

# Validitas Modul Praktik Perkantoran Menggunakan Metode Pembelajaran Role- Playing Berbasis Kebutuhan Industri

*by* Siti Sri Wulandari

---

**Submission date:** 23-Mar-2023 11:11AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2044166976

**File name:** Febrika\_Yogi.pdf (274.47K)

**Word count:** 4885

**Character count:** 29982



3

P-ISSN: 2355-7176 E-ISSN: 2620-8504

JURNAL PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi

<https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jp>

Volume 9 (2), 2022, 103-111



## Validitas Modul Praktik Perkantoran Menggunakan Metode Pembelajaran Role-Playing Berbasis Kebutuhan Industri

Febrika Yogie Hermanto<sup>1</sup>, Siti Sri Wulandari<sup>2</sup>, Jazi' Muyassaroh<sup>3</sup>, Berlina Hidayati<sup>4</sup><sup>1, 2, 3</sup> Universitas Negeri Surabaya<sup>4</sup> Universitas Terbuka

### Info Artikel

Sejarah Artikel:

diterima : 23 September 2022

direvisi : 29 Oktober 2022

disetujui : 15 November 2022

*Office practice learning in Vocational High Schools (VHS) is not fully following the needs of the industry because the learning carried out is still partial to each Basic Competence (KD) in the curriculum. The purpose of this study is to reveal the validity of the product resulting from the development of the office practice module using the role-playing method based on industry needs. This research is a type of development research using the ADDIE model. The research results are focused on the module assessment results by material experts, design experts, and learning experts. The results of this study indicate that the module is considered very feasible by the expert with an average score of 4.44 out of a maximum score of 5. The assessment of the material expert is 4.50, the assessment of the learning expert is 4.30, and the assessment of the design expert is 4.52. Thus, it can be stated that the resulting product is valid and feasible to use for the target group. Modules that are valid and feasible to use are expected to achieve the learning objectives that have been set.*

Kata-kata Kunci:

Validitas Modul Praktik Perkantoran, Kebutuhan Industri, Metode Pembelajaran Role-playing

### Abstrak

Pembelajaran praktik perkantoran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan Industri karena pembelajaran yang dilakukan masih bersifat parsial pada tiap Kompetensi Dasar (KD) yang ada di dalam kurikulum. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkap validitas produk hasil pengembangan modul praktik perkantoran menggunakan metode role-playing berdasarkan kebutuhan industri. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE dimana hasil penelitian difokuskan pada hasil penilaian modul oleh para ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa modul dinilai sangat layak oleh ahli dengan nilai rata-rata 4,44 dari skor maksimal 5. Penilaian ahli materi 4,50, penilaian ahli pembelajaran 4,30, dan penilaian ahli materi dari ahli desain adalah 4,52. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa produk yang dihasilkan valid dan layak digunakan untuk kelompok sasaran. Modul yang valid dan layak digunakan diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

\*Corresponding Author

[febrikahermanto@unesa.ac.id](mailto:febrikahermanto@unesa.ac.id)

Febrika Yogie Hermanto

### Abstract

### Cara mengutip :

Hermanto, F.Y. Wulandari, S.S. Muyassaroh, J. Hidayati, B. (2022). Validitas Modul Praktik Perkantoran Menggunakan Metode Pembelajaran Role-Playing Berbasis Kebutuhan Industri. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 9(2), 103-111. <https://doi.org/10.36706/jp.v9i2.19014>

103



Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

DOI: [doi.org/10.36706/jp.v9i2.19014](https://doi.org/10.36706/jp.v9i2.19014)

## PENDAHULUAN

D<sup>4</sup> era globalisasi ini, seseorang dituntut untuk memiliki keterampilan dan kemampuan yang memadai seperti mampu berpikir kritis, logis, dan kreatif untuk dapat bersaing di dunia industri. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta tuntutan globalisasi menyebabkan persaingan yang sangat ketat dalam penyediaan sumber daya manusia yang di<sup>4</sup> tuntut untuk terus menerus mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai. Sekolah memiliki peran penting dalam menyediakan sumber daya manusia yang berkualitas, di mana hal tersebut dapat diwujudkan dalam menyediakan pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang sejalan dengan kebutuhan industri. SMK harus menyesuaikan proses belajar mengajar di SMK dengan kebutuhan industri saat ini (Hermanto et al., 2019). Dengan menyelaraskan pembelajaran di SMK dengan kebutuhan industri saat ini, maka akan dapat dihasilkan lulusan yang dapat beradaptasi dengan keadaan dan sesuai dengan industri (Widyaningrum et al., 2020). Sutirman et al. (2017a) berpendapat bahwa pelaksanaan pembelajaran di SMK harus meningkatkan praktik yang disesuaikan dengan kebutuhan industri.

