

**PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN PADA KOMPETENSI DASAR  
MENERAPKAN PEMBUATAN WEBSITE KELAS XI BISNIS DARING DAN  
PEMASARAN DI SMK NEGERI 1 JOMBANG**

**Siti Sholikhatul Murtafi'ah**

Program Studi Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri  
Surabaya Email: [sitimurtafiah@mhs.unesa.ac.id](mailto:sitimurtafiah@mhs.unesa.ac.id)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan: 1) Mengetahui proses pengembangan E-Modul pembelajaran pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pembuatan Website; 2) Mengetahui kelayakan E-Modul pembelajaran Kompetensi Dasar Menerapkan Pembuatan Website kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran di SMK Negeri 1 Jombang; 3) Mengetahui respond peserta didik terhadap E-Modul pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development*, dengan model pengembangan 4D dari Thiagarajan yang terdiri dari *Define, Design, Develop* dan *Disseminate*. Namun penelitian ini hanya sampai pada tahap *Develop*. Hasil penelitian pengembangan E-Modul Pembelajaran pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pembuatan Website memperoleh hasil rata-rata sebesar 89.6% dengan kriteria "sangat layak". Hasil presentase ini diperoleh dari validasi ahli materi sebesar 82.1%, dan penilaian ahli media sebesar 97,1%. Hasil presentase dari respond peserta didik dalam uji coba terbatas sebesar 94,8%, dan uji coba lapangan dengan nilai 92,3%.

**Kata Kunci :** E-Modul Pembelajaran, Flip PDF Professional, Menerapkan Pembuatan Website.

**Abstract**

*This research and development aims to (1) produce, (2) Feasibility of E-Module learning in Basic Competence Implement Class XI Website Creation in Vocational Schools Negeri 1 Jombang, (3) find out students' responses. This research uses the Research and Development method, with a 4D development model from Thiagarajan consisting of Define, Design, Develop and Disseminate. But this research is only arrived at the Develop stage. E-Module development research results the Basic Competency learning E-Module "implementing website creation" an average yield of 89.6% with criteria "Very decent". The results of the expert material assessment shows percentage about 82.1%, and the assessment of media experts shows percentage about 97.1%. The conclusion of this research is the Basic Competency learning E-Module "implementing website creation" can be used in online business subjects.*

**Keywords:** Learning E-Module, Flip PDF Professional, Implement Website Creation.

**PENDAHULUAN**

Sudjana (2010 : 4) Pendidikan memiliki arti suatu upaya sadar untuk mengembangkan dan memaksimalkan kapasitas dasar sumber daya manusia seoptimal mungkin sesuai dengan kapasitasnya. Pendidikan ini bebas untuk dipelajari oleh siapa saja, kapan saja, dan dimana saja, bagi mereka yang mau belajar dan mengembangkan potensi yang ada dalam diri setiap individu.

Menurut Danim (1995) terbatasnya suatu media pembelajaran yang digunakan di ruang kelas diduga dapat menjadi salah satu penyebab lemahnya mutu belajar peserta didik. Terbatasnya waktu dalam proses belajar mengajar di sekolah membuat peserta didik harus belajar secara mandiri baik di rumah atau dimanapun peserta didik berada. Diperlukan media belajar yang mudah menyampaikan informasi untuk dapat menarik minat peserta didik dalam belajar mandiri. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik (Arsyad, 2013: 19) yang

mengemukakan bahwa "pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar, bahkan dapat membawa pengaruh psikologi terhadap peserta didik".

Seiring dengan majunya jaman dan meluasnya teknologi, serta perubahan dalam proses belajar, kini media pembelajaran juga terus mengalami proses revisi dan inovasi secara lebih luas. Arsyad, (2013) menyatakan bahwa Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong terciptanya media pembelajaran yang interaktif.

