

## PENGEMBANGAN *E-MODUL* “KESIAPAN KERJA” UNTUK BURSA KERJA KHUSUS (BKK) BAGI CALON LULUSAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)

**Ekky Candra Winata<sup>1)</sup>, Joko Iskandar<sup>2)</sup>**

<sup>1)</sup>Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Bhinneka PGRI  
Jalan Mayor Sujadi Timur No 7 Tulungagung, 66221

<sup>2)</sup>Informatika, Universitas Bhinneka PGRI  
Jalan Mayor Sujadi Timur No 7 Tulungagung, 66221  
e-mail: e.candrawinata@gmail.com<sup>1)</sup>, jois150280@gmail.com<sup>2)</sup>

### ABSTRAK

*Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan formal yang berguna untuk mempersiapkan peserta didik untuk memenuhi kebutuhan tenaga kerja di industri. Peserta didik yang telah lulus dari SMK diharapkan mampu bekerja sesuai dengan bidang yang diminati. Tujuan memperbanyak SMK untuk mengurangi dan menekan angka pengangguran masih belum sesuai dengan yang di harapkan. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada, maka e-modul merupakan kebutuhan siswa untuk menunjang sarana dan prasarana untuk pembelajaran secara mandiri. Selain itu untuk mewujudkan pemanfaatan pembelajaran kesiapan kerja yang di lakukan BKK di SMKN 1 Rejotangan. Perlunya dikembangkan suatu media pembelajaran interaktif berupa e-modul yang memuat seluruh materi Kesiapan Kerja yang harus diberikan kepada siswa. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Model pengembangan ini memiliki lima tahap yaitu analysis, design, development, implementation, and evaluation. Pengembangan produk menggunakan software Adobe Flash CS6 dan Corel Draw. Setelah melakukan penelitian ini diharapkan dapat mengetahui langkah-langkah pembuatan E-modul sekaligus mengetahui tingkat kelayakan pada e-modul. Produk diuji oleh ahli media menghasilkan persentase nilai 100% dengan kualifikasi sangat layak dan dapat digunakan dan persentase 98% dari ahli materi dengan kualifikasi sangat layak dan dapat digunakan. Untuk persentase uji coba perseorangan menghasilkan 89,2%, uji coba kelompok kecil menghasilkan 88,8%, dan uji coba kelompok besar menghasilkan persentase 89,4% dengan kualifikasi uji coba masih-masing dinyatakan sangat layak dan dapat digunakan.*

**Kata Kunci:** Adobe Flash, e-modul, pelatihan kerja.

### ABSTRACT

*Vocational High School is a formal education that is useful for preparing students to meet the needs of the workforce in the industry. Students who have graduated from Vocational High School are expected to be able to work in accordance with the fields of interest. The aim of increasing Vocational High School to reduce and reduce unemployment is still not as expected. Based on the existing problems, the e-module is a student's need to support the facilities and infrastructure for independent learning. In addition to realizing the use of work readiness learning done by BKK in Vocational High School 1 Rejotangan. The need to develop an interactive learning media in the form of e-modules containing all Work Readiness material that must be given to students. This study uses the ADDIE model that emerged in the 1990s developed by Reiser and Mollenda. This development model has five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Product development using Adobe Flash CS6 and Corel Draw software. After doing this research, it is expected to know the steps of making E-modules as well as knowing the level of eligibility of the e-modules. Products tested by media experts produce a percentage of value 100% with very decent and usable qualifications and a percentage of 98% of material experts with very qualified and usable qualifications. For the percentage of individual trials producing 89.2%, small group trials produce 88.8%, and large group trials produce a percentage of 89.4% with the qualifications of the trials still being declared to be very feasible and usable.*

**Keywords:** Adobe Flash, e-modules, job training.

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Selain mewujudkan manusia yang berkualitas, pendidikan juga merupakan bagian yang sangat penting dalam membangun negara. Proses pembelajaran adalah suatu sistem atau proses membelajarkan siswa yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien [1]. Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang saling menunjang agar hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal

Pendidikan menengah yang sebelumnya lebih berorientasi pada Sekolah Menengah Atas (SMA) sekarang mulai diubah ke Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Hal ini dibuktikan dengan upaya pemerintah untuk mengubah perbandingan proporsi jumlah SMA dengan SMK menjadi 30 berbanding 70. Perubahan proporsi tersebut memiliki tujuan salah satunya adalah dengan pengembangan SMK, diharapkan dapat meningkatkan daya saing SDM di Indonesia dan terjadinya penurunan jumlah pengangguran [2]. Maka dari itu, perlu dikembangkan bahan ajar yaitu berupa *e-modul* yang dapat mengatasi permasalahan-permasalahan dalam proses pelatihan tersebut karena bahan ajar berperan penting dalam membantu siswa menguasai kompetensi siswa sebagai mana yang ditentukan [3].

