



**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BUKU SAKU DIGITAL MATERI RAPAT PERTEMUAN  
KELAS XI MANAJEMEN PERKANTORAN**

**Mia Damayanti<sup>1</sup>, Fitriana Rahmawati<sup>2</sup>**

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia<sup>1,2</sup>

[mia.22150@mhs.unesa.ac.id](mailto:mia.22150@mhs.unesa.ac.id)

Diterima: 26/6/2026; Direvisi: 02/07/2026; Diterbitkan: 17/07/2026

**ABSTRAK**

Keterbatasan penggunaan bahan ajar digital pada mata pelajaran Pengelolaan Rapat Pertemuan menyebabkan peserta didik masih bergantung pada bahan ajar konvensional yang kurang fleksibel dan belum sepenuhnya mendukung pembelajaran mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan buku saku digital berbasis *Google Sites* pada materi Pengelolaan Rapat Pertemuan. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Subjek penelitian adalah 37 peserta didik kelas XI Manajemen Perkantoran 2 SMKN 1 Lamongan. Kelayakan produk dinilai melalui validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli grafik, kemudian diimplementasikan melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Hasil validasi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 90,9% pada aspek materi, 88,0% pada aspek bahasa, dan 93,3% pada aspek grafik dengan kategori sangat layak. Respons peserta didik pada uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 81,4%, sedangkan uji coba lapangan mencapai 84,5%, yang keduanya termasuk kategori sangat layak. Temuan penelitian menunjukkan bahwa buku saku digital berbasis *Google Sites* layak digunakan sebagai bahan ajar karena praktis, mudah diakses, menarik, dan mampu mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel pada mata pelajaran Pengelolaan Rapat Pertemuan.

**Kata Kunci:** *Buku Saku Digital, Pengelolaan Rapat Pertemuan, Google Sites*

**ABSTRACT**

The limited use of digital teaching materials in the Meeting Management course has caused students to rely heavily on conventional learning resources that are less flexible and do not adequately support independent learning. This study aimed to develop and evaluate the feasibility of a Google Sites-based digital pocketbook for the Meeting Management course. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The participants were 37 eleventh-grade students of the Office Management Program at SMKN 1 Lamongan. Product feasibility was assessed through expert validation involving material, language, and graphic design experts, followed by small-group and field trials. The validation results showed feasibility scores of 90.9% for content, 88.0% for language, and 93.3% for graphic design, all categorized as highly feasible. Student responses reached 81.4% in the small-group trial and 84.5% in the field trial, both classified as highly feasible. These findings indicate that the Google Sites-based digital pocketbook is feasible as a teaching material because it is practical, accessible, engaging, and supports more flexible learning in the Meeting Management course.

**Keywords:** *Digital Pocketbook, Meeting Management, Google Sites*

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam proses pembelajaran, bahan ajar menjadi komponen utama yang membantu peserta didik memahami materi secara sistematis sekaligus mendukung guru dalam merancang pembelajaran yang efektif dan meningkatkan keterlibatan peserta didik (Garay Abad & Hattie, 2025). Bahan ajar yang disusun sesuai dengan karakteristik peserta didik juga berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan pencapaian kompetensi yang diharapkan (Yulian Syamsudl et al., 2024). Selain memfasilitasi pembelajaran mandiri, bahan ajar memungkinkan peserta didik meninjau kembali materi serta menghubungkan konsep dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Kosasih, 2021). Namun, penggunaan bahan ajar konvensional seperti buku paket masih menghadapi keterbatasan akses karena belum semua peserta didik dapat memperolehnya. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan bahan ajar yang lebih fleksibel, mudah diakses, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membuka peluang bagi dunia pendidikan untuk menghadirkan bahan ajar digital yang lebih fleksibel, praktis, dan mudah diakses. Pemanfaatan teknologi tidak hanya mendukung keberlangsungan proses pembelajaran, tetapi juga memungkinkan peserta didik maupun guru beradaptasi dengan perkembangan pengetahuan dan keterampilan baru (Chukwuemeka & Garba, 2024). Oleh karena itu, guru dituntut mampu mengeksplorasi serta memanfaatkan berbagai sumber daya digital secara selektif agar bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Yunianti & Arochman, 2023). Salah satu inovasi bahan ajar digital yang dapat diterapkan adalah buku saku digital. Penelitian Panjaitan et al. (2025) menunjukkan bahwa buku saku digital interaktif mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran karena menyajikan materi secara ringkas, mudah diakses, serta mendukung peserta didik belajar secara mandiri. Dengan karakteristik tersebut, buku saku digital berpotensi menjadi alternatif bahan ajar yang mampu mengatasi keterbatasan penggunaan bahan ajar konvensional.