Saat ini, beberapa media belajar berbasis teknologi dan komputer mulai marak bermunculan, sesuai pendapat Daryanto (2015 : 143) yang menyatakan CAI, CMI serta E-Learning digunakan dalam kegiatan pembelajaran Selain CAI, CMI, dan *E-Learning*, *Elektronik Modul* (E-Modul) adalah salah satu media

pembelajaran dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Seiring dengan perkembangan teknologi, kini banyak sekali *software* yang menawarkan berbagai kemudahan untuk membuat buku digital ataupun E-Modul bagi penggunaannya. Menurut Darmawan, (2012) dalam membangun multimedia interaktif ini dibutuhkan kejelian dan ketelitian dalam memilih *software* yang memiliki basis berbeda-beda. Beberapa *software* yang dapat membantu membuat E-Modul adalah Flip PDF Profesional. (Professional, 2013) menyatakan bahwa Flip PDF Profesional adalah pembuat buku flip kaya akan fitur yang kuat dengan fungsi edit halaman.

Flip PDF Profesional ini memiliki banyak kelebihan yang menjadi dasar mengapa peneliti memilih menggunakan Flip PDF Profesional. Pertama yaitu, Flip PDF Profesional dapat digunakan baik secara online maupun offline di iPad, iPhone, perangkat android, dan komputer. Flip PDF Profesional ini hanya dapat dioperasikan secara offline jika dibuka melalui laptop atau Komputer, apabila dibuka melalui iPhone ataupun android, penggunaannya harus online atau tersambung dengan internet terlebih dahulu. Kedua Flip PDF Profesional ini dapat *publish* atau disimpan dengan format sesuai dengan kebutuhan penggunaannya, terdapat empat pilihan *publish* yaitu html, exe, app dan fbr. Yang ketiga dengan Flip PDF Profesional E-Modul dapat menampilkan gambar, video dan juga audio. Keempat yaitu Pengguna Flip PDF Profesional tetap dapat mengoperasikan Flip PDF Profesional tanpa harus menginstal terlebih dahulu. Sedangkan kelemahan dari Flip PDF Profesional ini adalah membutuhkan ruang penyimpanan yang cukup besar.

SMK Negeri 1 Jombang merupakan salah satu sekolah yang memiliki jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran. Berdasarkan hasil FGD (*Focus Group Discussion*) yang dilakukan dengan 7 orang peserta didik jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran, dimana mengatakan bahwa (1) didalam mata pelajaran Bisnis Online terdapat materi yang sulit karena banyak kata asing di dalamnya. Banyaknya kata asing tersebut membuat peserta didik sulit untuk mengingat dengan baik. Parahnya peserta didik sering salah mengartikan atau tertukar antara istilah yang satu dengan yang lainnya. Tentunya permasalahan ini akan menghambat proses pemahaman dan belajar peserta didik. (2) Selama ini dalam proses belajar mengajar guru menjelaskan dengan menggunakan media modul dan power point. Namun, modul mata pelajaran Bisnis Online hanya dipegang oleh guru saja, peserta didik dijelaskan dengan menggunakan media power point, papan tulis dan praktik tanpa buku atau modul pegangan untuk peserta didik. (3) Selain itu, terbatasnya jumlah buku

diperpustakaan sekolah khususnya mata pelajaran Bisnis Online.

Berdasarkan hasil wawancara bersama salah satu guru mata pelajaran Bisnis Online mengatakan bahwa, sama halnya dengan peserta didik guru juga merasakan apa yang dirasakan oleh peserta didiknya, dalam mata pelajaran bisnis online ini terdapat banyak kata atau kalimat asing yang sulit dimengerti, karena hal itulah terdapat beberapa materi yang memang guru sendiri masih merasa kesulitan untuk menyampaikan kembali kepada peserta didiknya, guru mengalami kesulitan dalam mencari kata lain yang mungkin lebih mudah dipahami dan diserap oleh peserta didik. Salah satu materi yang sulit dan banyak kata asingnya yaitu pada Kompetensi Dasar 3.3 Menerapkan Pembuatan Website.