Pada *e-modul* yang dikembangkan, akan memiliki beberapa konten yaitu konten materi yaitu berisi materi teknik membuat soal lamaran, teknik membuat *Curriculum Vitae* (CV), konten soal evaluasi interaktif agar siswa dapat langsung mengerjakan soal-soal pelatihan yang ada dan dapat langsung mengetahui hasilnya, konten video, dan sebagainya yang akan dikemas dalam media elektronik seperti gadget. Selain mengandung konten interaktif, *e-modul* yang dikembangkan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Dengan konten-konten interaktif tersebut diharapkan siswa akan lebih tertarik untuk menggunakan *e-modul*.

## II. KAJIAN PUSTAKA

### A. *E-modul*

Secara etimologis *e-modul* terdiri dari 2 bagian, yaitu singkatan dari “e” atau “electronic” dan module. Kata “electronic” yang berarti pengolahan data elektronik atau Electronic Data Processing (EDP) [4]. Dalam kalangan bidang ilmu pendidikan, konsep elektronik dalam pembelajaran adalah studi atau penggunaan alat elektronika, terutama komputer untuk menyimpan, menganalisis, mendistribusikan informasi dalam proses pendidikan. Dengan demikian, *e-modul* atau modul elektronik dapat diartikan sebagai bahan ajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik, di mana setiap kegiatan pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik, di mana setiap kegiatan pembelajaran di dalamnya dihubungkan dengan link-link sebagai navigasi yang membuat peserta didik menjadi lebih interaktif serta dilengkapi dengan penyajian gambar, video, animasi, dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar [5].

### B. BURSA KERJA KHUSUS (BKK)

Bursa Kerja Khusus (BKK) adalah sebuah lembaga yang dibentuk di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri dan Swasta, sebagai unit pelaksana yang memberikan pelayanan dan informasi lowongan kerja, pelaksana pemasaran, penyaluran dan penempatan tenaga kerja, merupakan mitra Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi [6]. BKK merupakan lembaga yang menjalankan fungsi penempatan untuk mempertemukan antara pencari kerja dan pengguna tenaga kerja yang terdapat di Satuan Pendidikan Menengah, di Satuan Pendidikan Tinggi dan di Lembaga Pelatihan Kerja [7].

### C. KESIAPAN KERJA

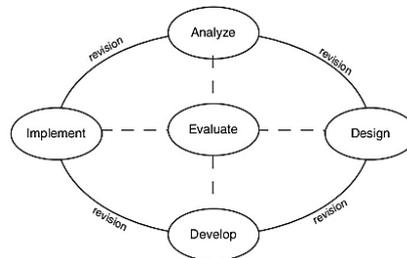
Kesiapan Kerja merupakan pengetahuan, keterampilan dan sikap seseorang untuk mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja sehingga mampu untuk melaksanakan suatu kegiatan tertentu dalam hubungannya dengan pekerjaan sesuai dengan target yang telah ditentukan [8]. Setiap individu mempunyai kesiapan kerja yang berbeda-

beda, keberhasilan dalam memiliki kesiapan kerja dapat diamati dari aspek-aspek kesiapan kerja. Menurut Robbins dan Judge, terdapat dua aspek dalam kesiapan kerja, yaitu: Kemampuan, Kemauan [9]. Ciri-ciri seseorang memiliki kesiapan kerja adalah sebagai berikut: Memiliki motivasi, Memiliki kesungguhan atau keseriusan, Memiliki keterampilan yang cukup, Memiliki kedisiplinan [10].

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Model Pengembangan

Model yang dipilih untuk mengembangkan *e-modul* Kesiapan Kerja BKK SMK Negeri 1 Rejotangan adalah model pengembangan ADDIE. ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Raiser dan Mollenda. Langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap daripada 4D [11]. Oleh sebab itu, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar. Tahapan ADDIE memiliki lima tahap yaitu: *analysis; design, development, implementation* dan *evaluation* [12].



Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE

#### B. Prosedur Pengembangan

Tahapan-tahapan yang dilakukan untuk mengembangkan produk adalah melalui tahapan-tahapan berikut :

##### a) Analysis

*Analysis* merupakan tahapan pertama yang dilakukan sebagai bekal untuk mengembangkan produk. Dalam tahap ini, peneliti melakukan observasi di SMKN 1 Rejotangan dan wawancara dengan ketua BKK dengan tujuan untuk menggali informasi dan kebutuhan apa saja yang harus dipenuhi dalam kegiatan pelatihan. Produk yang dikembangkan berupa *e-modul* berbasis *Adobe Flash* pelatihan kerja BKK SMKN 1 Rejotangan

##### b) Design

Setelah tahap analisis, maka langkah selanjutnya adalah merancang *e-modul* yang dibuat berdasarkan hasil dari tahap analisis. Rancangan produk merupakan tahap yang dilakukan sebelum realisasi produk. Rancangan produk yang telah dibuat berupa perancangan materi pelatihan kesiapan kerja dan desain produk.

##### c) Development

Pada tahap ini pengembangan *e-modul* sesuai dengan desain yang telah dibuat sesuai dengan rancangan dan kebutuhan yang diperlukan. Dalam pembuatan *e-modul* ini menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* dengan *actionsript 3.0*, *photoshop CC 2014*, dan software pendukung *Adobe AIR*. Proses pembuatan produk diawali dengan pembuatan halaman awal, pemberian *actionsript 3.0* pada setiap tombol dan animasi sampai dengan publish produk dalam bentuk aplikasi *Android*.

##### d) Implementation

Pada tahap implementasi, *e-modul* yang telah dibuat diimplementasikan kepada siswa kelas XII di SMKN 1 Rejotangan Tulungagung dengan menyebarkan angket. Dalam tahap implementasi dilakukan melalui tiga uji coba, yaitu uji coba perseorangan yang dilakukan kepada 3 siswa kelas XII, uji coba kelompok kecil yang dilakukan kepada 15 siswa kelas XII, dan uji coba kelompok besar yang dilakukan kepada 30 siswa kelas

XII. Data hasil uji coba perseorangan, kelompok kecil dan kelompok besar adalah persentase. Data hasil uji coba tersebut akan dianalisis untuk mengetahui apakah *e-modul* sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran atau belum. Jika belum, maka akan dilakukan revisi sampai *e-modul* bisa layak untuk digunakan.

e) *Evaluation*

Evaluasi dilakukan pada tahap proses dan akhir kegiatan. Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik kepada pihak pengguna. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk baru tersebut.

C. *Instrumen Pengumpulan Data*

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian pengembangan *e-modul* Pelatihan Kesiapan Kerja di SMKN 1 Rejotangan, berupa angket/kuesioner. Proses pengumpulan data menggunakan teknik kuesioner dilakukan untuk memperoleh data kuantitatif dari penelitian awal, uji coba perseorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Peneliti memilih instrumen dalam bentuk kuesioner, karena dengan instrumen dalam bentuk kuesioner, peneliti dapat memperoleh jawaban yang lebih variatif dari para ahli dan pengguna tentang *e-modul* yang dikembangkan.

D. *Teknik Analisis Data*

Total skor yang diperoleh dari setiap butir pada angket penilaian diubah dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus perhitungan yang diadaptasi dari Akbar [13].

$$\text{Validitas (\%)} = \frac{\text{Total Skor Empirik}}{\text{Total Skor yang Diharapkan}} \times 100\%$$

Sebagai dasar pengambilan keputusan untuk melakukan perbaikan terhadap *e-modul* maka digunakan sebuah pedoman. Pedoman kriteria kualifikasi penilaian *e-modul* di adaptasi dari Akbar [13].

TABEL I  
Kriteria Validasi Analisis Presentase

No	Persentase	Keterangan
1	85,01% - 100,00%	Sangat Valid (dapat digunakan tanpa revisi)
2	70,01% - 85,00%	Cukup Valid (dapat digunakan namun perlu revisi kecil)
3	50,01% - 70,00%	Kurang Valid (disarankan untuk tidak digunakan karena perlu revisi besar)
4	01,00% - 50,00%	Tidak Valid (tidak boleh digunakan)

(Sumber: [13])

#### IV. PEMBAHASAN

Berdasarkan prosedur pengembangan yang telah dirancang dalam pengembangan *e-modul* ini menggunakan beberapa tahapan yang menyangkut masalah dan kebutuhan yaitu pada *Analysis dan Design*.