Pada konsentrasi keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB), materi pengelolaan rapat merupakan salah satu kompetensi esensial yang harus dikuasai peserta didik karena berkaitan dengan keterampilan administrasi, komunikasi, dan koordinasi dalam pelaksanaan tugas-tugas perkantoran. Penguasaan kompetensi tersebut tidak hanya mendukung kemampuan teknis dalam merencanakan, melaksanakan, dan mendokumentasikan rapat, tetapi juga mempersiapkan peserta didik menghadapi tuntutan dunia kerja yang menekankan kolaborasi, komunikasi profesional, serta pengelolaan administrasi secara efektif (Kusumaningrum et al., 2026; Restuningrum, 2026). Selain memahami konsep, peserta didik juga dituntut menguasai prosedur pelaksanaan rapat secara sistematis. Kemampuan prosedural menjadi aspek penting dalam pendidikan vokasi karena setiap tahapan pekerjaan harus dilaksanakan sesuai standar operasional yang berlaku di dunia kerja (Febrianti et al., 2025). Agar kompetensi tersebut dapat berkembang secara optimal, pembelajaran pengelolaan rapat perlu dirancang secara kontekstual dan berbasis praktik sehingga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan kolaboratif dalam menyelesaikan berbagai tugas administrasi perkantoran (Afifi et al., 2026). Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar yang mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih menarik, fleksibel, dan mudah diakses.

Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan bahan ajar digital adalah Google Sites. Platform ini mudah diakses dan mampu mendukung kegiatan pembelajaran karena tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga

menyediakan ruang interaktif yang dapat meningkatkan kualitas pengalaman belajar (Suryana et al., 2023). Keunggulan Google Sites terletak pada kemampuannya mengintegrasikan berbagai sumber belajar, seperti teks, gambar, video, simulasi, maupun evaluasi, dalam satu platform yang dapat diakses melalui berbagai perangkat yang terhubung dengan internet (Islanda & Dermawan, 2023). Selain mudah dikembangkan oleh pendidik, Google Sites juga terbukti mampu meningkatkan aksesibilitas materi, mendukung pembelajaran mandiri, serta menyajikan informasi secara lebih menarik dan interaktif (Ernest & Putra, 2023). Berbagai keunggulan tersebut menjadikan Google Sites berpotensi digunakan sebagai platform pengembangan buku saku digital dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap seorang guru mata pelajaran serta tiga peserta didik kelas XI Manajemen Perkantoran di SMKN 1 Lamongan, diperoleh informasi bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran belum dilakukan secara optimal. Pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan bahan ajar konvensional sehingga peserta didik mengalami keterbatasan dalam mengakses materi secara fleksibel. Selain itu, peserta didik mengungkapkan bahwa mereka belum pernah menggunakan buku saku digital pada materi pengelolaan rapat pertemuan dan mengharapkan adanya bahan ajar yang dapat diakses melalui smartphone sesuai dengan keterbatasan perangkat yang dimiliki. Guru maupun peserta didik juga berpendapat bahwa penggunaan buku saku digital dapat menjadikan proses pembelajaran lebih terstruktur, menarik, dan fleksibel. Temuan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan akan bahan ajar digital yang mampu mendukung pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Berbagai penelitian telah mengembangkan buku saku digital pada beragam mata pelajaran dan menunjukkan hasil yang positif. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada mata pelajaran umum maupun bidang ilmu lain, sedangkan pengembangan buku saku digital berbasis Google Sites pada materi pengelolaan rapat pertemuan untuk peserta didik SMK, khususnya pada konsentrasi keahlian Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB), masih relatif terbatas. Kesenjangan tersebut menjadi dasar dilaksanakannya penelitian ini untuk mengembangkan bahan ajar buku saku digital berbasis Google Sites yang sesuai dengan karakteristik peserta didik SMK serta mudah diakses melalui smartphone. Penelitian ini bertujuan mengembangkan sekaligus mengetahui kelayakan bahan ajar buku saku digital berbasis Google Sites pada materi pengelolaan rapat pertemuan kelas XI Manajemen Perkantoran dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Slamet, 2022). Penelitian dilaksanakan di SMKN 1 Lamongan pada peserta didik kelas XI MP 2 yang berjumlah 37 siswa. Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada peserta didik yang sedang menempuh materi pengelolaan rapat pertemuan. Objek penelitian berupa bahan ajar buku saku digital berbasis *Google Sites* yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran agar lebih fleksibel dan mudah diakses melalui *smartphone*. Tahap *analyze* dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran peserta didik dan guru. Tahap *design* dilakukan dengan menyusun rancangan materi, tampilan, navigasi, serta komponen pendukung buku saku digital. Pada tahap *development*, produk dikembangkan kemudian divalidasi oleh dua orang validator, yang terdiri atas satu ahli materi dan satu ahli media, untuk menilai kelayakan isi, penyajian, aspek

instruksional, kualitas teknis, dan tampilan media. Instrumen validasi ahli materi mengacu pada standar BSNP yang diadaptasi dari Destari (2022) dan terdiri atas 22 butir penilaian. Selanjutnya, tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba produk kepada 37 peserta didik kelas XI MP 2, sedangkan tahap *evaluation* dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk berdasarkan hasil validasi para ahli dan respons peserta didik.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, lembar wawancara, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan angket respon peserta didik. Lembar observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran serta kebutuhan bahan ajar di sekolah. Lembar validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan produk berdasarkan aspek materi dan media, sedangkan angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap penggunaan buku saku digital. Pengisian angket dilakukan menggunakan skala Likert berbentuk *checklist* dengan rentang skor 1–5. Analisis data dilakukan menggunakan teknik deskriptif persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan produk dan respon peserta didik terhadap buku saku digital yang dikembangkan. Kriteria penilaian validasi ahli dan interpretasi respon peserta didik menggunakan kategori yang sama sebagaimana disajikan pada Tabel 1. Produk dinyatakan layak apabila memperoleh persentase minimal 61% dengan kategori layak atau sangat layak.