Berdasarkan pada Kemendikbud (2017) menyatakan bahwa Kompetensi Dasar 3.3 Menerapkan Pembuatan Website adalah bagian materi yang terdapat dalam mata pelajaran produktif Bisnis Online di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran. Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pembuatan Website terdapat beberapa materi pokok yang meliputi, (1) Tujuan Pembuatan Website, (2) Konten Website, (3) Aplikasi Website, (4) HTML dan (5) Membuat Website. Dalam kompetensi dasar menerapkan pembuatan website di dominasi oleh teori, pemahaman dan praktik dalam membuat website.

Berdasarkan hasil FGD antara peneliti bersama dengan peserta didik, hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran Bisnis Online, dan beberapa permasalahan diatas diperlukan pengembangan suatu media pembelajaran untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi, serta peserta didiknya dalam memahami suatu materi. E-Modul merupakan salah satu media belajar alternatif yang tepat untuk digunakan di jaman yang serba teknologi ini. Teknologi yang kian berkembang ini memberikan banyak pilihan media belajar, peserta didik dapat memilih yang sesuai dengan kriteria dan kepraktisan yang mereka butuhkan. E-Modul merupakan salah satunya media belajar menawarkan kepraktisan dalam penggunaannya, dimana E-Modul ini dapat diaplikasikan dengan menggunakan *smartphone* dan laptop. Dengan menggunakan E-Modul pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pembuatan Website akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang notabenehnya diperlukan gambar dan juga video untuk memahami secara langsung bagaimana cara membuat dan mengaplikasikan website. Dengan E-Modul peserta didik dapat memperbesar, memperkecil gambar dan memutar video sesuai dengan keinginan, dimana hal tersebut tidak dapat dilakukan di modul biasa.

Dalam penelitian pengembangan ini terdapat batasan yang dipilih oleh peneliti untuk memperjelas penggunaan E-Modul sebagai sumber belajar dan

penggunaan E-Modul sebagai media belajar bagi guru dan peserta didik. E-Modul sebagai sumber belajar digunakan saat guru menyampaikan materi kepada peserta didik didalam kelas, selain itu saat peserta didik belajar mandiri yang dilakukan baik di dalam kelas maupun diluar kelas. Berbeda dengan E-modul sebagai sumber belajar, E-Modul sebagai media belajar digunakan untuk membantu guru saat menyampaikan materi, yang mungkin materi tersebut tidak dapat disampaikan oleh guru melalui lisan saja dan membutuhkan suatu perantara seperti gambar, audio, dan juga video untuk menambah dan memperjelas pemahaman peserta didik

Mengacu dalam latar belakang yang dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Berdasarkan pada latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan: (1) Bagaimana pengembangan E-Modul pembelajaran pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pembuatan Website kelas XI di SMK Negeri 1 Jombang. (2) Bagaimana kelayakan E-Modul pembelajaran pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pembuatan Website kelas XI di SMK Negeri 1 Jombang. (3) Bagaimana respon peserta didik terhadap E-Modul pembelajaran pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pembuatan Website kelas XI di SMK Negeri 1 Jombang.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian & Pengembangan / *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2017:407) memaparkan bahwasanya Metode R&D merupakan metode penelitian yang diaplikasikan untuk menghasilkan suatu produk, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pada penelitian ini mengadopsi model pengembangan 4D Thiagarajan, "Define, Design, Develop dan Disseminate". Namun penelitian ini hanya sampai pada tahap *Develop*.

Subjek dalam penelitian ini adalah 12 peserta didik kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran 2 SMK Negeri 1 Jombang untuk ujicoba terbatas, dan 30 peserta didik kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran 3 untuk ujicoba lapangan SMK Negeri 1 Jombang.

