

## PENGEMBANGAN *E-MODUL* INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI *BOOK CREATOR* MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN KELAS XI BDP SMK PGRI 13 SURABAYA

Ira Juliana<sup>1</sup>, Raya Sulistyowati<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia, ira.19013@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup> Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia, rayasulistyowati@unesa.ac.id

### DOI

<https://doi.org/10.26740/jupe.v11n3.p328-334>

### Article history

*Received*

4 July 2023

*Revised*

20 August 2023

*Accepted*

29 August 2023

### How to cite

Juliana, I., & Sulistyowati, R. (2023). Pengembangan *e-modul* interaktif berbasis aplikasi *book creator* mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan kelas xi BDP SMK PGRI 13 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 11(3), 328-334.

<https://doi.org/10.26740/jupe.v11n3.p328-334>

**Kata Kunci:** *e-modul* interaktif, book-creator, produk kreatif, kewirausahaan

**Keywords:** *interactive e-modules, book-creators, creative products, entrepreneurship*

### Corresponding author

Ira Juliana

ira.19013@mhs.unesa.ac.id

### Abstrak

Pengembangan *e-modul* interaktif berbasis aplikasi book creator pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan bertujuan untuk pelengkap pembelajaran dan sebagai alternatif yang dipergunakan dalam belajar mengajar. Jenis penelitian yang digunakan model pengembangan *ADDIE*. Diperoleh hasil rata-rata skor validasi ahli materi sebesar 90% dengan kriteria sangat layak, hasil validasi rata-rata ahli media sebesar 96% dengan kriteria sangat layak, hasil validasi rata-rata ahli bahasa sebesar 96% dengan kriteria sangat layak. Nilai respon peserta didik uji coba lapangan memperoleh rata-rata sebesar 87,1% dengan kriteria sangat layak.

### Abstract

*The development of an interactive e-module based on the book creator application in the subject of Creative Products and Entrepreneurship aims to complement learning and as an alternative used in teaching and learning. This type of research used the ADDIE development model. The average validation score for material experts is 90% with very feasible criteria, the average validation result for media experts is 96% with very feasible criteria, the average validation result for linguists is 96% with very feasible criteria. The response value of the field trial students obtained an average of 87.1% with very decent criteria.*



## PENDAHULUAN

Sebuah kondisi tertentu yang dibutuhkan oleh manusia yaitu pendidikan. Oleh sebab itu, setiap orang di Indonesia berhak mendapatkan layanan pendidikan. Nasib suatu bangsa dapat diubah melalui pendidikan menjadi lebih maju (Angga et al., 2022). Pengembangan, terobosan pembelajaran, dan pemenuhan fasilitas dalam dunia pendidikan adalah suatu terobosan untuk keperluan peningkatan mutu pendidikan. Guru harus melakukan inovasi pembelajaran siswa untuk meningkatkan prestasi belajar dan memberikan dukungan moral kepada siswa agar belajar secara maksimal dengan metode pembelajaran individu ataupun berkelompok.

Undang – undang yang digunakan yaitu “UU No. 20, pasal 1 ayat 1 Tahun 2003” berisi SPN (Sistem Pendidikan Nasional) menyatakan murid atau siswa dituntut melakukan kreasi nalar aktif selama proses perkembangan Bakat pribadi dalam hal kekuatan spiritual agama, mengendalikan diri, pembentukan karakter pribadi, membentuk kecerdasan, melatih akhlak mulia, serta keterampilan dasar diri, bermasyarakat, dan bernegara melalui proses pendidikan, bertujuan mencapai keinginan yang telah disusun dan direncanakan untuk mewujudkan lingkungan pendidikan dan proses belajar mengajar yang maksimal (Manasikana & Anggraeni, 2018). Manusia dapat berkembang dengan potensi dirinya melalui proses belajar yang diperoleh melalui pendidikan (Fadia & Fitri, 2021). Seperti halnya diketahui, “undang-undang dasar tahun 1945 pasal 31 Ayat 1” yang secara umum menjelaskan hak Pendidikan untuk setiap warga negara Indonesia. Masa kemajuan pesat di bidang informasi, komunikasi, dan teknologi, khususnya internet. Akibatnya, para guru di Indonesia ingin dapat menggunakannya sebagai sumber bahan ajar positif untuk pengajaran. Penggunaan media teknologi memungkinkan guru dan siswa untuk mengakses materi dan berinteraksi dengan cara yang sama seperti pembelajaran tatap muka tradisional. Hal ini juga memungkinkan guru untuk mendorong siswa belajar secara mandiri, kolaboratif, kreatif, dan kritis ketika memecahkan masalah di luar tuntutan dan kebutuhan masing-masing guru (Zamzami & K, 2018). Sesuai UU No. 14 Tahun 2005, “tenaga pengajar profesional memiliki tugas utama yaitu memberikan Pendidikan, pengajaran, pembimbingan, pengarahan, pelatihan, penilaian, serta melakukan evaluasi bagi peserta didik untuk pendidikan anak di usia dini melalui pelatihan

yang telah diberikan. ”guru“ adalah pendidik profesional”(Selatan, n.d.). Akibatnya, guru harus mampu mendukung penyampaian materi dengan menyediakan fasilitas berupa bahan ajar yang tepat. Sekolah menengah kejuruan adalah semacam yayasan instruktif yang secara eksplisit dimaksudkan untuk memberikan pelatihan profesional.