**Tabel 1. Kriteria Penilaian Validasi Ahli dan Respon Peserta Didik**

| Tingkat Persentase | Kategori     |
|--------------------|--------------|
| 81–100%            | Sangat layak |
| 61–80%             | Layak        |
| 41–60%             | Cukup layak  |
| 21–40%             | Kurang layak |
| 0–20%              | Tidak layak  |

*Sumber: Zunaidah & Amin (2016); Zahrotissa'adah & Sulistyowati (2021)*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk berupa buku saku digital berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Pengelolaan Rapat Pertemuan untuk peserta didik kelas XI Manajemen Perkantoran SMKN 1 Lamongan. Pengembangan produk dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*, sehingga setiap tahapan dilaksanakan secara sistematis untuk memastikan produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan memenuhi standar kelayakan. Buku saku digital dirancang agar dapat diakses secara daring melalui komputer maupun *smartphone*, dengan tampilan yang sederhana, responsif, dan mudah dioperasikan sehingga mendukung pembelajaran secara mandiri. Produk ini dilengkapi dengan berbagai fitur yang meliputi halaman *dashboard* sebagai tampilan awal, halaman materi yang disusun secara sistematis, latihan soal sebagai sarana evaluasi mandiri, serta rangkuman untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi. Selain itu, penggunaan platform *Google Sites* memungkinkan seluruh konten diakses secara fleksibel tanpa memerlukan instalasi aplikasi tambahan, sehingga memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam proses belajar. Dengan karakteristik tersebut, buku saku digital diharapkan menjadi alternatif bahan ajar yang praktis, menarik, dan sesuai

dengan kebutuhan pembelajaran di SMK. Dokumentasi tampilan produk yang dikembangkan disajikan pada Gambar 1 sampai dengan Gambar 4.



**Gambar 1. Dashboard Buku Saku Digital**

*Sumber: Buku Saku Digital Diolah Oleh Peneliti.*

Berdasarkan Gambar 1, tampilan *dashboard* merupakan halaman awal buku saku digital yang menampilkan identitas produk serta menu navigasi menuju seluruh fitur pembelajaran. Halaman ini dirancang sebagai pusat akses utama sehingga peserta didik dapat dengan mudah memilih menu yang diinginkan tanpa mengalami kesulitan dalam mengoperasikan media. Tata letak menu disusun secara sederhana, sistematis, dan responsif agar memudahkan pengguna berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya, baik melalui komputer maupun *smartphone*. Selain memberikan kemudahan navigasi, tampilan *dashboard* didesain dengan kombinasi warna, ikon, dan tipografi yang menarik sehingga mampu memberikan kesan awal yang positif, meningkatkan daya tarik visual, serta mendorong peserta didik untuk lebih termotivasi dalam mempelajari materi Pengelolaan Rapat Pertemuan.

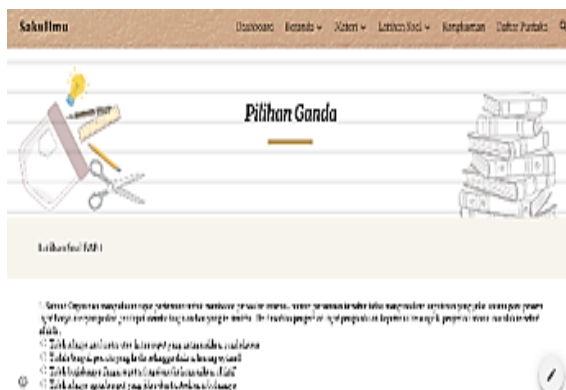


**Gambar 2. Tampilan Materi Buku Saku Digital**

*Sumber: Buku Saku Digital Diolah Oleh Peneliti.*

Gambar 2 menunjukkan tampilan halaman materi buku saku digital yang memuat kompetensi pembelajaran serta uraian materi Pengelolaan Rapat Pertemuan yang disusun secara sistematis sesuai dengan capaian pembelajaran. Materi disajikan secara bertahap mulai dari konsep dasar hingga pembahasan yang lebih rinci, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami isi pembelajaran sesuai dengan urutan kompetensi yang harus dikuasai. Penyajian materi dipadukan dengan penggunaan tata letak yang rapi, kombinasi warna yang proporsional, serta ilustrasi pendukung sehingga tampilan menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan fokus belajar peserta didik. Selain itu, penggunaan bahasa yang komunikatif,

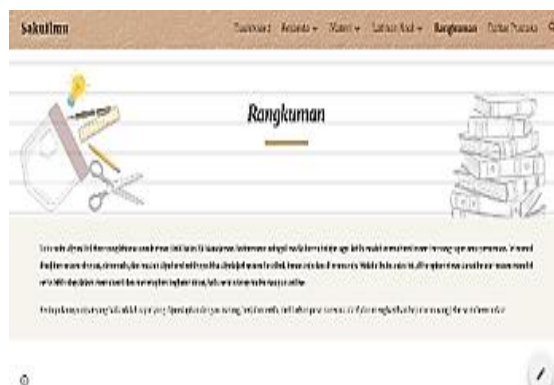
sederhana, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik SMK membantu mereka memahami materi secara lebih efektif serta mendukung proses belajar mandiri melalui buku saku digital.