Sebelum melakukan tahap pengujian, peneliti melakukan fase telaah dan validasi dari para ahli, yaitu dari ahli materi, dan ahli media. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi materi, lembar validasi media, dan lembar respon peserta didik.

Jenis data yang digunakan yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. data kualitatif didapatkan melalui hasil tanggapan berupa narasi deskriptif atau masukan secara lisan yang diberikan oleh ahli materi dan ahli

media melalui lembar telaah ahli. Data kuantitatif dalam penelitian diperoleh dari hasil penilaian ahli materi dan ahli materi melalui lembar validasi. Selain itu data kuantitatif juga diperoleh dari hasil penyebaran angket respon peserta didik pasca menggunakan media pembelajaran E-Modul.

Data validasi dan respond peserta didik yang dikumpulkan kemudian dihitung dengan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

Setelah mendapatkan hasil presentase diatas dapat ditentukan kelayakan media dengan menggunakan kriteria interpretasi skala validasi.

**Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skala Validasi**

| Presentase | Kriteria     |
|------------|--------------|
| 0% - 20%   | Tidak Layak  |
| 21% - 40%  | Kurang Layak |
| 41% - 60%  | Cukup Layak  |
| 61% - 80%  | Layak        |
| 81% - 100% | Sangat Layak |

Sumber: Diadaptasi oleh peneliti dari Riduwan (2013:39)

Sesuai pada table 1 Kriteria Interpretasi Skala Validasi terhadap E-Modul dari validasi materi dan media dapat dikatan layak jika telah memperoleh presentase sebesar  $\geq 61\%$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Pengembangan E-Modul pembelajaran melalui tahapan *define*, *design*, dan *develop* seperti berikut :

1. Pendefinisian (*Define*)
  - a. Analisis awal peneliti ini didapatn bahwa minimnya buku untuk mata pelajaran Bisnis Online. Berdasarkan hasil FGD bersama dengan 7 orang peserta didik, Peserta didik mengatakan bahwa mereka belajar dengan menggunakan (1) Catatan yang diberikan guru saat proses belajar mengajar berlangsung, tanpa buku pegangan untuk peserta didik. (2) Menggunakan laptop/komputer dan smartphone untuk mengakses internet. Guru mata pelajaran Bisnis Online SMK Negeri 1 Jombang yaitu Ibu Ika Fariana Afan, S.Pd., M.Pd. dan FGD bersama peserta didik, kedua belah pihak menyatakan bahwa dalam mata pelajaran Bisnis Online KD Menerapkan Pembuatan Webiste terdapat banyak kata atau kalimat asing yang sulit untuk di pahami.
  - b. Analisis Peseta Didik di ketahui bahwa peserta didik berjenis kelamin laki-laki dan peruman yang berusia 16-17 tahun yang menyukai hal-hal praktis termasuk dalam belajar. Di usia mereka sekarang ini tentunya tidak asing dengan dunia digital.