A. *Analisis (Analysis)*

Pada tahap ini, peneliti menganalisis permasalahan dan kebutuhan siswa dengan melakukan observasi di SMK Negeri 1 Rejotangan. Peneliti memperoleh data berdasarkan wawancara sebagai berikut :

- Belum adanya media pelatihan kerja kerja yang sesuai dengan karakteristik siswa yang ada di SMK Negeri 1 Rejotangan
- Pelatihan kesiapan kerja masih belum maksimal dengan menggunakan media cetak.
- Pemanfaatan gadget yang hanya digunakan untuk bermain game, social media dan download aplikasi.

### B. Desain (Design)

Tahap yang kedua adalah tahap desain. Peneliti mengumpulkan informasi yang menunjang pengembangan media pelatihan. Peneliti merancang desain produk berupa storyboard konten dan desain tampilan *e-modul*. Untuk materi diperoleh dari buku pelatihan kerja milik BKK SMKN 1 Rejotangan yang didapat dari perusahaan langsung.

### C. Development

Pada tahap ini adalah tahap pembuatan media pelatihan. Pembuatan media pelatihan ini menggunakan software *Adobe Flash CS6* serta menggunakan *Corel Draw X8 64bit* yang digunakan untuk membuat objek-objek yang dibutuhkan. Untuk hasil akhirnya berupa aplikasi *android .apk* hasil compile menggunakan *air SDK* dari *Adobe Flash*

*E-modul* yang dikembangkan mencakup hal-hal berikut : Halaman Utama, Menu Utama, Tujuan Petunjuk, Materi, Video, Soal Evaluasi, Glosarium.

#### 1. Halaman Utama



Gambar 2 Halaman Utama *E-modul*

Dalam halaman utama terdapat beberapa tombol seperti tombol keluar dan tombol masuk. Tombol keluar digunakan untuk keluar dari aplikasi *e-modul*, sedangkan tombol masuk digunakan untuk masuk ke dalam aplikasi *e-modul*.

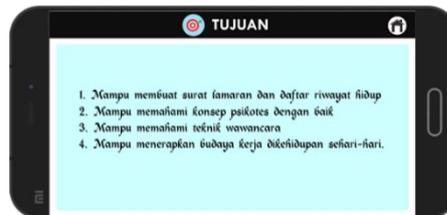
#### 2. Menu Utama



Gambar 3 Menu Utama *E-modul*

Di dalam menu utama terdapat beberapa menu seperti: menu tujuan, menu materi, menu glosarium, menu video, menu soal evaluasi, menu petunjuk, menu profil, dan tombol yang digunakan untuk kembali ke halaman utama. Menu-menu tersebut merupakan sebuah tombol yang bisa langsung diakses.

### 3. Menu Tujuan



Gambar 4 Tampilan menu tujuan

Pada menu tujuan dibuat tampilan yang minimalis sehingga tulisan mudah dibaca oleh pengguna. Tampilan yang sederhana akan membuat daya tarik tersendiri.

### 4. Menu Petunjuk



Gambar 5 Tampilan awal menu petunjuk

Pada menu petunjuk terdapat fasilitas slide yaitu beralih ke halaman berikutnya dengan cara menggeser layar. Dipilihnya slide karena lebih praktis jika digunakan karena banyaknya halaman yang ada. Tidak ketinggalan juga adanya tombol home pada header yang digunakan untuk kembali ke menu utama

### 5. Menu Materi



Gambar 6 Tampilan Menu Materi

Di dalam menu materi terdapat 4 materi dasar yang dijabarkan, yaitu: Membuat Surat Lamaran dan *Curriculum Vitae* (CV), Pembahasan PSIKOTES, Teknik Wawancara, Budaya Kerja. Terdapat juga tombol home untuk kembali ke menu utama.

## 6. Menu Video



Gambar 7 Tampilan menu video

Di dalam menu video terdapat 6 video tutorial yaitu: Tes Menggambar Orang - Dap (*Draw A Person*), Tes Menggambar Pohon - Dat (*Draw A Tree*), Tip Dan Trik Mengerjakan Tes Deret Angka, Tip Dan Trik Mengerjakan Tes Kraepelin, Tip Dan Trik Mengerjakan Tes Sinonim, Tips Dan Trik Mengerjakan Tes Wartegg.

