior kantor serta tata ruang kantor (*office layout*) dengan indikator pencapaian kompetensi (IPK) definisi, tujuan, manfaat, asas, prinsip, jenis, pedoman,

standart tata ruang kantor serta ruang lingkup tata ruang kantor ergonomi, 2) pengembangan e-modul OTK Sarana dan Prasarana berbasis kontekstual dimana kegiatan pembelajaran lebih menekankan peserta didik untuk dapat menghubungkan materi pembelajaran dengan lingkungan sekitarnya.; 3) tahap *dissiminate* atau penyebaran tidak dilaksanakan karena peneliti hanya mengembangkan bahan ajar e-modul OTK Sarana dan Prasarana untuk mengetahui kevalidan berdasarkan penilaian validator ahli serta kepraktisan berdasarkan penilaian oleh guru serta peserta didik setelah menggunakan e-modul OTK Sarana dan Prasarana.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto. (2020). Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka*, 2(1), 62—65. <http://garuda.ristekbrin.go.id/documents/detail/1653809>
- Al-Tabany, T. I. B. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenamedia Group.
- BSNP. (2014). *Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran*. <http://bsnp-indonesia.org/2014/05/28/instrumen-penilaian-buku-teks-pelajaran-tahun-2014/>
- Fadilah, B. N., Ahmad, J., & Farida, N. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) pada Materi Geometri Transformasi dengan Berbantuan Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 1–11.
- Fajrida, Y., Lufri, Syamsurizal, & Fadilah, M. (2021). Development of Biological E-Module Based on Contextual Teaching and Learning (CTL) Learning on Structure and Function of Plants and Animal Networks to Improve Critical Thinking Skills of Class XI MIPA SMA Students. *International Journal of Multidisciplinary Research and Analysis*, 04(12), 2038–2042. <https://doi.org/10.47191/ijmra/v4-i12-35>
- Firmansyah, R. S., & Rusimamto, P. W. (2020). Validitas dan Kepraktisan Modul Pembelajaran Human Machine Interface pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik di SMK Negeri 3 Jombang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(2), 395–403. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/34784>
- H, N., Hakim, A., & Wahid, M. S. (2021). Interactive E-Module Development in Multimedia Learning. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 2293–2300. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i3.863>
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hamid, A., & Alberida, H. (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>
- Handayani, F. A., & Sulaiman. (2021). *Validitas dan Praktikalitas Modul Pendidikan Agama Islam Berbasis Scientific Approach untuk Siswa Kelas VII SMP*. 5(2), 4303–4310.
- Islami, H., & Armiami. (2020). Efektivitas Penggunaan Modul Pembelajaran Berbasis Kontekstual Pada Bidang Keahlian Bisnis Dan Manajemen Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK): Literature Review. *Jurnal Ecogen*, 3(4), 498–512. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v3i4.10502>
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi* (1st ed.). Padang: Akademia Permata.

- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rizki, F., Satinem, & Nugroho, A. (2021). Modul Menulis Teks Iklan Berbasis Kontekstual. *LP3MKIL Lembaga Publikasi Penelitian Pengabdian Masyarakat Dan Karya Ilmiah Linggau*, 1(1), 1–16.
- Rochsun, & Agustin, R. D. (2020). The Development Of E-Module Mathematics Based On Contextual Problems. *European Journal of Education Studies*, 7(10), 400–412. <https://doi.org/10.46827/ejes.v7i10.3317>
- Ruganda, S. A., Violita, Chatri, M., & Arsih, F. (2021). Development of Plant Physiology E-Modules Based on Contextual Teaching and Learning (CTL) on Photosynthesis and Metabolism Materials Nitrogen Using Software Appypie of Results Student Learning Biology. *International Journal of Multidisciplinary Research and Analysis*, 4(12), 1895–1900. <https://doi.org/10.47191/ijmra/v4-i12-18>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, Haryono, A., & Harjito. (2014). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sari, Y., & Ulia, N. (2018). Efektivitas Bahan Ajar Komik IPA terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 231–244.
- Sarip, M., Amintarti, S., & Utami, N. H. (2022). Validitas Dan Keterbacaan Media Ajar E-Booklet Untuk Siswa SMA / MA Materi Keanekaragaman Hayati. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 43–59.
- Sholihah, S. M., Farida, N., & Rahmawati, D. (2021). Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Kontekstual Disertai Nilai-Nilai Islam. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 168–180.
- Situmorang, M., Yustina, & Syafii, W. (2020). E-Module Development using Kvisoft Flipbook Maker through the Problem Based Learning Model to Increase Learning Motivation. *Journal of Educational Sciences*, 4(4), 834–848.
- Susanti, N., Yennita, & Azhar. (2020). Development of Contextual Based Electronic Global Warming Modules using Flipbook Applications as Physics Learning Media in High Schools. *Journal of Educational Sciences*, 4(3), 541–559.
- Thiagarajan, S., Semmel, D., & Semmel, M. I. (1974). Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook. *Journal of School Psychology*, 194. [https://doi.org/10.1016/0022-4405\(76\)90066-2](https://doi.org/10.1016/0022-4405(76)90066-2)
- Trianto. (2011). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik* (Sunarni (ed.)). Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Widiana, F. H., & Rosy, B. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3728–3739. <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1265>
- Yolanda, Y. (2021). Pengembangan Buku Ajar Fisika Termodinamika Berbasis Kontekstual. *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah ...*, 2(1), 7–16. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/luminous/article/view/5235>