- c. Tahap Analisis Tugas, peneliti memberikan soal kuis berupa pilihan ganda yang berjumlah 10 pertanyaan disetiap materi, dan mengerjakan soal uji kompetensi berupa pilihan ganda yang berjumlah 20 pertanyaan, dan penilaian keterampilan yang berisi teka teki silang dan analisis untuk mengetahui perbedaan jenis-jenis website.
  - d. Tahap Analisis Konsep yang akan di susun oleh peneliti, disesuaikan dengan silabus dan RPP kurikulum 2013 revisi 2017, serta karakter peserta didik, dimana berisikan materi tentang tujuan pembuatan website, hal penting dalam website, macam-macam konten dalam website dan uraian tentang Contoh meng-aplikasikan blogger.
  - e. Spesifikasi Tujuan Pembelajaran, adapun tujuan pembelajaran pada tahap ini yaitu di sesuaikan pada silabus mata pelajaran Bisnis Online pada KD Menerapkan Pembuatan Website yaitu sebagai berikut: (1) Menjelaskan tujuan pembuatan Website dengan kaidah bisnis online dengan percaya diri. (2) Mempersiapkan Konten Website sesuai dengan kaidah bisnis online dengan percaya diri dan mandiri. (3) Mempersiapkan aplikasi pembuatan website sesuai dengan kaidah bisnis online dengan mandiri. (4) mempraktikkan Scrip HTML sesuai kaidah bisnis online secara mandiri dan benar.
2. Tahap Perancangan (design)
    - a. Media pembelajaran ini dibuat melalui beberapa tahap yaitu: (a) Penyusunan Materi pada media disesuaikan RPP dan silabus bisnis *online* (b) Pemilihan Media Pemelihan media didasarkan dengan hasil analisis yang telah dijelaskan pada tahap pendefinisian. Peneliti memilih media berupa aplikasi untuk buku elektronik, atau lebih dikenal dengan nama aplikasi Flip PDF Professional yang sesuai dengan karakteristik peserta didik yang merupakan generasi milenial yang akrab dengan dunia digital. (c) Pemilihan Format, pada tahap ini peneliti menentukan desain *layout*, warna, konten, & format yang sesuai E-Modul & aplikasi Flip PDF Professional. (d) Rancangan Awal, Pada tahap ini peneliti dapat membuat desain awal untuk E-Modul yang nantinya diharapkan dapat membantu Guru dan Peserta didik dalam memahami Kompetensi Dasar Menerapkan Pembuatan Website untuk peserta didik kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran. Tahap-tahap tersebut terdiri atas: *Cover home*, *Sub cover*, Kata pengantar, Daftar isi, Peta kedudukan E-

Modul, Uraian materi, Latihan soal, Daftar pustaka, *Glossarium*, Profil.

### 3. Tahap Pengembangan

Tahap ini memperoleh masukan dan penilaian dari para ahli. Berikut ini merupakan hasil telaah dan validasi yang diberikan oleh para ahli terkait dengan E-Modul pembelajaran Kompetensi Dasar 3.3 Menerapkan Pembuatan Website:

**Tabel 2. Hasil Telaah Materi, dan Media**

| Materi                                                                       | Media                                                                                                |
|------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Tambahkan soal evaluasi berupa kuis pada setiap sub materi dalam E-Modul. | 1. Peletakan judul, nama penulis dan logo telah di sesuai                                            |
| 2. Mengurangi jumlah kata yang salah ketik atau typo.                        | 2. Jangan menggunakan warna terlalu banyak dalam E-Modul                                             |
| 3. Letak Glossarium yang direvisi berada di halaman akhir buku               | 3. Soal dalam E-Modul dibuat interaktif serta dicantumkan link agar peserta didik dapat mengerjakan. |

Sumber: Diolah oleh peneliti (2019)

**Table 3 Rekapitulasi Hasil Validasi**

| No. | Ahli   | Presentase | kriteria     |
|-----|--------|------------|--------------|
| 1.  | Materi | 82,1%      | Sangat Layak |
| 2.  | Media  | 97,1%      | Sangat Layak |
|     |        | 89,6%      | Sangat Layak |

Sumber: Diolah oleh peneliti (2019)

Berdasar hasil validasi ahli pada tabel 3 diperoleh hasil penilaian validasi materi sebesar 82,1% kriteria sangat layak, dan media diperoleh 85,5% kriteria sangat layak. Hasil rata-rata dari keseluruhan validasi sebesar 89,6% kriteria sangat layak, kesimpulannya E-Modul pembelajaran Kompetensi Dasar Menerapkan Pembuatan Website layak digunakan sebagai media pembelajaran alternative.

Setelah dilakukan telaah dan validasi materi & media oleh para ahli. Selanjutnya dilakukan uji coba terbatas (kelompok kecil) sejumlah 12 peserta didik kelas XI BDP2 Jombang yang dipilih dengan menggunakan teknik sampling incidental, kemudian dilanjutkan dengan uji kelompok besar kelas XI BDP3 sejumlah 30 orang atau satu kelas.