Masalah yang sering terjadi di Indonesia adalah masih banyaknya lulusan SMK yang belum memiliki pekerjaan yang sesuai dengan keterampilan dimiliki. Dunia industri membutuhkan lulusan yang berpengalaman dan mampu beradaptasi dengan jenis pekerjaan tertentu, terlebih dapat sejalan dengan perkembangan teknologi. Banyak sekali permasalahan yang menjadikan ketidakcocokan antara lulusan SMK dengan kebutuhan Industri, salah satunya adalah terdapat perbedaan antara kompetensi yang dipelajari di sekolah dengan kebutuhan industri (Widyaningrum et al., 2020). Pembelajaran yang ditawarkan di SMK masih terlalu banyak belajar tentang pemahaman terhadap teori-teori tertentu, dan sedikit sekali pembelajaran praktik di SMK yang sejalan dengan kebutuhan industri, terlebih sekolah memiliki keterbatasan kemampuan dalam menyesuaikan dengan kebutuhan industri (Hermanto et al., 2019). Selain itu, permasalahan utama yang dialami oleh SMK Kompetensi Keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) memang sangat kompleks, mulai dari 1) permasalahan pembelajaran praktik yang belum sejalan dengan kebutuhan industri, 2) belum adanya bahan ajar praktik yang mendukung pembelajaran berbasis simulasi, 3) sulitnya membangun kerja sama dengan industri dalam menyediakan pembelajaran praktik yang komprehensif, 4) belum adanya SKKNI pada industri jasa bidang pengelolaan kantor, hingga 5) kepercayaan industri untuk menggunakan tenaga kerja lulusan SMK (Hermanto, 2020). Sedangkan, SMK Kompetensi Keahlian OTKP harus mampu menyelesaikan permasalahan tersebut dengan cepat agar kompetensi yang dimiliki oleh siswa atau calon lulusannya dapat sejalan dengan kebutuhan industri.

Untuk menunjang semua kebutuhan tersebut, guru diharapkan dapat berpikir kritis dan kreatif dalam menyediakan pembelajaran praktik yang dapat dilakukan di sekolah agar dapat menyesuaikan dengan kebutuhan industri. Proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam pendidikan karena interaksi dalam pembelajaran merupakan salah satu fokus utama pendidikan dan dapat menjadi sarana pertukaran pengetahuan, dan keterampilan yang terorganisasi dengan baik antara guru dan siswa (Hermanto et al., 2021). Jadi, siswa akan memahami materi yang diajarkan oleh guru dan siswa akan mengingatnya sehingga dapat menerapkannya dalam kegiatan praktik di sekolah maupun saat magang di industri. Selain itu, bahan ajar yang tepat sangat dibutuhkan oleh guru adalah bahan ajar yang dapat menyediakan teori dan praktik yang seimbang di SMK. Clark & Winch (2007) menyatakan bahwa siswa harus diberikan keterampilan praktik dan teknik yang sesuai dengan bidang keahlian yang dipelajarinya. Pembelajaran di SMK harus banyak menyediakan pembelajaran praktik yang sesuai dengan kegiatan industri (Thomson, 1972) agar siswa terbiasa dan memiliki kemampuan yang lebih handal sehingga menjadi bekal mereka ketika memasuki dunia industri yang sesuai dengan bidang keahliannya.

Pembelajaran yang disajikan kepada siswa di sekolah sangat erat kaitannya dengan bahan ajar yang digunakan oleh guru dan siswa. Bahan ajar memiliki fungsi yang sangat penting dalam proses pembelajaran (Prastowo, 2014), di mana fungsi bahan ajar adalah 1) dapat menghemat waktu pendidik dalam melaksanakan proses belajar mengajar, dan 2) dapat mengubah peran guru menjadi fasilitator sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Bahan ajar digunakan sebagai acuan untuk membimbing dan mengarahkan semua kegiatan pembelajaran (Hamdani, 2011), dan bahan ajar juga digunakan sebagai alat untuk mengevaluasi hasil belajar (Sutirman, 2017). Selain itu, bahan ajar juga dapat digunakan oleh bagi siswa untuk 1) belajar dengan bahan ajar

tanpa memiliki guru atau teman, 2) belajar kapanpun dan dimanapun mereka mau sehingga proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan kemampuan siswa, 3) bebas memilih urutan apa yang akan dipelajarinya, 4) dapat membantu siswa menjadi pembelajar yang aktif, dan 5) dijadikan acuan bagi siswa dalam segala aktivitas dalam proses pembelajaran.

Hermanto et al., (2019) dan Sutirman et al. (2017b) menyatakan bahwa bahan ajar yang cocok digunakan oleh guru dan siswa di SMK adalah Modul. Dengan bahan ajar yang sesuai guru dapat membantu meningkatkan pengetahuan, pengalaman, dan pemahaman siswa terhadap sesuatu yang ingin dicapai (Mutmainah et al., 2019). Susilo et al. (2016) menambahkan bahwa modul disusun secara urut dan sekreatif mungkin yang memuat isi, metode, dan evaluasi yang dapat digunakan siswa untuk belajar mandiri untuk mencapai kompetensi yang diinginkan. Modul memiliki struktur yang paling lengkap jika dibandingkan dengan bentuk bahan ajar lainnya (Sutirman, 2017). Modul juga dapat disebut sebagai media belajar mandiri karena modul dilengkapi dengan petunjuk sehingga modul diharapkan dapat membantu siswa (Fatmawati et al., 2018).

