

RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP *E-MODUL* BERBANTUAN SIGIL SOFTWARE ELEMEN 3 FASE E MATA PELAJARAN DASAR-DASAR PEMASARAN DI SMK NEGERI 2 BUDURAN SIDOARJO

Faridatul Lailiyah¹, Novi Marlina²

Program Studi S1 Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya

*Corresponding Author: faridatul.19008@mhs.unesa.ac.id

Abstract

Penerapan kurikulum merdeka menjadi tantangan bagi para guru di sekolah, salah satunya yakni SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. Guru dituntut untuk melakukan inovasi pengembangan bahan ajar sebagai terobosan keterbatasan sumber belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan respon peserta didik terhadap penggunaan e-modul berbantuan sigil software pada elemen 3 fase E mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran. Subyek penelitian ini yakni 32 orang peserta didik kelas X Bisnis Digital 2 SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan angket sebagai alat untuk mengumpulkan data, selanjutnya data akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus presentase. Hasil penelitian ini menunjukkan rata-rata respon peserta didik yang diuji melalui 2 tahap yakni uji coba terbatas dan uji kelompok besar diperoleh nilai sebesar 89,4% dengan kriteria sangat layak. Dengan demikian e-modul memperoleh respon positif dan layak digunakan dalam proses belajar.

Keywords: *E-modul, Dasar-Dasar Pemasaran, Respon Peserta Didik, Sigil Software*

Abstract

The implementation of the independent curriculum poses challenges for teachers in schools, including SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. Teachers are required to innovate in developing teaching materials as a solution to the limited learning resources available to students. This study aims to describe the students' responses to the use of e-modules assisted by SIGIL software in the three-phase E element of the Basic Marketing subject. The subjects of this study were 32 students from Class X Digital Business 2 at SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. The study employed a questionnaire as a data collection tool, which was then analyzed descriptively using the percentage formula. The results of this study revealed an average student response obtained through two stages: limited trial and large group trial, with a score of 89.4%, indicating high suitability. Therefore, the e-modules received positive responses and are considered suitable for implementation in the learning process.

Keywords: *E-module, Marketing Basics, Student Response, Sigil Software*

PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital saat ini mengalami perkembangan yang signifikan dengan adanya integrasi teknologi. Pendidikan berbasis teknologi memiliki potensi besar dapat meningkatkan efektivitas, aksesibilitas, dan interaktivitas dalam proses pembelajaran. Salah satu aspek penting dalam penggunaan teknologi ini pada bidang pendidikan dimanfaatkan dalam merancang bahan ajar yang lebih berkualitas (Pangaribuan, 2018). Karena tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal apabila ada upaya perbaikan sistem ataupun proses pembelajaran dengan memanfaatkan bahan ajar yang lebih efisien (Prastowo, 2014). Modul elektronik menjadi salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan dengan memanfaatkan TIK.

Penggunaan modul elektronik sebagai bentuk media pembelajaran dapat memungkinkan siswa untuk belajar materi secara mandiri melalui telepon elektronik (Andiyanto et al., 2021). Modul elektronik dapat dikembangkan menggunakan bantuan berbagai *software*, salah satunya yakni sigil *Software* yang merupakan platform yang intuitif dan mudah dalam pengoperasian atau pembuatan e-modul serta dapat digunakan lebih friendly dan fleksibel dengan format .epub (Amalia et al., 2019). Selain itu, keberadaan sigil *software* juga memudahkan guru atau pengajar untuk membuat *e-modul* interaktif dengan berbagai elemen multimedia. Keberadaan e-modul berbantuan sigil *software* memiliki keuntungan seperti lebih fleksibelitas, interaktifitas, dan jangkauan lebih luas sehingga menjadi pilihan

yang lebih menarik jika digunakan pada proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan *output* dari produk yang dihasilkan dapat digunakan pada berbagai perangkat elektronik seperti komputer, laptop, atau tablet (Intan, 2019). Dengan demikian, *e-modul* akan memudahkan peserta didik untuk belajar sesuai kebutuhan, serta guru juga dituntut untuk lebih inovasi dalam pengembangan bahan ajar termasuk *e-modul* (Umiyatun et al., 2020). Namun, perubahan kurikulum menjadi tantang sendiri dalam mengembangkan bahan ajar lebih efektif dan berkualitas pada kondisi saat ini.