**Table 4 Rekapitulasi Respon Peserta Didik**

| N<br>o | Indikator              | Uji Coba<br>Terbatas | Uji Coba<br>Lapangan |
|--------|------------------------|----------------------|----------------------|
| 1.     | Kualitas Isi & Tujuan  | 100%                 | 98,3%                |
| 2.     | Kualitas Instruksional | 97,2%                | 88,8%                |
| 3.     | Kualitas Teknis        | 92,7%                | 92%                  |
|        | <b>Skor Rata-Rata</b>  | <b>94,8%</b>         | <b>92,3%</b>         |
|        | <b>Keseluruhan</b>     |                      |                      |

Sumber: Diolah oleh peneliti (2019)

Mengacu pada tabel 4, dapat diketahui bahwa hasil uji coba terbatas memperoleh nilai keseluruhan respon peserta didik sebesar 94,8%. selanjutnya dilakukan ujicoba lapangan dibeda kelas, uji coba lapangan dilakukan dibeda kelas bertujuan untuk mendapatkan data penelitian yang lebih akurat. Penilaian proses uji coba lapangan ini memperoleh nilai keseluruhan respon peserta didik sebesar 92,3%. Dimana hasil respon peserta didik dalam uji coba terbatas serta uji coba lapangan masuk dalam kategori sangat layak.

Dari hasil penilaian respon peserta didik tersebut maka dapat disimpulkan bahwa respon dari peserta didik terhadap E-Modul pembelajaran mendapatkan kriteria sangat layak karena mencapai skor presentase lebih dari 61%, hasil respon peserta didik terhadap pengembangan E-Modul pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan di dukung dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fauziah, I.Z (2016) yang berjudul Pengembangan E-Modul Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Penataan Barang Dagang memperoleh respon positif dari peserta didik sebesar 90,03%. Kedua penelitian yang dilakukan oleh Setiyo, E (2018) yang mendapatkan respond sebesar 83,75% dari uji coba terdabatas, dalam penelitiannya menunjukkan bahwa *e-modul* efektif untuk penguatan karakter dan juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar

Berdasarkan hasil respon peserta didik dan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwasanya E-Modul pembelajaran KD 3.3 Menerapkan Pembuatan Website sangat layak digunakan sebagai media belajar alternatif pada proses belajar mengajar dalam mata pelajaran Bisnis Online kelas XI BDP.

## PENUTUP

### Simpulan

Kesesuaian antara hasil penelitian, rumusan masalah & analisis data ditarik kesimpulan bahwasanya media pembelajaran E-Modul KD 3.3 Menerapkan Pembuatan Website sangat layak dipakai menjadi media pembelajaran alternative serta sebagai media belajar pegangan peserta didik dengan rincian sebagai berikut ini:

1. Proses pengembangan E-Modul pembelajaran Kompetensi Dasar Menerapkan Pembuatan Website ini dasarkan untuk membantu peserta didik dalam menahami materi dan memberikan alternative belajar. E-Modul dikembangkan dengan model pengembangan 4D sampai pada tahap Pengembangan (*Develop*), yang menggunakan *software* Flip PDF Professional.
2. E-Modul pembelajaran Kompetensi Dasar Menerapkan Pembuatan Website dinyatakan layak

berdasarkan pada penilaian dari ahli materi sebesar 82,1% dan ahli media sebesar 97,1%. Dari kedua nilai yang diberikan oleh ahli materi dan media memperoleh nilai rata-rata kelayakan E-Modul pembelajaran sebesar 89,6%.

3. Respon peserta didik kelas XI BDP di SMK Negeri 1 Jombang terhadap E-Modul pembelajaran Kompetensi Dasar Menerapkan Pembuatan Website yang dikembangkan adalah sangat layak dengan memperoleh presentasi sebesar 94,8% untuk uji coba terbatas dan memperoleh presentasi sebesar 92,3% untuk uji coba lapangan.