**Gambar 3. Tampilan Latihan Soal Buku Saku Digital**

*Sumber: Buku Saku Digital Diolah Oleh Peneliti.*

Gambar 3 menunjukkan tampilan halaman latihan soal pada buku saku digital yang dirancang sebagai sarana evaluasi mandiri untuk membantu peserta didik mengukur tingkat pemahaman setelah mempelajari materi Pengelolaan Rapat Pertemuan. Soal-soal yang disajikan disusun sesuai dengan kompetensi dan materi yang telah dipelajari sehingga dapat digunakan untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik secara bertahap. Penyajian latihan soal dalam format digital memudahkan peserta didik mengakses dan mengerjakan evaluasi kapan saja serta di mana saja melalui komputer maupun *smartphone*, sehingga proses belajar menjadi lebih fleksibel. Keberadaan fitur latihan soal ini tidak hanya membantu peserta didik mengevaluasi pemahamannya secara mandiri, tetapi juga memberikan kesempatan untuk memperkuat penguasaan materi sebelum mengikuti evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru.



**Gambar 4. Tampilan Rangkuman Buku Saku Digital**

*Sumber: Buku Saku Digital Diolah Oleh Peneliti.*

Gambar 4 menunjukkan tampilan halaman rangkuman pada buku saku digital yang memuat pokok-pokok materi Pengelolaan Rapat Pertemuan yang telah dipelajari peserta didik. Rangkuman disusun secara singkat, sistematis, dan sesuai dengan capaian pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik untuk mengingat kembali konsep-konsep penting tanpa harus mempelajari seluruh materi dari awal. Penyajian rangkuman dengan tampilan yang ringkas dan mudah dibaca membantu peserta didik melakukan peninjauan ulang sebelum

mengerjakan latihan soal maupun mengikuti evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, keberadaan halaman rangkuman tidak hanya berfungsi sebagai penutup materi, tetapi juga sebagai penguat pemahaman dan sarana refleksi belajar yang mendukung proses pembelajaran mandiri melalui buku saku digital.

Keempat tampilan tersebut menunjukkan bahwa buku saku digital tidak hanya menyajikan materi pembelajaran, tetapi juga dilengkapi dengan navigasi yang mudah dipahami, desain visual yang menarik, serta fitur evaluasi yang mendukung pembelajaran mandiri. Seluruh komponen dirancang secara terpadu agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif dan fleksibel. Pemanfaatan *Google Sites* juga memungkinkan media diakses melalui berbagai perangkat tanpa mengalami kendala yang berarti. Oleh karena itu, produk yang dikembangkan telah memenuhi karakteristik bahan ajar digital yang praktis, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

**Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Buku Saku Digital**

| Validator   | Skor | Persentase (%) | Kategori     |
|-------------|------|----------------|--------------|
| Ahli Materi | 100  | 90,9           | Sangat Layak |
| Ahli Bahasa | 44   | 88,0           | Sangat Layak |
| Ahli Grafik | 42   | 93,3           | Sangat Layak |
| Rata-rata   | -    | 90,7           | Sangat Layak |

Berdasarkan Tabel 2, hasil validasi menunjukkan bahwa buku saku digital memperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 90,7%, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Persentase tertinggi diperoleh pada aspek grafik sebesar 93,3%, yang menunjukkan bahwa tampilan visual, tata letak, serta desain media telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai bahan ajar digital. Aspek materi memperoleh persentase sebesar 90,9%, sedangkan aspek bahasa memperoleh persentase sebesar 88,0%, yang mengindikasikan bahwa isi materi telah sesuai dengan kompetensi pembelajaran dan penggunaan bahasa dinilai komunikatif serta mudah dipahami oleh peserta didik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh aspek penilaian memperoleh kategori sangat layak sehingga produk telah memenuhi standar kelayakan sebagai bahan ajar digital.