Kurikulum pendidikan di Indonesia baru saja mengalami perubahan, yakni dari kurikulum merdeka menjadi kurikulum merdeka yang memberikan kesempatan untuk memperkuat dan memperluas pengalaman belajar peserta didik dengan memberikan kebebasan dan kenyamanan untuk belajar (Marisa, 2021), memilih, mengembangkan minat serta mengeksplorasi potensi diri. Namun penerapan kurikulum ini menjadi tantangan bagi para guru yang berada di sekolah, salah satunya yakni masih terbatasnya bahan ajar atau buku ajar (Natshia & Abadi, 2022) yang dapat mendukung pembelajaran khususnya pada mata pelajaran kompetensi keahlian yang berhubungan dengan minat peserta didik yang ada di bangku SMK. Keterbatasan ini akan berdampak pada hasil belajar dan juga pencapaian tujuan belajar yang tidak optimal (Makarim & Guru, 2023) seperti halnya yang dialami di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. Sehingga diperlukan kolaborasi antara guru di sekolah dengan mahasiswa atau *stakeholder* untuk mengembangkan sumber belajar sebagai terobosan atas permasalahan. Dengan demikian akan menghasilkan materi belajar yang dapat membantu peserta didik lebih siap untuk mengimplementasikan ke dunia usaha dan dunia industri.

Berdasarkan hasil observasi dan juga wawancara yang melibatkan guru konsentrasi keahlian Bisnis Digital di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo, ditemui fenomena keterbatasan bahan ajar yang mendukung materi sesuai dengan program keahlian hal ini dikarenakan belum ada persiapan yang matang dalam pemenuhan kebutuhan bahan ajar atau buku ajar. Peserta didik masih menggunakan buku ajar kurikulum 2013 yang tidak bisa memenuhi semua materi yang harus dicapai pada kurikulum merdeka. Sedangkan guru

menggunakan powerpoint sebagai alat bantu pembelajaran dengan materi bersumber dari internet maupun buku yang relevan. Salah satunya yakni pada mata pelajaran Dasar-Dasar pemasaran yang terbagi menjadi 9 elemen pembelajaran, mata pelajaran ini penting dipelajari oleh peserta didik sebagai dasar dalam penentuan karir yang berhubungan dengan bidang pemasaran sehingga menjadi tenaga kerja yang kompeten di bidang pemasaran. Salah satu materi yang harus dipelajari yakni pada elemen 3 yang berhubungan dengan profesi dan peluang usaha di bidang pemasaran (Kemdikbud, 2022). Sehingga adanya *e-modul* yang dapat memenuhi materi mata pelajaran elemen 3 akan memudahkan peserta didik dalam belajar secara mandiri.

Adanya tantangan dan juga permasalahan di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo khususnya pada konsentrasi keahlian Bisnis Digital, keberadaan *e-modul* kurikulum merdeka pada elemen 3 fase E mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran berbantuan sigil Software dapat menjadi solusi efektif dari permasalahan tersebut, serta memungkinkan peserta didik mempelajari materi dengan lebih interaktif, fleksibel, (Muyaroah & Fajartia, 2017) dan adaptif dilengkapi dengan konten multimedia seperti video, audio, gambar yang akan mempermudah peserta didik dalam belajar (Azhar, 2014). Selain itu, *e-modul* dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif selama proses pembelajaran (Kunandar, 2011) dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran (Munandar et al., 2021).