### Saran

Sesuai dengan hasil analisis data serta simpulan yang dipaparkan, saran yang disampaikan yaitu:

1. Penelitian terbatas pada Mata Pelajaran Bisnis Online KD Menerapkan Pembuatan Website kelas XI BDP. Selanjutnya, E-Modul diharapkan dapat dikembangkan untuk KD dan mata pelajaran lain dengan pengembangan yang lebih baik lagi.
2. Penelitian ini dilaksanakan bersama peserta didik kelas XI BDP SMK Negeri 1 Jombang. Sebab itu, perlu dilanjutkan uji coba pada sekolah lain hingga E-Modul pembelajaran layak digunakan untuk seluruh jaringan Sekolah Menengah Kejuruan pada jurusan Bisnis Daring dan Pemasaran.
3. Penelitian ini hanya sebatas menguji kelayakan pengembangan media melalui penilaian ahli dan respon peserta didik saja, sehingga pada penelitian berikutnya diharapkan dapat menguji keefektifan penggunaan media E-Modul pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik.
4. Keterbatasan program dari *software* Flip PDF Profesional ini bila digunakan di *smartphone* musik latar tidak dapat diputar. Selain itu, link E-Modul setiap bulannya harus diperbarui atau di upload kembali, diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan E-Modul menggunakan *software* yang lain.
5. Peneliti memberikan contoh berupa mengaplikasikan blogger dalam KD Menerapkan Pembuatan Website, sehingga diharapkan dapat dikembangkan dengan contoh mengaplikasikan website menggunakan *software* yang lain.

### DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T. I. B. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontestual Konsep Landasan dan Implementasinya Pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/KTI)*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bambang Warsita. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Danim, S. (1995). *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Darmawan, D. (2012). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Daryanto. (2015). *media pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Fauziah, I. Z., Sutrisno, & Suwarni. (2016). Pengembangan E-Modul Berbasis Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Penataan Barang Dagang. *Pendidikan Bisnis Dan Manajemen*, 2, 154–159.
- Kemendikbud, Kejuruan, D. P. S. M., Menengah, D. J. P. D. dan, & Kebudayaan, K. P. dan. *KI & KD SMK/MAK Kompetensi Keahlian Bisnis Daring dan Pemasaran*. , (2017).
- Kemendikbud, Menengah, D. J. P. D. dan, & Kebudayaan, K. P. D. *Panduan Praktis Penyusunan E-Modul Tahun 2017*. , (2017).
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Peraturan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tentang Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)/ Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK). diunduh di <http://psmk.kemdikbud.go.id/konten/3824/struktur-kurikulum-smk-perdirjen-dikdasmen-no-07dd5kk2018-tanggal-7-juni-2018>
- Perdana, F. A., & Sujadi, I. (2017). Development of e-module combining science process skills and dynamics motion material to increasing critical thinking skills and improve student learning motivation senior high school. *International Journal of Science and Applied Science*, 1(1), 45–54. <https://doi.org/10.20961/ijscs.v1i1.5112>
- Professional, C. (2013). *F pdf p*.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. S., R Rahardjo, Haryono, A., & Harjito. (2007). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setiyo, E., Zulhermanan, Z., & Harlin, H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Flip Book pada Mata Kuliah Elemen Mesin 1 di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 18(1), 1–6. <https://doi.org/10.24036/invotek.v18i1.171>
- Sudjana. (2001). *Metode & Teknik Pembelajaran Partisipan*. Bandung: Falah Production.
- Sudjana, N. (2010). *Cara Belajar Siswa Aktif: Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Ikatan Penerbit Indonesia.
- Supraptini, A., Wulandari, R., & Neni, I. (2018). *Bisnis Online*. Bandung: HUP.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Konstektual*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sisten Pendidikan Nasional. , (2003)