

PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS APLIKASI HEYZINE UNTUK MATERI DAN LATIHAN UJI KOMPETENSI MANAJEMEN PERKANTORAN DI SMK NEGERI 40 JAKARTA

Naily Jazimatul Habibah¹, Marsofiyati², Roni Faslah³
Pendidikan Administrasi Perkantoran, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta
E-mail: nailyjazimatul14@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan E-Modul Berbasis Aplikasi Heyzine untuk materi dan latihan uji kompetensi Manajemen Perkantoran di SMK Negeri 40 Jakarta. Sampel penelitian terdiri dari peserta didik kelas 12 jurusan Manajemen Perkantoran dan menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Data dikumpulkan melalui kuesioner, observasi, wawancara, dan dokumentasi sesuai dengan kebutuhan penelitian yaitu lembar validasi materi, lembar validasi bahasa, dan lembar validasi media dan lembar angket respon siswa.. Hasil validasi menunjukkan bahwa e-modul ini sangat layak dengan nilai rata-rata 94,1%. Uji coba juga menunjukkan hasil positif, dengan nilai rata-rata keseluruhan 95,8%. E-modul ini dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci

E-Modul, Heyzine Flipbook, R & D

ABSTRACT

This study aims to develop an E-Module Based on the Heyzine Application for Office Management competency test materials and exercises at SMK Negeri 40 Jakarta. The research sample consisted of 12th grade students majoring in Office Management and used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model. Data were collected through questionnaires, observations, interviews, and documentation according to research needs, namely material validation sheets, language validation sheets, and media validation sheets and student response questionnaire sheets. The validation results showed that this e-module was very feasible with an average value of 94.1%. The trial also showed positive results, with an overall average value of 95.8%. This e-module was declared suitable for use in learning.

Keywords

E-Module, Heyzine Flipbook, R&D

1. PENDAHULUAN

Pendidikan selalu mengalami perubahan sesuai dengan adanya perkembangan kehidupan manusia. Proses pembelajaran yang dilakukan dalam rangka perbaikan pendidikan harus selalu ada inovasi. Salah satu inovasi dalam pendidikan adalah memanfaatkan teknologi digital agar dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, serta mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan dunia digital yang terus berkembang. Menurut Gay (1991), Pengembangan yaitu suatu usaha atau kegiatan untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, dan bukan untuk menguji teori. Inovasi pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam menunjang proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas dapat berjalan dengan baik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan dapat membuat siswa tertarik untuk belajar, sehingga ketika siswa tertarik untuk belajar akan membuat prestasi belajar siswa

meningkat.

Meskipun kemajuan teknologi digital telah meresap ke berbagai aspek kehidupan modern, realita di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatannya dalam sektor pendidikan, khususnya dalam pembelajaran masih belum optimal. Fenomena rendahnya penggunaan teknologi digital dipengaruhi oleh berbagai faktor kompleks yang saling berkaitan. Beberapa tantangan dalam penggunaan teknologi digital diantaranya keterbatasan infrastruktur dan aksesibilitas, salah satu faktor fundamental adalah kesenjangan infrastruktur digital. Meskipun konektivitas internet telah meluas, kualitas dan stabilitas akses masih bervariasi terutama di daerah-daerah yang jauh dari pusat kota. Tidak semua sekolah atau peserta didik memiliki akses yang memadai terhadap perangkat keras (komputer, laptop, tablet) atau jaringan internet yang stabil dan cepat.