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengungkapkan bahwa penggunaan *e-modul* dalam proses pembelajaran dapat memberikan manfaat yang signifikan, selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Smith dan Jones (2018) menyatakan bahwasannya penggunaan *e-modul* meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, serta meningkatkan pemahaman materi yang akan memudahkan dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran. Penelitian oleh Johnson et al. (2020) mengatakan adanya *e-modul* dapat memfasilitasi pembelajaran mandiri dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Putra et al. (2022) respon peserta didik terhadap *e-modul* yang dikembangkan cukup baik sehingga dapat menjadi alternatif pembelajaran, penelitian (Gola

& Nuraini (2018) respon peserta didik diperoleh presentase 71,95% hal ini menunjukkan *e-modul* fisika berbasis android praktis digunakan dalam pembelajaran, disisi lain penelitian Adelia et al. (2023) respon peserta didik terhadap *e-modul* mendapatkan respon baik sebesar 89% sehingga dapat diimplemtasikan dalam pembelajaran. Namun, belum ada penelitian yang secara khusus memfokuskan pada respon peserta didik pada mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran khususnya terhadap penggunaan *e-modul* elemen 3 fase E mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran berbantuan sigil *software*. Oleh karena itu, masih perlu diteliti lebih lanjut untuk dapat mengambil langkah-langkah yang tepat untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran dalam mata pelajaran tersebut dari hasil perolehan respon peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan penelitian untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Berdasarkan uraian diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan respon peserta didik terhadap penggunaan *e-modul* berbantuan sigil *software* pada elemen 3 fase E mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo.

KAJIAN PUSTAKA

Respon Peserta Didik

Respon peserta didik mengacu pada reaksi atau tanggapan yang ditunjukkan oleh peserta didik terhadap rangsangan atau stimulus dalam konteks pembelajaran. Respon ini mencakup sikap, pemahaman, partisipasi, dan interaksi yang muncul dari peserta didik selama proses belajar-mengajar menggunakan produk yang telah dikembangkan .

Bahan Ajar

Bahan ajar adalah segala macam materi, baik berupa tulisan, informasi, maupun perkakas yang digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar dan dapat dipelajari sendiri oleh siswa karena tersusun secara teratur dan mencakup semua kompetensi yang harus dikuasai oleh mereka melalui pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif dan menyenangkan (Andi Prastowo, 2014; Chomsin S. Widodo dan Jasmadi, 2008; Daryanto, 2014).

E-modul

Modul diartikan sebagai perangkat yang lengkap dan terstruktur dengan bahasa yang mudah dimengerti, digunakan sebagai alat bantu dan sumber belajar, yang berisi materi, metode, latihan, dan evaluasi. Tujuannya adalah untuk membantu peserta didik dalam proses belajar secara mandiri, dengan tujuan mencapai kompetensi yang diharapkan dalam pelajaran. E-modul, di sisi lain, merupakan bentuk modul dalam format elektronik yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja tanpa adanya batasan waktu dan ruang, dengan menggunakan perangkat elektronik (Anwar, 2010; Daryanto, 2014; Direktur Tenaga kependidikan Dirjen PMPTK, 2008).

Sigil Software

Sigil adalah sebuah perangkat lunak editor Publikasi Elektronik (EPUB) yang memiliki sifat open source yang hadir pada tahun 2011, Sigil menggunakan format digital yang disebut International Digital Publishing Forum (IDPF). Selain itu, perangkat lunak ini berfungsi sebagai pengganti open book yang digunakan untuk mengakses berbagai jenis file seperti html, xhtml, xml, dan css, yang kemudian digabungkan menjadi satu dalam format ePub (Amalia & Kustijono, 2019; Hidayat et al., 2017; Intan, 2019).

Elemen 3 Peofil Pekerjaan dan Peluang Usaha di Bidang Pemasaran

Elemen 3 Fase E pada mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran adalah salah satu dari 9 elemen yang ada pada mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran Fase E kurikulum Merdeka yakni sebuah materi yang membahas Profil pekerjaan/profesi (job profile) dan peluang usaha di bidang pemasaran dengan capaian pembelajaran peserta didik mampu menjelaskan profil pekerjaan/profesi dalam bidang pemasaran di masa mendatang, seperti kasir, pramuniaga, sales executive, merchandiser, digital marketer, public relation, dan sejenisnya, serta peluang usaha di bidang pemasaran, seperti drop shipping, drop servicing, affiliate marketing, marketing agency, content creator, dan sejenisnya, serta mampu menentukan karir di bidang pemasaran yang sesuai dengan bakat, minat dan renjana (passion) (Kemdikbud, 2022).