Selama proses validasi, para validator juga memberikan beberapa masukan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Perbaikan dilakukan pada beberapa bagian, seperti penyempurnaan redaksi kalimat, penyesuaian tata letak halaman, serta peningkatan kualitas tampilan visual agar lebih menarik dan mudah digunakan. Seluruh saran dari validator diakomodasi melalui proses revisi sebelum produk diimplementasikan kepada peserta didik. Dengan demikian, buku saku digital yang dihasilkan tidak hanya memenuhi kriteria kelayakan secara kuantitatif, tetapi juga telah disempurnakan berdasarkan masukan para ahli sehingga lebih siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

**Tabel 3. Hasil Uji Coba kepada Peserta Didik**

| Tahap Uji Coba    | Jumlah Siswa | Rata-rata Skor | Persentase (%) | Kategori     |
|-------------------|--------------|----------------|----------------|--------------|
| Kelompok Kecil    | 15           | 81,4           | 81,4           | Sangat Layak |
| Uji Coba Lapangan | -            | 84,5           | 84,5           | Sangat Layak |

Hasil uji coba kepada peserta didik disajikan pada Tabel 3. Uji coba kelompok kecil yang melibatkan 15 peserta didik memperoleh rata-rata skor sebesar 81,4 atau persentase 81,4%, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Setelah dilakukan penyempurnaan berdasarkan hasil uji coba awal, produk diimplementasikan pada uji coba lapangan dan memperoleh rata-rata skor sebesar 84,5 atau persentase 84,5%, yang juga berada pada kategori sangat layak. Peningkatan hasil tersebut menunjukkan bahwa buku saku digital mampu diterima dengan baik oleh peserta didik dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan penggunaan bahan ajar konvensional.

Tanggapan positif peserta didik menunjukkan bahwa buku saku digital memiliki keunggulan dari aspek kemudahan akses, tampilan yang menarik, serta penyajian materi yang sistematis. Media berbasis Google Sites memungkinkan peserta didik mengakses materi pembelajaran melalui laptop maupun telepon pintar tanpa mengalami kesulitan berarti. Selain itu, fitur navigasi yang sederhana membantu peserta didik berpindah antarhalaman materi secara lebih mudah sehingga proses belajar menjadi lebih efisien. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa buku saku digital memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dan berpotensi mendukung pembelajaran yang lebih interaktif.

**Tabel 4. Ringkasan Hasil Pengembangan Berdasarkan Tahapan ADDIE**

| <b>Tahap ADDIE</b> | <b>Hasil yang Diperoleh</b>                                                                                                                     |
|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Analysis           | Ditemukan kebutuhan bahan ajar digital yang praktis, menarik, mudah diakses melalui laptop maupun smartphone, dan sesuai karakteristik siswa.   |
| Design             | Penyusunan struktur materi, desain antarmuka, navigasi, dan fitur interaktif buku saku digital berbasis Google Sites.                           |
| Development        | Validasi ahli materi (90,9%), ahli bahasa (88%), dan ahli grafik (93,3%) dengan kategori sangat layak serta revisi berdasarkan saran validator. |
| Implementation     | Uji coba kelompok kecil memperoleh respons 81,4% dan uji coba lapangan 84,5%, keduanya berkategori sangat layak.                                |
| Evaluation         | Buku saku digital dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar pada mata pelajaran Pengelolaan Rapat Pertemuan.                                |

Ringkasan hasil pengembangan berdasarkan model ADDIE ditampilkan pada Tabel 4. Pada tahap analysis, penelitian berhasil mengidentifikasi kebutuhan peserta didik terhadap bahan ajar digital yang praktis, menarik, serta mudah diakses melalui berbagai perangkat. Tahap design menghasilkan rancangan struktur materi, tampilan antarmuka, navigasi, dan fitur interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran Pengelolaan Rapat Pertemuan. Selanjutnya, tahap development, implementation, dan evaluation menunjukkan bahwa produk telah melalui proses validasi ahli, uji coba kepada peserta didik, serta evaluasi akhir sehingga dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar.

Secara keseluruhan, hasil pengembangan menunjukkan bahwa setiap tahapan dalam model ADDIE telah terlaksana secara sistematis dan saling berkesinambungan. Tahap analisis menjadi dasar dalam menentukan kebutuhan pengguna, sedangkan tahap perancangan dan

pengembangan menghasilkan produk yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil validasi ahli serta respons peserta didik memperlihatkan bahwa buku saku digital memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik baik dari aspek isi, bahasa, tampilan, maupun kepraktisan penggunaan. Oleh karena itu, buku saku digital berbasis Google Sites dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif bahan ajar digital untuk mendukung pembelajaran Pengelolaan Rapat Pertemuan di SMK.