Kebutuhan bahan ajar SMK Kompetensi Keahlian OTKP sangat erat kaitannya dengan kebutuhan kompetensi calon pekerja yang dibutuhkan di industri (Hermanto et al., 2019) di mana, bahan ajar harus mencakup kompetensi-kompetensi baru yang muncul di Industri akibat adanya disrupsi teknologi (Widianingrum et al., 2020). Melihat kebutuhan industri perkantoran, modul yang dikembangkan diharapkan dapat mencakup Kompetensi Dasar yang tersedia di Kurikulum dan yang dibutuhkan di Industri, dan dapat memberikan pengalaman yang sesuai dengan karakteristik kantor atau pekerjaan kantor (Hermanto et al., 2019). Dalam hal ini modul yang dikembangkan dapat menggunakan metode pembelajaran *role-playing* di mana (Hamdani, 2018) mengemukakan bahwa metode pembelajaran *role-playing* dapat disesuaikan dengan pembelajaran praktik yang berguna untuk meningkatkan kemampuan atau keterampilan tertentu pada siswa. Dalam praktik di kantor, (Yen et al., 2015) metode pembelajaran *role-playing* memiliki efek positif pada motivasi siswa, mengurangi tingkat kecemasan siswa, dan dapat memberikan gambaran serta pengalaman langsung kepada siswa di mana tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa. Dengan menggunakan metode pembelajaran *role-playing*, siswa SMK dapat memaknai situasi dan kondisi nyata di dunia kerja, bekerjasama dengan rekan sejawat, dan berkomunikasi untuk memecahkan suatu masalah. Diharapkan dengan memberikan pembelajaran dengan metode pembelajaran *role-playing*, siswa dapat mendapatkan pengalaman dalam menyelesaikan pekerjaan kantor yang menyerupai kegiatan di kantor sehingga, pada saat siswa magang atau bekerja di kantor, siswa atau calon lulusan dapat memiliki keterampilan khusus yang telah sesuai dengan kebutuhan industri perkantoran.

Dengan demikian, perlunya mengembangkan modul praktik untuk siswa atau calon lulusan SMK Kompetensi Keahlian OTKP yang dapat mencakup seluruh kompetensi dasar yang dibutuhkan oleh industri dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman yang sejalan dengan pola kerja di industri kepada siswa atau calon lulusan (Hermanto et al., 2019). Hal tersebut ditujukan agar siswa dapat melatih pengetahuan, pengalaman, dan sikapnya dalam mempelajari pekerjaan yang akan dilakukannya di Industri kelak. Saputri et al. (2020) dan Susanti et al. (2019) menyatakan bahwa modul atau media pembelajaran yang mengandung bahan ajar tertentu harus dilakukan validasi terlebih dahulu agar produk yang dihasilkan dapat dengan baik dimanfaatkan oleh kelompok sasaran. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkapkan hasil validasi dari pengembangan Modul Praktik Perkantoran yang ditujukan untuk pembelajaran praktik siswa SMK Kompetensi Keahlian OTKP, di mana modul tersebut menggunakan metode pembelajaran *role-playing* dan berdasarkan kompetensi yang dibutuhkan oleh Industri.

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (Branch, 2009) di mana hasil penelitian difokuskan pada hasil penilaian modul oleh para ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran. Selain itu, penelitian ini ingin mengungkapkan hasil validasi pengembangan modul praktik perkantoran untuk SMK menggunakan metode pembelajaran *role-playing* sesuai dengan kebutuhan industri, karena didasarkan pada kebutuhan SMK dalam menyiapkan lulusannya agar sesuai dengan kebutuhan industri. Materi yang terkandung pada Modul Praktik Perkantoran ini menggunakan Kompetensi Dasar (KD) pada kelas X mata pelajaran produktif yang telah disesuaikan dengan industri.