METODE PENELITIAN

Penelitian saat ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif yang menyesuaikan ukuran sampel menggunakan kuesioner atau angket dalam proses pengumpulan data (Sugiyono, 2017). Subyek dari penelitian ini menggunakan peserta didik kelas X Bisnis Digital 2 SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo untuk menentukan respon mereka terhadap e-modul dengan elemen perangkat lunak sigil pada tahap ketiga E Dasar-Dasar Pemasaran. Para subyek ini dibagi menjadi dua uji coba, yakni uji coba terbatas dan uji kelompok besar. Alat pengumpulan data, menggunakan angket dengan pertanyaan yang dimaksudkan untuk dijawab secara rinci oleh responden. Data kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan rumus presentase untuk mengakumulasi respon pengguna. Sebaliknya, skala yang digunakan untuk analisis data menggunakan skala Guttman, yang tercantum di bawah ini.

Pilihan Jawaban Kelayakan	Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber: (Riduwan, 2015)

Hasil dari pengisian angket responden kemudian dihitung untuk mengetahui rata-rata persentase menggunakan rumus (Arikunto, 2013) sebagai berikut.

$$presentase = \frac{Total\ Skor\ Jawaban\ Peserta\ Didik}{Total\ Skor\ Maksimum} \times 100\%$$

Hasil dari perhitungan persentase diatas, selanjutnya akan diinterpretasikan dengan kriteria sebagai berikut.

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

Sumber: (Riduwan, 2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

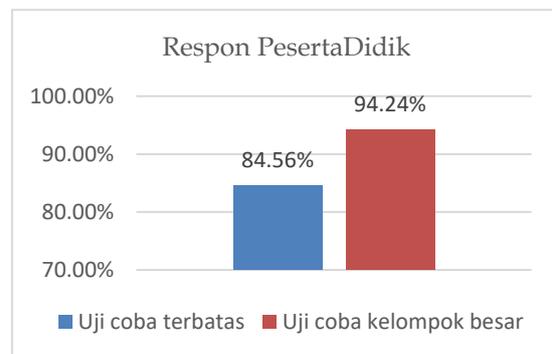
Hasil Penelitian berdasarkan implementasi pada kelas X Bisnis Digital 2 SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo, melalui uji coba terbatas dan uji coba kelompok besar digunakan untuk mengevaluasi seberapa baik siswa menyikapi penggunaan e-

modul. 15 siswa berpartisipasi dalam uji coba terbatas yang menghasilkan skor 84,56% dengan kriteria sangat layak. Skor 94,24% dicapai sebagai kriteria yang sangat layak dalam uji coba kelompok besar termasuk 32 siswa, seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut..

No	Aspek	Uji Coba Terbatas	Uji Coba Kelompok Besar
1	Ketertarikan	87	175
2	Penyajian Materi	42	119
3	Bahasa	40	94
4	Kemudahan Penggunaan	35	90
5	Kemanfaatan	37	95
Jumlah		241	573
Rata-rata		84,56%	94,24%
Kriteria		Sangat Layak	Sangat Layak

Sumber: Diolah Peneliti (2023)

Berdasarkan uji coba lapangan yang dilakukan, memperoleh rata-rata respon peserta didik sebesar 89,4% dengan kriteria sangat layak. *E-modul* yang diuji coba ini sebelumnya telah melibatkan para ahli dalam tahap pengembangan untuk mengevaluasi tingkat kelayakan produk (Ernawati & Sikardiyonno, 2017). Perbandingan uji coba tersebut disajikan dalam bagan berikut.



Sumber: Diolah Peneliti (2023)

E-modul sigil software pada elemen 3 mata pelajaran Dasar-Dasar Pemasaran mendapatkan respons positif dari peserta didik. *E-modul*, menurut peserta didik, dapat mendorong pembelajaran mandiri, meningkatkan motivasi belajar, dan membantu memahami topik yang tidak dibahas dalam buku teks. Melalui penggunaan *e-modul* Sigil, kemampuan berpikir kritis siswa dapat ditingkatkan dan mereka menjadi lebih terlibat aktif dalam proses

pembelajaran (Alperi, 2019; Amalia & Kustijono, 2019; Marsitin, 2018).