### Pembahasan

Pengembangan buku saku digital berbasis *Google Sites* diawali dengan tahap *analysis* untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran pada mata pelajaran Pengelolaan Rapat Pertemuan. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik memerlukan bahan ajar yang lebih praktis, menarik, dan mudah diakses karena keterbatasan buku pegangan serta proses pembelajaran yang masih didominasi oleh pendekatan berpusat pada guru (*teacher-centered*). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi bahan ajar yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Bahan ajar yang mengintegrasikan teknologi, aktivitas interaktif, dan pendekatan pembelajaran berpusat pada peserta didik terbukti mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Maričić & Lavicza, 2024). Selain itu, penyusunan bahan ajar yang bersifat aktif dan kontekstual memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi, berdiskusi, serta membangun pemahaman secara lebih mendalam sehingga berdampak positif terhadap kualitas keterlibatan mereka dalam pembelajaran (McDonald et al., 2024). Berdasarkan hasil analisis tersebut, buku saku digital dikembangkan sebagai alternatif sumber belajar yang dapat diakses melalui laptop maupun *smartphone*, sehingga memberikan fleksibilitas belajar sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Tahap *design* difokuskan pada penyusunan struktur materi, desain antarmuka, sistem navigasi, serta fitur-fitur interaktif yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran mata pelajaran Pengelolaan Rapat Pertemuan. Selanjutnya, pada tahap *development*, produk dikembangkan menggunakan platform *Google Sites* dengan dukungan desain visual dari Canva sehingga menghasilkan bahan ajar yang menarik, mudah digunakan, dan tidak memerlukan aplikasi tambahan. Dokumentasi produk menunjukkan bahwa buku saku digital terdiri atas halaman *dashboard* sebagai pusat navigasi, halaman materi yang disusun secara sistematis, latihan soal sebagai sarana evaluasi mandiri, serta rangkuman untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi. Rancangan tersebut menunjukkan bahwa pengembangan produk tidak hanya berorientasi pada kelengkapan materi, tetapi juga memperhatikan aspek kemudahan penggunaan (*usability*) dan pengalaman belajar pengguna (*learning experience*). Keterbacaan merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan peserta didik dalam memahami isi bahan ajar, sehingga materi perlu disusun menggunakan bahasa yang jelas, sistematis, dan sesuai dengan tingkat kemampuan pembaca (Crossley, 2024). Di samping itu, bahan ajar yang memiliki struktur yang terorganisasi, mudah dinavigasi, dan mendukung pembelajaran mandiri mampu meningkatkan otonomi belajar peserta didik serta mendorong mereka mengelola proses belajarnya secara lebih efektif (Al-Khasawneh et al., 2024). Dengan demikian, tahap pengembangan tidak hanya menghasilkan media pembelajaran yang menarik secara visual, tetapi juga mendukung proses belajar yang lebih efektif dan fleksibel melalui pemanfaatan teknologi digital.

Hasil validasi menunjukkan bahwa buku saku digital memperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 90,7% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penilaian, aspek grafik memperoleh persentase tertinggi sebesar 93,3%, diikuti aspek materi sebesar 90,9%,

sedangkan aspek bahasa memperoleh persentase 88,0%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa produk telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan kegrafikan sehingga layak digunakan sebagai bahan ajar digital pada mata pelajaran Pengelolaan Rapat Pertemuan. Berbagai masukan dari para validator kemudian dijadikan dasar untuk menyempurnakan beberapa bagian produk, seperti perbaikan redaksi, penyempurnaan tata letak, dan peningkatan kualitas tampilan visual sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Proses validasi oleh ahli merupakan tahapan penting dalam penelitian pengembangan karena memungkinkan peneliti memperoleh umpan balik yang sistematis mengenai kesesuaian isi, penyajian, bahasa, dan desain produk sehingga revisi yang dilakukan dapat meningkatkan kualitas sekaligus kelayakan produk sebelum uji coba lapangan (Adystia et al., 2023). Selain itu, komentar dan rekomendasi dari validator menjadi acuan dalam memperbaiki aspek-aspek yang masih memerlukan penyempurnaan agar produk lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna dan siap diterapkan dalam proses pembelajaran (Nurrahman et al., 2025). Dengan demikian, validasi ahli tidak hanya berfungsi sebagai proses penilaian kualitas produk, tetapi juga sebagai tahapan penyempurnaan yang menghasilkan bahan ajar yang lebih relevan dengan kebutuhan pembelajaran.

Tahap *implementation* menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons yang positif terhadap penggunaan buku saku digital selama proses pembelajaran. Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 81,4%, sedangkan uji coba lapangan meningkat menjadi 84,5%, dan keduanya berada pada kategori sangat layak. Peningkatan hasil tersebut menunjukkan bahwa revisi yang dilakukan berdasarkan masukan validator maupun hasil uji coba awal mampu meningkatkan kualitas produk sehingga lebih mudah diterima oleh peserta didik. Respons positif tersebut mengindikasikan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi karena mudah diakses, mudah digunakan, serta membantu peserta didik memahami materi secara lebih sistematis. Tampilan visual yang menarik, navigasi yang sederhana, serta penyajian materi yang terstruktur memberikan pengalaman belajar yang lebih nyaman sehingga mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri. Sebagai media pembelajaran berbasis web, *Google Sites* memungkinkan peserta didik mengakses materi, tugas, dan berbagai sumber belajar secara mandiri tanpa dibatasi ruang dan waktu sehingga mendorong pembelajaran yang lebih aktif dan fleksibel (Laili et al., 2025). Selain itu, integrasi berbagai fitur interaktif pada *Google Sites* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperkaya pengalaman belajar, serta mendukung implementasi pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan dan aktivitas peserta didik (Tahir et al., 2024).

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Safitri et al. (2025) yang melaporkan bahwa bahan ajar digital berupa *e-modul* memperoleh tingkat kelayakan yang sangat tinggi berdasarkan validasi para ahli serta mendapatkan respons yang sangat positif dari peserta didik sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kesamaan temuan tersebut menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis teknologi mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih menarik, mudah diakses, dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Putri et al. (2024) yang menyatakan bahwa bahan ajar *digital pocket book* memperoleh kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli dan uji pengguna, serta dinilai efektif mendukung pembelajaran melalui penyajian materi yang ringkas, menarik, dan mudah diakses. Konsistensi hasil penelitian ini dengan penelitian terdahulu semakin memperkuat bahwa buku saku digital berbasis *Google Sites* merupakan salah satu inovasi bahan ajar yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan, khususnya pada mata pelajaran Pengelolaan Rapat Pertemuan.