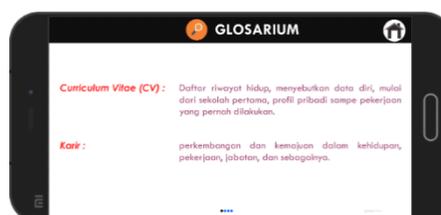
## 7. Menu Soal Evaluasi



Gambar 8 Tampilan awal menu soal evaluasi

Pada tampilan awal soal evaluasi disajikan 2 tombol, yaitu tombol bantuan dan tombol mulai. Tombol bantuan digunakan untuk menjelaskan petunjuk mengerjakan soal evaluasi. Sedangkan tombol mulai, digunakan untuk memulai mengerjakan soal evaluasi sampai 50 butir soal, maka akan ditampilkan hasil nilai yang diperoleh pengguna.

## 8. Menu Glosarium



Gambar 9 Tampilan menu glosarium

Di dalam menu glosarium, kata khusus tersebut dijabarkan dengan penjelasan yang singkat dan jelas agar mudah untuk dipahami pengguna. Terdapat fasilitas slide juga yang memudahkan pengguna untuk berganti halaman

#### D. Implementation

Penyajian data uji coba kelayakan pada *e-modul* yang telah dikembangkan terdiri dari penyajian data dan analisis data yang diperoleh dari validasi ahli media, validasi ahli materi, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar.

Hasil dari analisis data validasi ahli media dan ahli materi yang berupa persentase disajikan dalam bentuk diagram persentase yang ditunjukkan pada Tabel II dan Tabel III.

TABEL II  
Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	TSe	TSh	V	Keterangan
1.	Rekayasa Perangkat Lunak	44	44	100	Sangat Valid
2.	Desain Pelatihan	12	12	100	Sangat Valid
3.	Komunikasi Visual	48	48	100	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>				100	Sangat Valid

TABEL III  
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	TSe	TSh	V	Keterangan
1.	Desain Pelatihan	76	80	95	Sangat Valid
2.	Komunikasi Visual	47	48	98	Sangat Valid
3.	Rekayasa Perangkat Lunak	8	8	100	Sangat Valid
<b>Rata-Rata</b>				98	Sangat Valid

Berdasarkan analisis data hasil validasi ahli media dan ahli materi, maka diperoleh persentase akhir sebesar 100% untuk ahli media dan sebesar 98% untuk ahli materi. Dari data tersebut dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan.

Hasil dari analisis data uji coba perseorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar yang berupa persentase disajikan dalam bentuk diagram persentase yang ditunjukkan pada Tabel IV, V dan VI.

TABEL IV  
Hasil Uji Coba Perseorangan

No.	Aspek Penilaian	TSe	TSh	V	Keterangan
1.	Aspek Desain Pelatihan	56	60	93,3	Sangat Layak
2.	Aspek Komunikasi Visual	142	156	91	Sangat Layak
3.	Aspek Perangkat Lunak	40	48	83,3	Cukup Layak
<b>Rata-rata</b>				89,2	Sangat Layak

TABEL V  
Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek Penilaian	TSe	TSh	V	Keterangan
1.	Aspek Desain Pelatihan	264	300	88	Sangat Layak
2.	Aspek Komunikasi Visual	702	780	90	Sangat Layak
3.	Aspek Perangkat Lunak	212	240	88,3	Sangat Layak
<b>Rata-rata</b>				88,8	Sangat Layak

TABEL VI  
Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No.	Aspek Penilaian	TSe	TSh	V	Keterangan
1.	Aspek Desain Pelatihan	533	600	88,8	Sangat Layak
2.	Aspek Komunikasi Visual	1411	1560	90,4	Sangat Layak
3.	Aspek Perangkat Lunak	427	480	89	Sangat Layak
<b>Rata-rata</b>				89,4	Sangat Layak



Berdasarkan analisis data hasil uji coba perseorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar maka diperoleh persentase akhir sebesar 89,2% untuk uji coba perseorangan, 88,8% untuk uji coba kelompok kecil, dan 89,4% untuk uji coba kelompok besar dan dinyatakan sangat layak dan dapat digunakan.

#### E. Evaluation

Berdasarkan hasil dari uji coba produk di atas maka didapat beberapa revisi produk diantaranya adalah revisi ahli media. Ahli media dalam pengembangan produk ini adalah Rohadi Makmur, M.Kom., selaku kepala jurusan Teknik Komputer Jaringan SMKN 1 Rejotangan yang kompeten dibidang jaringan dan pemrograman. Berdasarkan saran yang diberikan ahli media, perlu ditingkatkan untuk kualitas latihan soal evaluasi dengan mengacak soal dan juga *e-modul* tidak hanya digunakan untuk media pelatihan BKK saja melainkan untuk seluruh mata pelajaran.