Hasil penelitian membuktikan bahwa produk ini sangat membantu dan mempermudah guru serta peserta didik dalam proses pembelajaran (Aisy et al., 2020). Sebuah penelitian mengenai pengembangan *e-modul* interaktif berbasis android dengan menggunakan *sigil software* dalam materi listrik dinamis menunjukkan bahwa produk tersebut layak digunakan, dengan memperoleh respon positif dari peserta didik sebesar 91,67% (Rima & Hardyanto, 2019).

Peserta didik memberikan nilai tinggi karena mereka senang belajar menggunakan *smartphone* yang dilengkapi dengan video, desain menarik, serta fleksibilitas belajar di mana saja (Muyaroah & Fajartia, 2017). Selain itu, uji coba pengembangan *e-modul* dengan *sigil software* mencapai nilai sebesar 96,67% dengan kriteria sangat menarik sehingga dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran (Maisessa, 2021). Maka, modul elektronik yang telah dikembangkan memiliki potensi untuk memberikan bantuan peserta didik dalam belajar dan mendapatkan respon positif. Penggunaan *e-modul* ini juga memotivasi pengguna untuk mengembangkan kemampuan belajar mandiri dan meningkatkan tingkat kemandirian mereka dalam proses pembelajaran (Alperi, 2019; Kinasih & Sulistyowati, 2022). Ketersediaan *e-modul* dapat digunakan sebagai sumber belajar berbiaya rendah yang dapat digunakan peserta didik dan guru untuk melengkapi proses pembelajaran (Wiro & Sulistyowati, 2021), dengan mutu bahan ajar yang mempermudah efisiensi pembelajaran (Adah & Sulistyowati, 2021).

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian, dapat dikatakan bahwa tanggapan siswa terhadap *e-modul* berbantuan perangkat lunak dalam elemen 3 fase E dari topik Dasar-Dasar Pemasaran dengan skor rata-rata 89,4% dan memenuhi standar yang sangat layak. Ini menunjukkan nilai penggunaan elemen *e-modul* 3 fase E mata pelajaran Dasar-dasar Pemasaran layak digunakan dan mendapatkan respon positif peserta didik.

Rekomendasi untuk peneliti selanjutnya dapat digunakan untuk meningkatkan *e-modul* yang dibuat dengan menggunakan *software* lainnya yang lebih menarik. Sebagai pelengkap persyaratan sumber belajar lainnya, peneliti selanjutnya juga dapat membuat *e-modul* menggunakan komponen lain dari mata pelajaran Dasar-dasar Pemasaran fase E.

DAFTAR PUSTAKA

- Adah, U. Z., & Sulistyowati, R. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Perencanaan Bisnis Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Lingkungan Pemasaran Untuk Kelas X Bdp Smkn 2 Kediri Program Studi Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya Program Studi Pendidikan Tata*. 9(2).
- Adelia, M., Widowati, A., & Lafifa, F. (2023). *Analysis Study Of Student Responses To The Science Practicum E-Module On Conductor And Insulator Materials*. 9(2), 465–470.
<https://doi.org/10.29303/Jppipa.V9i2.1752>
- Aisy, D. R., Farida, F., & Andriani, S. (2020). *Pengembangan E-Modul Berbantuan Sigil Software Dengan Pendekatan Saitifik Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (Spldv)*. *Edu Sains Jurnal Pendidikan Sains & Matematika*, 8(1), 61–71.
<https://doi.org/10.23971/Eds.V8i1.1499>
- Alperi, M. (2019). *Peran Bahan Ajar Digital Sigil Dalam Mempersiapkan Kemandirian Belajar Peserta Didik Role Of Sigil Digital Learning Materials In Preparing The Students ' Learning Independence*. 99–110.
- Amalia, F., & Kustijono, R. (2019). *Efektifitas Penggunaan E-Book Dengan Sigil Untuk Melatihkan Kemampuan Berpikir Kritis*. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (Snf)*, 1(November), 81–85.
- Amalia, F., Kustijono, R., & Alperi, M. (2019). *Peran Bahan Ajar Digital Sigil Dalam Mempersiapkan Kemandirian Belajar Peserta Didik Role Of Sigil Digital*