Secara keseluruhan, seluruh tahapan model ADDIE telah dilaksanakan secara sistematis mulai dari tahap *analysis* hingga *evaluation*. Tahap evaluasi menunjukkan bahwa revisi yang dilakukan berdasarkan masukan validator dan respons peserta didik berhasil meningkatkan kualitas buku saku digital sebelum digunakan dalam pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa proses pengembangan tidak hanya menghasilkan produk yang memenuhi aspek validitas, tetapi juga memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi sebagaimana ditunjukkan oleh hasil validasi ahli sebesar 90,7% dan respons peserta didik pada kategori sangat layak. Dalam penelitian pengembangan, suatu produk dinyatakan berkualitas apabila tidak hanya memenuhi aspek validitas, tetapi juga memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi sehingga mudah digunakan dalam konteks pembelajaran yang sesungguhnya (Aldilla & Usmeldi, 2024). Selain itu, pengembangan bahan ajar perlu mempertimbangkan kebutuhan pengguna melalui proses evaluasi dan revisi yang berkelanjutan agar produk yang dihasilkan tetap relevan, mudah diterapkan, serta mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Susrawan et al., 2024). Dengan demikian, penerapan model ADDIE berhasil memfasilitasi proses pengembangan secara sistematis mulai dari identifikasi kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi, sehingga tujuan penelitian untuk menghasilkan buku saku digital berbasis *Google Sites* yang layak digunakan sebagai bahan ajar pada mata pelajaran Pengelolaan Rapat Pertemuan telah berhasil dicapai.

## KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan buku saku digital berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Pengelolaan Rapat Pertemuan untuk peserta didik kelas XI Manajemen Perkantoran SMKN 1 Lamongan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Hasil validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli grafik menunjukkan bahwa produk berada pada kategori sangat layak, sedangkan hasil uji coba kepada peserta didik juga memperoleh respons pada kategori sangat layak. Temuan tersebut menunjukkan bahwa buku saku digital yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, kegrafikan, dan kepraktisan penggunaan sehingga layak dimanfaatkan sebagai bahan ajar pada pembelajaran Pengelolaan Rapat Pertemuan. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk mengembangkan serta mengetahui kelayakan buku saku digital berbasis *Google Sites* telah berhasil dicapai.

Penelitian ini memberikan implikasi teoretis bahwa penerapan model pengembangan ADDIE efektif digunakan untuk menghasilkan bahan ajar digital yang memenuhi standar kelayakan dari aspek materi, bahasa, tampilan, dan kepraktisan penggunaan. Dari sisi praktis, buku saku digital berbasis *Google Sites* menjadi alternatif bahan ajar yang mendukung pembelajaran lebih fleksibel karena dapat diakses melalui laptop maupun *smartphone*, sehingga memudahkan peserta didik mempelajari materi secara mandiri kapan saja dan di mana saja. Selain itu, penelitian ini memperkaya inovasi pengembangan bahan ajar digital pada mata pelajaran Pengelolaan Rapat Pertemuan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dan dapat menjadi referensi bagi guru maupun peneliti selanjutnya dalam mengembangkan bahan ajar digital pada mata pelajaran atau konteks pembelajaran yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adystia, Y., Lisdiana, L., & Yuniastuti, A. (2023). The Validity Of Research-Based Teaching Supplements To Improve Students' Scientific Literacy. *Journal Of Innovative Science Education*, 12(1), 1–7. <https://doi.org/10.15294/jise.v11i1.59895>
- Afifi, A. F. R., Wening, S. S., Pramesti, Y. G., Palupi, E. R., & Murwaningsih, T. (2026).