Penilaian validitas produk pada penelitian ini dibangun dengan membuat instrumen penelitian yang digunakan untuk menilai kualitas produk yang dilakukan oleh ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga menyajikan hasil wawancara yang dilakukan kepada calon pengguna produk modul paraktik perkantoran, para guru SMK OTKP. Adapun indikator yang digunakan dalam menilai produk pada penelitian ini diadopsi dari penelitian (Sutirman, 2016), yakni:

Tabel 1. Indikator penilaian

No	Indikator
<b>Ahli Materi</b>	
1.	Akurasi Materi
2.	Akurasi Tugas Praktik
3.	Kemutakhiran Materi
4.	Ketepatan Cakupan Materi
5.	Ketepatan Penyajian Materi
6.	Ketepatan Latihan
7.	Ketepatan Bahasa
<b>Ahli Pembelajaran</b>	
1.	Keterkaitan Kompetensi Dasar, Indikator Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran
2.	Ketepatan Kegiatan Pendahuluan
3.	Ketepatan Kegiatan Inti
4.	Ketepatan Kegiatan Penutup
<b>Ahli Desain</b>	
1.	Ketepatan Pemilihan Huruf
2.	Ketepatan Jarak Baris
3.	Keterbacaan Teks
4.	Keserasian Desain
5.	Kelengkapan Bagian Modul

Selain itu, penelitian ini menggunakan skala Likert (Trisnawati et al., 2021; Vagias, 2006), dengan ketentuan sangat baik: 5, baik: 4, cukup: 3, kurang: 2, sangat kurang: 1. Selain itu, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model kuantitatif dan kualitatif. Kemudian data tersebut ditampilkan dalam bentuk deskripsi yang dikembangkan dengan analisis deskriptif.

Data yang telah dikumpulkan dengan metode kuantitatif dianalisis dengan menghitung rata-rata skor menggunakan rumus  $X(\text{mean}) = \frac{\sum X}{N}$ , di mana  $X(\text{mean})$  adalah skor rata-rata,  $\sum X$  adalah jumlah skor yang didapat, dan  $N$  adalah jumlah subjek yang uji cobakan. Kemudian, rata-rata skor yang diperoleh dikonversi menjadi kategori kelayakan seperti pada pedoman konversi skor yang tertera pada tabel 2 sehingga dapat diambil kesimpulan terkait dengan kualitas modul yang telah dibuat sesuai dengan kriteria atau indikator penilaian di masing-masing kriteria yang dinilai.

Tabel 2. Pedoman konversi skor skala lima

Skor	Rumus	Rentang	Klasifikasi
5	$X_i + 0,6 SB_i < X$	4,21 – 5,00	Sangat Layak
4	$X_i + 0,6 SB_i < X < X_i + 1,8 SB_i$	3,41 – 4,20	Layak
3	$X_i - 0,6 SB_i < X < X_i + 0,6 SB_i$	2,61 – 3,40	Kurang Layak
2	$X_i - 1,8 SB_i < X < X_i - 0,6 SB_i$	1,81 – 2,60	Tidak Layak
1	$X < X_i - 1,8 SB_i$	0 – 1,80	Sangat Tidak Layak

1 Sumber: (Saputri et al., 2020)

Keterangan:

$X_i$  : Rerata soal ideal

=  $\frac{1}{2}$  (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

$SB_i$  : simpangan baku skor ideal

=  $\frac{1}{6}$  (skor maksimum ideal - skor minimum ideal)

$X$  : skor

Kemudian, data hasil kualitatif yang dikumpulkan terkait dengan masukan-masukan para ahli dianalisis menggunakan analisis kualitatif dari (Bogdan & Bilken, 2007) agar data dapat disajikan dapat disajikan dasar dalam menyempurnakan modul agar dapat digunakan dengan efektif oleh kelompok sasaran. Hasil validitas modul praktik perkantoran ditentukan oleh hasil analisis data angket dan analisis data kualitatif dari masukan para ahli untuk perbaikan modul agar sesuai dengan kelompok sasaran (Arlinwibowo & Retnawati, 2015).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Validasi modul praktik perkantoran untuk SMK menggunakan metode pembelajaran *role-playing* berdasarkan kebutuhan industri ini dilakukan oleh tiga orang ahli, yakni: ahli materi, ahli pembelajaran, dan ahli desain. Ahli materi yang memberikan evaluasi pada materi yang terkandung pada modul praktik perkantoran, di mana tujuannya adalah untuk mengevaluasi materi berupa sumber bacaan dan materi praktik, ini adalah Profesor pada bidang Pendidikan Administrasi Perkantoran dari Universitas Negeri Yogyakarta (UNY), dan sekaligus sebagai dewan pembina Asosiasi Sarjana dan Praktisi Administrasi Perkantoran Indonesia (ASPAPI). Ahli pembelajaran yang memberikan evaluasi pada pembelajaran yang disajikan dalam modul praktik perkantoran ini adalah Profesor Ilmu Evaluasi Program Komunikasi dari UNY, di mana beliau adalah dosen pengampu mata kuliah pengembangan strategi, dan evaluasi pembelajaran di Program Studi S2 Pendidikan Ekonomi konsentrasi Pendidikan Administrasi Perkantoran, UNY. Ahli desain yang memberikan evaluasi pada modul praktik perkantoran ini adalah Doktor Teknologi Pendidikan dengan keahlian Teknologi Pembelajaran dari UNY, di mana beliau adalah dosen Program Studi Teknologi Pembelajaran, UNY, dan telah banyak meneliti tentang pengembangan media pembelajaran. Adapun hasil validasi dari masing-masing ahli dijelaskan secara rinci pada subbab berikut.

### Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validasi materi yang dilakukan oleh Ahli Materi pada modul praktik perkantoran ini memiliki kategori nilai sangat baik dengan rata-rata nilai 4,50. Selain itu, kesimpulan Ahli Materi terhadap modul praktik perkantoran adalah layak digunakan dengan revisi sesuai saran. Saran yang diberikan adalah untuk 1) menyamakan materi dengan silabus, 2) pembeda masing-masing modul harus terlihat jelas di halaman sampul (cover) depan, dan 3) hasil pekerjaan kelompok pada setiap materi harus diberi kolom untuk evaluasi guru. Hasil revisi tersebut kemudian dijadikan landasan untuk memperbaiki modul praktik perkantoran agar materi yang disajikan di modul sesuai dengan tujuan pembuatan modul dan kebutuhan materi ajar di SMK OTKP. Untuk penilaian hasil validasi ahli materi disajikan pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Hasil validasi ahli materi

No	Indikator	Nilai Rata-rata	Kategori Penilaian
<b>Ahli Materi</b>			
1.	Akurasi Materi	4,70	Sangat Layak
2.	Akurasi Tugas Praktik	4,60	Sangat Layak
3.	Kemutakhiran Materi	4,80	Sangat Layak
4.	Ketepatan Cakupan Materi	4,00	Layak
5.	Ketepatan Penyajian Materi	4,20	Layak
6.	Ketepatan Latihan	4,70	Sangat Layak
7.	Ketepatan Bahasa	4,50	Sangat Layak
<b>Rata-rata Penilaian Ahli Materi</b>		<b>4,50</b>	<b>Sangat Layak</b>

Lebih lanjut penilaian Ahli Materi pada indikator ketepatan cakupan materi dan ketepatan penyajian materi mendapatkan nilai rata-rata yang kurang maksimal yakni 4,00 dan 4,20. Hal ini terjadi karena tantangan dalam mengonsep Modul Praktik Perkantoran dengan Kompetensi Dasar (KD) terintegrasi berdasarkan kebutuhan industri ini mengakibatkan tidak semua KD yang tertera pada silabus harus dimasukkan, di mana KD yang digunakan hanya yang sesuai dengan kebutuhan industri, dan materi yang disajikan sebagai bahan bacaan siswa atau materi praktik harus mengandung KD yang digunakan tersebut sehingga penilaian pada indikator ini tidak maksimal, sehingga Ahli Materi memberikan masukan agar Modul Praktik Perkantoran harus menyamakan materi dengan KD terpilih pada silabus yang telah dikembangkan.

### Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Hasil validasi pembelajaran yang dilakukan oleh Ahli Pembelajaran pada modul praktik perkantoran ini memiliki kategori **6**ai sangat baik dengan rata-rata nilai 4,30. Kesimpulan beliau terhadap modul praktik perkantoran adalah **layak digunakan dengan revisi sesuai saran**, di mana **saran yang diberikan** adalah untuk 1) menyediakan ruang untuk guru memberikan *feedback*, pretes dan postes harus tersedia di dalam modul, dan 2) setiap akhir bab diberi rangkuman materi. Hasil revisi tersebut kemudian dijadikan landasan untuk memperbaiki modul praktik perkantoran agar pembelajaran yang **5**isajikan di modul sesuai dengan tujuan pembuatan modul dan kebutuhan pembelajaran di SMK OTKP. Untuk **penilaian hasil validasi ahli** pembelajarn disajikan **pada tabel 4 berikut** ini:

Tabel 4. Hasil validasi ahli pembelajaran

No	Indikator	Nilai Rata-rata	Kategori Penilaian
<b>Ahli Pembelajaran</b>			
1.	Keterkaitan Kompetensi Dasar, Indikator Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	4,50	Sangat Layak
2.	Ketepatan Kegiatan Pendahuluan	4,10	Layak
3.	Ketepatan Kegiatan Inti	4,70	Sangat Layak
4.	Ketepatan Kegiatan Penutup	3,90	Layak
<b>Rata-rata Penilaian Ahli Pembelajaran</b>		<b>4,3</b>	<b>Sangat Layak</b>

Pada tabel 4 di atas bahwa pada kegiatan penutup mendapatkan nilai rata-rata sebesar 3,90, dan penilaian ini didasarkan pada masukan Ahli Pembelajaran, di mana pada Modul Praktik Perkantoran yang dikembangkan perlu menambahkan ruang untuk guru memberikan *feedback*, postes karena belum tersedia, dan pada setiap akhir bab agar diberi rangkuman materi, sehingga penilaian pada komponen pernyataan tersebut mendapatkan nilai yang kurang maksimal, dan paling kecil. Pada indikator penilaian Ahli Pembelajaran kegiatan pendahuluan juga mendapatkan nilai yang kurang maksimal dan hal tersebut sejalan dengan masukan Ahli Pembelajaran yakni perlu menambahkan pretes pada Modul.