Hal ini menjadi hambatan nyata ketika implementasi e-modul atau platform daring lainnya membutuhkan koneksi yang konsisten. Menurut Rahmadhani & Efronia (2021), E-modul yaitu bahan ajar berbasis elektronik yang berisi teks, grafik, animasi, video dan sebagai sumber belajar baru untuk membantu mereka memahami topik dengan lebih baik. Kurikulum dan kebiasaan pembelajaran konvensional, kurikulum pendidikan yang ada belum sepenuhnya mengintegrasikan pemanfaatan teknologi digital. Modul ajar dan silabus seringkali masih dirancang untuk metode pembelajaran konvensional, sehingga mendorong penggunaan buku cetak atau modul fisik sebagai media utama. Kebiasaan ini diperkuat oleh pola pikir dan preferensi pengajar serta peserta didik yang telah lama terpapar pada sistem pembelajaran tradisional. Kesiapan sumber daya manusia, bagi guru meskipun ada dorongan untuk berinovasi sebagian mungkin belum sepenuhnya menguasai fitur dan platform digital seperti *Heyzine*.

Heyzine Flipbook yakni aplikasi yang mendukung penggunaan dan pembuatan e-modul (Nurhayati & Langlang Handayani, 2020). Kurangnya pelatihan yang komprehensif, *workshop* yang berkelanjutan, atau pendampingan teknis dapat menimbulkan keraguan dan kecemasan dalam mengadopsi teknologi baru. Waktu dan beban kerja guru yang padat juga dapat membatasi eksplorasi mereka terhadap metode pengajaran digital. Berdasarkan penelitian serta wawancara pada peserta didik kelas 12, khususnya jurusan Manajemen Perkantoran, selama ini metode penyampaian materi dan latihan uji kompetensi umumnya masih mengandalkan modul cetak atau buku teks konvensional.

Meskipun memiliki kelebihan dalam hal aksesibilitas dasar, seringkali kurang memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik di era digital. Keterbatasan interaktivitas menjadi kendala utama peserta didik cenderung pasif karena minimnya fitur yang mendorong keterlibatan aktif, seperti simulasi kasus atau umpan balik instan. Selain itu, aksesibilitas materi yang terbatas menghambat fleksibilitas belajar karena materi hanya dapat diakses di lokasi dan waktu tertentu. Desain visual yang kurang menarik juga berpotensi menurunkan motivasi belajar peserta didik, khususnya generasi Z yang terbiasa dengan konten multimedia yang dinamis dan visual. Aspek lain yang penting adalah kesulitan dalam memperbarui materi secara cepat, mengingat modul cetak memerlukan proses produksi yang memakan waktu dan biaya, sehingga informasi yang disajikan terkadang standar kompetensi belum diperbarui. Fleksibilitas belajar mandiri yang rendah turut menjadi isu mengingat setiap peserta didik memiliki gaya dan kecepatan belajar yang berbeda, mereka membutuhkan media yang adaptif terhadap ritme personal tanpa harus terpaku pada jadwal kelas. Oleh karena itu untuk memudahkan para

siswa kelas 12, penulis membuat materi dan latihan persiapan ujian kompetensi keahlian agar siswa terbiasa dan mampu mengerjakan ujian tersebut dengan baik.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian Metode yang diterapkan adalah Penelitian dan Pengembangan (R&D), yang bertujuan untuk mengembangkan produk baru atau meningkatkan produk yang ada. Penelitian dan pengembangan yaitu proses ilmiah yang mengidentifikasi kebutuhan, mengembangkan produk dan memvalidasi produk tersebut menjadi produk baru yang memuaskan kebutuhan (Okpatrioka, 2023). Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE adalah suatu pendekatan sistematis yang memiliki lima tahapan untuk menghasilkan produk yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluate*. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran. (Asmayanti et al., 2020). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 12 jurusan Manajemen Perkantoran yang berjumlah 36 orang. Uji coba yang pertama dengan 3 siswa. Uji coba yang kedua dengan kelompok belajar kecil berjumlah 9 siswa dan uji final produk dalam kelas berjumlah 24 siswa. Bentuk instrumen pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan kuesioner sesuai dengan kebutuhan penelitian yaitu lembar validasi materi, lembar validasi bahasa, dan lembar validasi media dan lembar angket respon siswa. Lembar validasi dinilai dengan skala likert dan kriteria kelayakan penilaian sebagai berikut.