- Project-Based Learning Implementation To Enhance Student Learning Outcomes In Meeting Management. *Jurnal Informasi Dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*, 10(1), 123–131. <https://jurnal.uns.ac.id/jikap/article/view/104329/0>
- Aldilla, E., & Usmeldi. (2024). Validity And Practicality Of The Physics E-Module Based On The Orientation, Identify, Discussion, Decision, And Engage In Behavior (OIDDE) Model To Improve Students' 21st Century Skills. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(8), 5768–5774. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i8.7719>
- Chukwuemeka, E. J., & Garba, M. (2024). Technology As A Catalyst For Learning And Unlearning: A Tool For Navigating Education In A Dynamic Society. *European Journal Of Interactive Multimedia And Education*, 5(2), E02404. <https://doi.org/10.30935/ejimed/15640>
- Ernest, I. Z., & Putra M., M. D. (2023). The Use Of Google Sites-Based Electronic Modules In Science Learning Against Digital Literacy Of Junior High School Students. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 12(2), 293–304. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v12i2.56311>
- Febrianti, D. P., Hermanto, F. Y., Nnamdi, A. O., Rosy, B., & Septiana, N. (2025). Confirmatory Factor Analysis Of Problem-Based Learning Instrument For Office Management And Business Service Program. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 29(1). <https://doi.org/10.21831/pep.v29i1.84368>
- Garay Abad, L., & Hattie, J. (2025). The Impact Of Teaching Materials On Instructional Design And Teacher Development. *Frontiers In Education*, 10, 1577721. <https://doi.org/10.3389/educ.2025.1577721>
- Islanda, E., & Dermawan, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas XI MA Ma'arif Cilageni Kadungora. *Jurnal Teknodik*, 27(1), 51–62. <https://doi.org/10.32550/teknodik.vi.991>
- Kosasih, E. (2021). Pengembangan Bahan Ajar. *Bumi Aksara*. [https://books.google.co.id/books/about/pengembangan\\_bahan\\_ajar.html?hl=id&id=uz9oeaaaqbaj&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/pengembangan_bahan_ajar.html?hl=id&id=uz9oeaaaqbaj&redir_esc=y)
- Kusumaningrum, S., Oktarina, N., Kuswanto, A., & Samsudin, N. (2026). Developing Peer Learning-Based Communication Simulation E-Modules To Enhance Soft Skills In Office Management Vocational Education. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 12(1), 127–140. <https://doi.org/10.33394/jk.v12i1.17746>
- Laili, A. M., Widarti, H. R., Puspita, A. P. I., Anantayani, A., Amrullah, N. K., & Aini, R. G. (2025). Development Of Google Sites-Based Learning Media To Increase Student Learning Interest. *International Journal Of Chemistry Education Research*, 9(2), 165–175. <https://doi.org/10.20885/ijcer.vol9.iss2.art6>
- Maričić, M., & Lavicza, Z. (2024). Enhancing Student Engagement Through Emerging Technology Integration In STEAM Learning Environments. *Education And Information Technologies*, 29, 23361–23389. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12710-2>
- Mcdonald, S., Huntington, B., & Allen, H. A. (2024). Students Engage With And Benefit From Active Learning When This Is Appropriately Embedded In Curriculum Design. *Open Scholarship Of Teaching And Learning*, 3(2). <https://doi.org/10.56230/osotl.108>
- Nurrahman, M., Marmoah, S., & Suryandari, K. C. (2025). Assessing SRBP-Based Instructional Materials: An Expert Judgment Approach. *Social, Humanities, And Educational Studies (SHES): Conference Series*, 8(4). <https://doi.org/10.20961/shes.v8i4.109452>



- Panjaitan, J. O., Akita, A., & Putri, K. A. (2025). Efektivitas Buku Saku Digital Interaktif Dalam Pembelajaran Sistem Produksi Pada Mata Kuliah Rekayasa Industri. *Menara Ilmu: Jurnal Penelitian Dan Kajian Ilmiah*. <https://doi.org/10.32550/teknodik.vi.991>
- Putri, L. Y., Lastariwati, B., & Komariah, K. (2024). Development Of A Digital Pocket Book Learning Material On Menu For Vocational High School Culinary Students. *Journal Of Culinary Technology And Education*, 2(1). <https://doi.org/10.21831/jcte.v2i1.569>
- Restuningrum, R. F. (2026). Development Of E-LKPD Based On Project Based Learning On Meeting Management Material For Office Management And Business Services Department. *Journal Of Vocational And Career Education*, 11(1). <https://doi.org/10.15294/jvce.v11i1.37724>
- Safitri, L., Hidayati, N., & Suryanti. (2025). Integrating Problem-Based Learning Into E-Modules: A Development Study With Validation And Student Response Analysis. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 11(1), 397–409. <https://doi.org/10.33394/jk.v11i1.14836>
- Suryana, E., Prahasti, P., & Iskandar, A. P. (2023). Pemanfaatan Google Site Sebagai Media Pembelajaran Siswa Pada SMKN 3 Kota Bengkulu. *Jurnal Dehasen Untuk Negeri*, 2(1), 85–88. <https://doi.org/10.37676/jdun.v2i1.3583>
- Susrawan, I. N. A., Suandi, N., Sudiana, I. N., & Dewantara, I. P. M. (2024). Indonesian Textbooks Oriented On Social Integration And 21st Century Skills In Higher Education: Validity, Practicality, And Effectiveness. *International Journal Of Language Education*, 8(1). <https://doi.org/10.26858/ijole.v8i1.60910>
- Tahir, A. A., Novian, D., & Ashari, S. A. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Google Sites Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Kelas X Di SMAN 6 Gorontalo Utara. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 9(2). <https://doi.org/10.33084/bitnet.v9i2.7623>
- Yulian Syamsudl, D. L., Masithoh, A. D., & Rizqiyah, A. (2024). Teaching Materials Development In The Scope Of Islamic Education Research In Indonesia: A Systematic Literature Review. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 12(1), 127–144. <https://doi.org/10.36667/jppi.v12i1.1797>
- Yunianti, S. S., & Arochman, T. (2023). Pemanfaatan Bookcreator Untuk Optimalisasi Literasi Digital Guru Dalam Pengembangan Bahan Ajar. *Adi Widya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 278–288. <https://doi.org/10.33061/awpm.v7i2.9814>