### Hasil Validasi Ahli Desain

Hasil validasi desain yang dilakukan oleh Ahli Desain pada modul praktik perkantoran ini memiliki kategori nilai sangat **6**aik dengan rata-rata nilai 4,52. Kesimpulan yang beliau berikan terhadap modul praktik perkantoran adalah **layak digunakan dengan revisi sesuai saran** dengan **saran yang diberikan** adalah 1) terdapat salah ketik, ilustrasi warna di kanan dan kiri atas sebaiknya di hapus, 2) ilustrasi untuk memperjelas teks harus diperbanyak, 3) jenis font tulisan perlu diperbanyak, 4) beberapa pertanyaan pada soal perlu diperbaiki kalimatnya, dan 5) daftar pustaka sebaiknya menggunakan satu spasi sedangkan antar pustaka menggunakan dua spasi. Hasil revisi tersebut kemudian dijadikan landasan untuk memperbaiki modul praktik perkantoran agar desain yang disajikan di modul sesuai dengan tujuan pembuatan modul dan kebutuhan desain modul di SMK OTKP. Untuk penilaian hasil validasi desain modul disajikan pada tabel 5 berikut ini:

Tabel 5. Hasil validasi ahli desain

No	Indikator	Nilai Rata-rata	Kategori Penilaian
<b>Ahli Desain</b>			
1.	Ketepatan Pemilihan Huruf	<b>4,67</b>	Sangat Layak
2.	Ketepatan Jarak Baris	<b>4,50</b>	Sangat Layak
3.	Keterbacaan Teks	<b>4,67</b>	Sangat Layak
4.	Keserasian Desain	<b>4,22</b>	Sangat Layak
5.	Kelengkapan Bagian Modul	4,57	Sangat Layak
<b>Rata-rata Penilaian Ahli Desain</b>		<b>4,52</b>	<b>Sangat Layak</b>

Pada penilaian ahli desain ini terlihat bahwa seluruh indikator penilaian mendapatkan nilai rata-rata pada kategori sangat layak sehingga dapat disimpulkan bahwa desain Modul Praktik Perkantoran tersebut valid dan layak digunakan pada kelompok sasaran.

### Implikasi Teori, Keterbatasan Penelitian, dan Penelitian Selanjutnya

Berdasarkan rata-rata skor penilaian oleh para Ahli, yakni: Ahli Materi, Ahli Pembelajaran, dan Ahli Desain, diperoleh rata-rata skor sebesar 4,44, sehingga dapat disimpulkan bahwa modul praktik perkantoran menggunakan metode pembelajaran *role-playing* berbasis kebutuhan industri masuk kedalam kategori nilai sangat baik dan sangat layak untuk digunakan pada kelompok sasaran. Adapun penilaian tersebut disajikan pada tabel 6 berikut ini.

Tabel 6. Rata-rata skor penilaian para ahli

No	Ahli	Skor Penilaian
1.	Ahli Materi	4,50
2.	Ahli Pembelajaran	4,30
3.	Ahli Desain	4,52
<b>Rata-rata</b>		<b>4,44</b>

Apabila dilihat secara rinci pada masing-masing indikator yang dinilai pada penilaian para Ahli diatas menunjukkan bahwa Modul Praktik Perkantoran yang dikembangkan dinyatakan valid dan sangat layak digunakan kepada kelompok sasaran, di mana penilaian yang tertera pada tabel 3, 4, dan 5 menunjukkan kategori penilaian layak dan sangat layak. Dengan demikian, hasil tersebut mengimplikasikan bahwa Modul Praktik Perkantoran, yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE, sangat layak digunakan kepada kelompok sasaran, yakni siswa kelas X SMK Kompetensi Keahlian OTKP.

Langkah pengambilan keputusan kelayakan ini didukung penelitian yang dilakukan oleh (Arlinwibowo & Retnawati, 2015; Saputri et al., 2020; Susanti et al., 2019) di mana mereka menempatkan keputusan kelayakan terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan penilaian para ahli (Djamas et al., 2018) yang telah dipilih sesuai dengan kebutuhan penilaian terhadap produk yang dihasilkan. Selain itu, masukan para ahli, dalam bentuk data kualitatif, dianalisis secara mendalam dan dilakukan perbaikan sesuai dengan kebutuhan produk yang dikembangkan, Modul Praktik Perkantoran, agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapai. Hal ini sejalan dengan (Arlinwibowo & Retnawati, 2015; Sutirman, 2017) di mana ia menyatakan bahwa hasil masukan atau saran dari para ahli dapat dijadikan pedoman perbaikan yang diperlukan agar produk pembelajaran yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran kelompok sasaran. Setelah produk pembelajaran dinyatakan valid dan layak oleh para ahli, produk tersebut dapat diujicobakan atau digunakan dalam pembelajaran, sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya secara langsung dalam proses pembelajaran di kelompok sasaran (Febriana & Sakti, 2021; H et al., 2021; Kristanto et al., 2021). Susanti et al. (2019) menyatakan bahwa modul yang tervalidasi dengan baik akan memberikan pembelajaran praktik terbaik bagi siswa yang sesuai dengan kebutuhan industri. Dalam hal ini, Modul Praktik Perkantoran dapat digunakan kepada kelompok sasaran di mana Modul tersebut diharapkan dapat meningkatkan kompetensi yang dimiliki oleh siswa kelas X SMK Kompetensi Keahlian OTKP melalui metode pembelajaran yang telah dirancang. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa bahan ajar yang telah melalui proses validasi dan dinyatakan valid atau layak, maka bahan ajar tersebut memiliki kecenderungan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dilakukan.

### SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa modul praktik perkantoran menggunakan metode pembelajaran *role-playing* berbasis kebutuhan industri untuk siswa kelas X SMK Kompetensi Keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran. Modul ini dinilai sangat layak oleh para ahli dengan nilai rata-rata 4.44 dari skor maksimal 5. Adapun penilaian dari ahli materi adalah sebesar 4.50, penilaian dari ahli pembelajaran adalah sebesar 4.30, dan penilaian dari ahli desain adalah sebesar 4.52. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa produk yang dihasilkan adalah valid dan layak digunakan kepada kelompok sasaran. Modul yang valid dan layak digunakan diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang dicanangkan, yakni dapat meningkatkan kompetensi siswa SMK OTKP.

Penelitian ini terbatas pada pengungkapan validitas modul praktik berdasarkan para ahli, sehingga penilaian terbatas pada kepakaran para ahli. Oleh karena itu, Modul Praktik Perkantoran ini perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengungkap validitas dan efektivitas produk tersebut kepada calon pengguna, yakni: guru dan



siswa, dengan skala yang lebih luas, dan dengan karakteristik pengguna yang berbeda-beda. Selain itu, perlunya melakukan penelitian dan pengembangan pada Modul Praktik Perkantoran untuk jenjang kelas XI dan XII di SMK Kompetensi Keahlian OTKP dengan metode pembelajaran dan konsep yang sama sehingga pembelajaran yang dilakukan siswa di sekolah dapat berlanjut mulai dari jenjang kelas X, XI, sampai XII.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Lembaga Pengelola Dana Pendidikan (LPDP) yang telah mendanai penelitian ini sehingga memberikan manfaat dalam dunia Pendidikan di Indonesia. Terima kasih kepada Universitas Negeri Surabaya yang telah membantu penelitian ini agar dapat dipublikasikan dan dijadikan rujukan penelitian bagi peneliti-peneliti selanjutnya. Terima kasih juga disampaikan kepada seluruh pihak yang telah terlibat dalam penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk memajukan pendidikan di Indonesia.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arinwibowo, J., & Retnawati, H. (2015). Developing Audio Tactile for Visually Impaired Students. *International Journal on New Trends in Education and Their Implications*, 6(4), 18–30.
- Bogdan, B. C., & Bilken, S. K. (2007). *Quality research for education: An introduction to theory and methods*. Pearson.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science+Business Media.
- Clark, & Winch. (2007). *Vocational Education: International Approaches, Developments, and Systems*. Routledge.
- Djamas, D., Tinedi, V., & Yohandri. (2018). Development of interactive multimedia learning materials for improving critical thinking skills. *International Journal of Information and Communication Technology Education Volume*, 14(4), 66–84. <https://doi.org/10.4018/IJICTE.2018100105>
- Fatmawati, L., Pratiwi, R. D., & Erviana, V. Y. (2018). Pengembangan Modul Pendidikan Multikultural Berbasis Karakter Cinta Tanah Air dan Nasionalis pada Pembelajaran Tematik. *Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 80–92.
- Febriana, F. D., & Sakti, N. C. (2021). Pengembangan E-Modul berbasis Kontekstual sebagai Pendukung Pembelajaran Jarak Jauh Kelas X IPS. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 8(1), 47–58. <https://doi.org/10.36706/jp.v8i1.14057>
- H, Y. F., Fatimah, S., & Barlian, I. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif dengan Pendekatan Kontekstual pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Mikro. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 8(1), 36–46. <https://doi.org/10.36706/jp.v8i1.13875>
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. CV Pustaka Setia.
- Hamdani, M. R. (2018). Learning how to be a transformational leader through a skill-building, role-play exercise. *The International Journal of Management Education*, 16(1), 26–36. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2017.11.003>
- Hermanto, F. Y. (2020). *Pengembangan Modul Praktik Perkantoran Menggunakan Metode Pembelajaran Role Playing berbasis Kebutuhan Industri*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hermanto, F. Y., Sutirman, Hidayati, B., & Sholikah, M. (2019). The Need of Practical Teaching in Vocational High School of Automation and Office Management Program in Yogyakarta City. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(3).
- Hermanto, F. Y., Sutirman, Mar'atus, S., & Ranu, M. E. (2021). The effectiveness of distance practice learning for facing covid-19 pandemic in Indonesia. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 99(12), 2925–2936.
- Kristanto, S. A., Harti, Wulandari, S. S., & Patrikha, F. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Lectora Inspire pada Mata Kuliah Salesmanship. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 8(2), 84–94. <https://doi.org/doi.org/10.36706/jp.v8i2.14417>
- Mutmainah, Rukayah, & Indriayu, M. (2019). Effectiveness of experiential learning-based teaching material in Mathematics. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 8(1), 57–63. <https://doi.org/10.11591/ijere.v8.i1.pp57-63>
- Prastowo, A. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.
- Saputri, A., Sukirno, Kurniawan, H., & Probowasito, T. (2020). Developing Android Game-Based Learning Media “Go Accounting” in Accounting Learning. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 2(2), 91–99. <https://doi.org/10.23917/ijolae.v2i2.9998>