Tabel 1: Skala Penilaian

Skor	Deskripsi
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup Baik
1	Kurang Baik

Tabel 2 : Kriteria Kelayakan

Persentase	Kategori
76% - 100%	Sangat Layak
51% - 75%	Layak
26% - 50%	Cukup Layak
< 25%	Kurang Layak

Untuk menghitung analisis data menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Dengan keterangan:

P = Persentase yang dicari

f = Jumlah skor hasil pengumpulan data

n = Skor maksimal

Sumber : Pranatawijaya (2019)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dari data yang digunakan berasal dari sebaran hasil kuesioner diterima sebagai berikut:

- Analisis : Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data yang berkaitan dengan analisis kebutuhan untuk mengetahui apa yang diperlukan dalam pengembangan aplikasi media pembelajaran e-modul berbasis aplikasi *Heyzine*,

dengan melakukan observasi terhadap guru dan kuesioner terhadap peserta didik kelas 12 jurusan Manajemen Perkantoran di SMKN 40 Jakarta. Pengumpulan data dilakukan untuk memahami kebutuhan guru maupun peserta didik guna mengatasi masalah yang muncul dalam proses pembelajaran.

- b. Desain : Pada tahap desain atau perancangan media pembelajaran e-modul berbasis aplikasi *Heyzine* untuk kelas 12 jurusan Manajemen Perkantoran khususnya materi dan latihan uji kompetensi keahlian. Media pembelajaran e-modul ini akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Tahap ini melibatkan pembuatan *flowchart* yang menggambarkan alur perancangan desain media pembelajaran e-modul berbasis aplikasi *Heyzine*. Selain itu, instrumen juga dirancang untuk menilai kelayakan media pembelajaran e-modul ini. Instrumen tersebut ditujukan untuk mengukur tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran e-modul berbasis aplikasi *Heyzine* yang telah dikembangkan.
- c. Pengembangan : Pada tahap pengembangan media pembelajaran e-modul berbasis aplikasi *Heyzine* yang awalnya hanya berupa *flowchart*, diubah menjadi produk yang siap digunakan. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak *Canva* kemudian diubah dalam bentuk file PDF dan menggunakan *website Heyzine* untuk mengunggah file PDF tersebut. *Heyzine* akan mengubahnya menjadi *flipbook online* yang dapat dibagikan dan diakses. Setelah tahap penyempurnaan selesai, produk tersebut siap diuji coba oleh para ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan peserta didik kelas 12 jurusan Manajemen Perkantoran SMKN 40 Jakarta.
- d. Implementasi : Pada tahap implementasi produk media pembelajaran e-modul dinilai dan dinyatakan layak setelah melalui proses revisi. Media tersebut kemudian diterapkan atau diimplementasikan kepada peserta didik khususnya kelas 12 jurusan Manajemen Perkantoran untuk materi dan latihan uji kompetensi keahlian di sekolah. Namun, tujuan penelitian ini untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan dari pembelajaran e-modul yang dikembangkan.
- e. Evaluasi : Evaluasi ini memberikan umpan balik bagi peneliti untuk menyempurnakan dan meningkatkan kualitas media pembelajaran secara keseluruhan. Tahap ini melibatkan pengumpulan data dari uji coba, analisis hasil, dan revisi produk berdasarkan masukan yang diterima.