- Learning Materials In Preparing The Students ' Learning Independence. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (Snf)*, 1(November), 81–85.
- Andi Prastowo. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Kencana.
- Andiyanto, C., Hawanti, S., & Kuntoro, K. (2021). Pengembangan E-Modul Pengayaan Materi Debat Berbasis Software Sigil Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Sma Di Purbalingga. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 8(2), 111.
<https://doi.org/10.30595/Mtf.V8i2.1241>
- Anwar, I. (2010). *Pengembangan Bahan Ajar Bahan Kuliah Online*. Direktori Upi.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar - Dasar Evaluasi Pendidikan*. Pt Bumi Aksara.
- Azhar, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Chomsin S. Widodo Dan Jasmadi. (2008). *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Alex Media Kompetindo.
- Daryanto, A. D. (2014). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran (Silabus, Rpp, Bahan Ajar)*. Gava Media.
- Direktur Tenaga Kependidikan Dirjen Pmptk. (2008). *Penulisan Modul*. Depdiknas.
- Ernawati, I., & Sikardiyonno, T. (2017). *Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada*.
- Gola, N., & Nuraini, L. (2018). *Profil Respon Siswa Penggunaan E-Modul Fisika Berbasis Android (Andromo)*.
- Hidayat, R., Erwadi, -, Sari, V. R., & Purnama Ade, V. R. (2017). Pemanfaatan Sigil Untuk Pembuatan E-Book (Electronic Book) Dengan Format Epub. *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(1), 1–8.
<https://doi.org/10.25077/Teknosi.V3i1.2017.1-8>
- Intan, N. (2019). *Cara Membuat Ebook Dengan Sigil*. Deepublish.
<https://penerbitdeepublish.com/cara-membuat-ebook-dengan-sigil/>
- Kemdikbud. (2022). *Salinan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 033/H/Kr/2022*.
<https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Kinasih, F. S., & Sulistyowati, R. (2022). *Pengembangan Model Pembelajaran Flipped Classroom Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Kelas Xi Bdp Smk*. 6, 12144–12153.
- Kunandar. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Raja Grafindo Persada.
- Maisessa, R. A. . (2021). *Pelatihan It Melalui Pembuatan E-Modul Matematika Bagi Guru Matematika Smk Kabupaten Malang*. 13(2), 195–204.
- Makarim, N., & Guru, P. (2023). *Guru Di Era Kurikulum Merdeka Belajar Di Smk Muhammadiyah 3 Gemolong Amelia Tiara Angreini Universitas Muhammadiyah Surakarta Sabar Narimo Universitas Muhammadiyah Surakarta Abstrak*. 17(3), 1704–1714.
- Marsitin, R. (2018). *Pelatihan It Melalui Pembuatan E-Modul Matematika*. 3, 1–6.
- Munandar, R. R., Cahyani, R., & Fadilah, E. (2021). Pengembangan E-Modul Sigil Software Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Biodik*, 7(4), 191–202.
<https://doi.org/10.22437/Bio.V7i4.15204>
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Biologi Abstrak*. 6(2301), 79–83.
- Natshia, H., & Abadi, M. (2022). Analisis Strategi Guru Bahasa Indonesia Dalam

Implementasi Kurikulum Merdeka.
Basastra: Jurnal Kajian Bahasa Dan Sastra Indonesia, 11(3), 227–245.

Pangaribuan, P. (2018). *Tantangan Revolusi Industri 4.0 Untuk Smk*.

Prastowo, A. (2014). *Panduan Kreatif Pembuatan Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.

Putra, B. P., Purwanto, A., & Risdianto, E. (2022). *Respon Peserta Didik Terhadap Keterbacaan E-Modul Melatihkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik*. 1, 75–82.

Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.

Rima, Y., & Hardyanto, W. (2019). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Menggunakan Sigil Software Pada Materi Listrik Dinamis*.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research And Development)*. Alfabeta.

Umiyatun, Purnomo, M. E., & Indrawati, S. (2020). *Moodle Based Worksheet On Scientific Article Writing: A Students*. 10(1), 117–132.
<https://doi.org/10.23960/Jpp.V10.I1.202013>

Wiro, M., & Sulistyowati, R. (2021). *Jurnal Ilmu Pendidikan Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Sekolah Menengah Kejuruan*. 3(5), 2092–2104.