Sedangkan untuk validasi ahli materi, uji coba perseorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar menyatakan sangat valid dan layak untuk digunakan sebagai pelatihan.

### V. KESIMPULAN

#### A. Kesimpulan

1. *E-modul* yang dikembangkan dilengkapi dengan soal-soal latihan evaluasi untuk mengukur sejauh mana siswa dapat menangkap materi yang dipelajari. *E-modul* juga dilengkapi dengan adanya petunjuk penggunaan sehingga dapat memudahkan pengguna dalam pelatihan. *E-modul* yang dikembangkan dikemas dalam bentuk aplikasi android sehingga untuk menjalankan aplikasi ini dapat menggunakan *handphone* maupun *gadget* yang mempunyai *operating system android*. Proses pengembangan *e-modul* Bursa Kerja Khusus (BKK) menggunakan *Adobe Flash CS6* pada materi pelatihan kerja siswa di SMKN 1 Rejotangan. Pengembangan *e-modul* BKK menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap: (1) *analysis* yaitu menganalisis kebutuhan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat; (2) *design* yaitu membuat rancangan produk berdasarkan tahap *analysis* dan menghasilkan *storyboard* konten dan desain tampilan, (3) *Development*; yaitu membuat produk pada aplikasi *Adobe Flash CS6* yang disusun sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya, tahap ini menghasilkan produk media pelatihan kerja, (4) *Implementation*; yaitu melakukan uji coba produk yang telah dibuat dilakukan dengan a) uji coba perseorangan yakni dilakukan pada 3 responden dan dinyatakan sangat layak; b) uji coba kelompok kecil yakni dilakukan pada 15 responden dan dinyatakan sangat layak; c) uji coba kelompok besar yakni dilakukan pada 30 responden dan dinyatakan sangat layak sebagai media pelatihan; (5) *evaluation* yaitu melakukan evaluasi apakah produk yang telah dibuat layak dan sesuai dengan yang diharapkan sesuai kebutuhan.
2. Produk diuji oleh ahli media menghasilkan persentase nilai 100% dengan kualifikasi sangat layak dan dapat digunakan dan persentase 98% dari ahli materi dengan kualifikasi sangat layak dan dapat digunakan. Untuk persentase uji coba perseorangan menghasilkan 89,2%, uji coba kelompok kecil menghasilkan 88,8%, dan uji coba kelompok besar menghasilkan persentase 89,4% dengan kualifikasi uji coba masih-masing dinyatakan sangat layak dan dapat digunakan.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. Komalasari, "Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi", 2013.
- [2] P. Sudira, *Filosofi & teori pendidikan vokasi dan kejuruan*. Yogyakarta: Uny Press, 2012.
- [3] S. A. Prawiro, H. Irawan, and M. Si, "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas 4," vol. 1, no. 1, 2012.
- [4] Soekartawi, "Merancang dan Menyelenggarakan E-learning", 2007.
- [5] D. Sugianto, A. G. Abdullah, S. Elvyanti, & Y. Muladi, *Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital*. Jurnal INVOTEC, ix (2), 101-116, 2013.
- [6] bkk.ditpsmk.net, *Bursa Kerja Khusus*. Retrieved March 12, 2019, from <http://bkk.ditpsmk.net/about>, 2018.
- [7] Depnakertrans RI, *Keputusan Direktur Jendral Pembinaan dan Penempatan Tenaga Kerja Dalam Negeri No.KEP-131/DPPTKDM/XI/2004 tentang petunjuk teknis Bursa Kerja Khusus*. Jakarta, 2014.



- [8] M. Riadi, *Pengertian, Aspek, Ciri dan Faktor yang Mempengaruhi Kesiapan Kerja - KajianPustaka.com*. Retrieved May 14, 2019, from <https://www.kajianpustaka.com/2019/04/kesiapan-kerja.html>, 2019.
- [9] S. P. Robbins, dan Judge, *Perilaku Organisasi*. Jakarta: Salemba Empat, 2007.
- [10] Anoraga, *Psikologi Kerja*. Jakarta: Rineka Cipta. 2009.
- [11] S. Patmanthara, *Pembelajaran Berbantuan Komputer*. Jember: Penerbit Ulet Cerdas Kreatif, 2014.
- [12] A. Hermawan, E. Retnadi, J. Algoritma, and B. Multimedia, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI BERBASIS MULTIMEDIA," pp. 1-11, 2013.
- [13] S. Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosda Karya. 2013.