Berikut tampilan e-modul yang dikembangkan :



Gambar 1 : Tampilan E-Modul

Tabel 3 : Hasil Rekapitulasi oleh Ahli Materi, Ahli Bahasa, dan Ahli media

No.	Respon Ahli	Jumlah Nilai	Persentase	Kriteria Kelayakan
1.	Ahli Materi	36	100%	Sangat Layak
2.	Ahli Bahasa	29	90,6%	Sangat Layak
3.	Ahli Media	44	91,7%	Sangat Layak
Jumlah Nilai		109	-	-
Rata-Rata		$(100\% + 90,6\% + 91,7\%) : 3 = 94,1\%$		
Kriteria Kelayakan		Sangat Layak		

Sumber : Data diolah Peneliti (2025)

Hasil penilaian oleh ahli materi terhadap media pembelajaran e-modul ini memperoleh 100% dengan kategori sangat layak, penilaian oleh ahli bahasa memperoleh rata-rata 90,6% dengan kategori sangat layak, dan penilaian oleh ahli media memperoleh rata-rata 91,7% dengan kategori sangat layak. Secara keseluruhan, produk e-modul ini mendapatkan nilai rata-rata 94,1% dari *expert review* yang berarti sangat layak untuk diuji coba kepada peserta didik.

Tabel 4 : Hasil Rekapitulasi Uji Coba Peserta Didik

No.	Uji Coba Peserta Didik	Jumlah Nilai	Persentase	Kriteria Kelayakan
1.	Uji coba <i>one-to-one</i>	117	97,5%	Sangat Layak
2.	Uji coba <i>small group</i>	340	94%	Sangat Layak
3.	Uji coba <i>Field Trial</i>	920	96%	Sangat Layak
Jumlah Nilai		1377	-	-
Rata-Rata		$(97,5\% + 94\% + 96\%) : 3 = 95,8\%$		
Kriteria Kelayakan		Sangat Layak		

Sumber : Data diolah Peneliti (2025)

Uji coba terdiri dari tiga langkah yaitu uji coba *one-to-one* dengan perolehan rata-rata 97,5% dengan kategori sangat layak, uji coba *small group* dengan perolehan rata-rata 94% dengan kategori sangat layak, dan uji coba *field trial* dengan nilai perolehan rata-rata 96% dengan kategori sangat layak. Secara keseluruhan, produk e-modul ini mendapatkan nilai rata-rata 95,8%. Dengan demikian, media pembelajaran e-modul yang berjudul materi dan latihan persiapan uji kompetensi keahlian Manajemen Perkantoran untuk peserta didik kelas 12 layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

4. KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran e-modul yang berjudul materi dan latihan persiapan uji kompetensi keahlian Manajemen Perkantoran. Pengembangan media pembelajaran e-modul ini menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahap yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Hasil penilaian validasi ahli materi terhadap media pembelajaran e-modul ini memperoleh 100% dengan kategori sangat layak, penilaian validasi ahli bahasa memperoleh rata-rata 90,6% dengan kategori sangat layak, dan penilaian validasi ahli media memperoleh rata-rata 91,7% dengan kategori sangat layak. Secara keseluruhan, produk e-modul ini mendapatkan nilai rata-rata 94,1% dari para uji ahli (*expert review*). Uji coba terdiri dari tiga langkah yaitu uji coba *one-to-one* dengan perolehan rata-rata 97,5% dengan kategori sangat layak, uji coba *small group* dengan perolehan rata-rata 94% dengan kategori sangat layak, dan uji coba *field trial* dengan nilai perolehan rata-rata 96% dengan kategori sangat layak. Secara keseluruhan, produk e-modul ini mendapatkan nilai rata-rata 95,8%. Dengan demikian, media pembelajaran e-modul yang berjudul materi dan latihan persiapan uji kompetensi keahlian Manajemen Perkantoran layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2020). Model ADDIE untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Pengalaman. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV*, 259–267. <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa>.
- Gay, L. . (1991). *Educational Evaluation and Measurement: Com-petencies for Analysis and Application*. (Second Edi). Macmillan Publishing Compan.
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar. *Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Rahmadhani, S., & Efronia, Y. (2021). Penggunaan E-Modul Di Sekolah Menengah Kejuruan Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. *JAVIT : Jurnal Vokasi Informatika*, 5–9. <https://doi.org/10.24036/javit.v1i1.16>