- Susanti, N., Ramayani, C., Yulhendri, Y., & Evanita, S. (2019). Validation in the Development of Cost Accounting Practicum Module of Guided Discovery Methods. *Dinamika Pendidikan*, 14(1), 26–36. <https://doi.org/10.15294/dp.v14i1.18053>
- Susilo, A., Didikndari, & Bandi. (2016). Pengembangan Modul Berbasis Pembelajaran Saintifik untuk Peningkatan Kemampuan Mencipta Peserta didik dalam Proses Pembelajaran Akutansi Peserta didik Kelas XII SMA N 1 Slogohimo. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 1(26), 50–56.
- Sutirman. (2016). *Pengembangan E-Module berbasis Experiential Learning untuk Pembelajaran Manajemen Arsip Elektronik di SMK*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sutirman. (2017). *Pengembangan E-Module Berbasis Experiential Learning untuk Pembelajaran Manajemen Arsip Elektronik di SMK*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sutirman, Muhyadi, & Surjono, H. D. (2017a). Integration of Strategy Experiential Learning in E-Module of Electronic Records Management. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 7(3), 275–287.
- Sutirman, Muhyadi, & Surjono, H. D. (2017b). Problems in Learning of Electronic Filing at Vocational School in Yogyakarta Special Region, Indonesia. *Journal of Education and Practice*, 8(5), 94–99. [www.iiste.org](http://www.iiste.org)
- Thomson, J. F. (1972). *Foundations of Vocational Education: Social and Philosophical Concepts*. Prentice-Hall, Inc.: Englewood Clifts.
- Trisnawati, N., Pahlevi, T., Rosy, B., Panduwinata, L. F., & Hermanto, F. Y. (2021). Students' Statements on Utilization of Learning Media during Online Learning in the Covid-19 Pandemic in Indonesia. *SAR Journal - Science and Research*, 4(3), 128–132. <https://doi.org/10.18421/sar43-05>
- Vagias, W. M. (2006). Likert-type scale response anchors. In *Clemson International Institute for Tourism & Research Development, Department of Parks, Recreation and Tourism Management*.
- Widianingrum, R., Suranto, Hermanto, F. Y., & Sholikah, M. (2020). Office Communication Competencies for Vocational High School in Industri 4.0. *Dinamika Pendidikan*, 15(1), 77–86. <https://doi.org/10.15294/dp.v15i1.24348>
- Yen, Y., Hou, H., & Chang, K. E. (2015). Applying role-playing strategy to enhance learners' writing and speaking skills in EFL courses using Facebook and Skype as learning tools: A case study in Taiwan. *Computer Assisted Language Learning*, 28(5), 37–41. <https://doi.org/10.1080/09588221.2013.839568>

# Validitas Modul Praktik Perkantoran Menggunakan Metode Pembelajaran Role- Playing Berbasis Kebutuhan Industri

## ORIGINALITY REPORT

7%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet Source	2%
2	<a href="http://repository.upi.edu">repository.upi.edu</a> Internet Source	2%
3	<a href="http://ejournal.unsri.ac.id">ejournal.unsri.ac.id</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://id.scribd.com">id.scribd.com</a> Internet Source	1%
5	Tuty Novelindah Purba, Firman Pangaribuan, Agusmanto JB Hutauruk. "Pengembangan LKS Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Etnomatematika dengan Konteks Gonrang Sipitu Pitu Simalungun pada Materi Geometri Bangun Ruang Tabung", Jurnal Basicedu, 2022 Publication	1%
6	Desi Luthfiana Rahmah, Muhamad Taufik Hidayat. "Pengembangan Media "Fun Thinkers Book" untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi	1%

# Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2022

Publication

---

---

Exclude quotes      On

Exclude matches      < 1%

Exclude bibliography      On