Menurut Laporan Peningkatan Dunia 2019 Bank Dunia tentang nasib pekerjaan, kemampuan beradaptasi di antara pelatihan dasar dan profesional, Utamanya pendidikan lanjutan, kepentingan untuk para pekerja yaitu memiliki daya saing dalam dunia kerja yang terus berubah ubah, dimana inovasi menjadi semakin signifikan. Sejumlah aspek penting dari sistem kejuruan, dasar dari rekomendasi kebijakan laporan OECD (2010) untuk pendidikan kejuruan dan pelatihan lebih lanjut. Yang pertama adalah untuk memenuhi kebutuhan akan bagaimana bauran dan isi program kejuruan dipilih, Yang kedua adalah untuk memastikan bahwa keterampilan kejuruan diajarkan kepada siswa dengan cara yang berkualitas tinggi, yang ketiga adalah memanfaatkan hasil belajar bagaimana keterampilan dinilai, disertifikasi, dan dimanfaatkan, selanjutnya yang keempat adalah mendukung kondisi kebijakan, prosedur, dan lembaga yang mempromosikan pendidikan dan pelatihan vokasi (Ali & Sukardi, 2021).

Umumnya kegiatan pembelajaran di sekolah menengah kejuruan lebih difokuskan pada pengembangan keterampilan dan kompetensi. Sesuai dengan tujuan SMK yaitu menyiapkan tenaga kerja untuk dunia kerja, SMK harus mampu menghasilkan lulusan yang diharapkan dunia kerja. Akibatnya, siswa SMK belajar dengan cara langsung/secara praktik, sehingga pengetahuan teori mereka lebih sedikit daripada pengalaman aktual mereka (Jember et al., 2017). Kompetensi yang dimiliki peserta didik seperti sikap kerja, pengetahuan, dan keterampilan menjadi tolak ukur kelulusan lulusan SMK dalam kesiapan kerja (Yusri, 2020).

Setelah menerima pengajaran dan materi di sekolah, lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) keterampilan dasar bukan hanya diperlukan tetapi juga membutuhkan penugasan untuk berhasil di tempat kerja dan berwirausaha di masa depan. Kegiatan pembelajaran, adanya materi atau kurikulum merupakan hal vital. Jumlah murid SMK sebanyak 4.739.367 orang, menurut [smk.kemendikbud.go.id](http://smk.kemendikbud.go.id) dengan informasi 2.601.983 siswa swasta dan 2.137.384 siswa negeri. Akibatnya,

banyak siswa yang tertarik untuk berkarir di industri nantinya (Kejuruan, n.d.).

SMK PGRI 13 Surabaya adalah sekolah menengah kejuruan (SMK) yang berencana melahirkan siswa menjadi lulusan yang dapat menumbuhkan wawasan cakap, berakhlak mulia, dan mampu bersaing di era dunia. Sekolah swasta Sekolah Menengah Kejuruan PGRI 13 Surabaya dapat ditemukan di Jl. Sidosermo PDK 4E/2 Surabaya (Surabaya, 2021). Bisnis Daring dan Pemasaran (BDP) merupakan suatu bagian dari kompetensi keahlian sekolah ini. Program keahlian pemasaran sendiri terbagi menjadi dua konsentrasi keahlian yaitu keahlian bisnis digital dan bisnis retail. Kurikulum merdeka belajar telah diterapkan di kelas X, khususnya dengan fokus pada keahlian bisnis digital. Kurikulum 2013 masih digunakan di tingkatan XI dan XII (Bahtiar & Sulistyowati, 2019).

Pembelajaran tentang nilai keahlian BDP terdapat di salah satu pembelajaran yaitu Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Topik ini membahas tentang masalah pendidikan kewirausahaan agar memberikan pengetahuan dan penguasaan siswa kelas XI BDP tentang kewirausahaan. Diharapkan pembelajaran kewirausahaan dapat dipahami dan dipraktikkan (Wulandari & Sulistyowati, 2022). Selain itu, Pembelajaran materi di kelas PKWU memiliki tujuan untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan, budi pekerti, dan perilaku serta ketrampilan dan kemampuan di bidang barang atau jasa. (Septiara & Saino, 2022). Pelajaran terkait KI KD SMK/MAK berisi tentang KD 3.7 yang menjelaskan tentang penerapan media promosi dan KD 4.7 menjelaskan tentang pembuatan media untuk proses *marketing* atau promosi sebuah produk. terdapat penjelasan untuk bagian subbab ini yang perlu dipahami untuk mempelajari cara menggunakan media promosi untuk pemasaran pada suatu aktivitas. Materi ini memberikan distribusi secara signifikan terhadap peran penting dalam pembuatan media pemasaran modern, mempersiapkan siswa untuk berkarir di bidang bisnis dan promosi (Wulandari & Sulistyowati, 2022).

Pengembangan dan modifikasi struktur materi kurikulum, khususnya materi bidang kreatif dan wirausaha, mengakibatkan terjadinya pergeseran pembelajaran dari Kelompok B menjadi ranah C3 atau produktif. Materi pembelajaran PKK baru saja pindah ke ranah C3 atau produktif. Ketersediaan informasi tentang langkah-langkah dalam menghasilkan suatu produk merupakan salah satu aspek mendasar dalam mengubah mata pelajaran PKK menjadi mata pelajaran yang produktif. Materi tersebut meliputi informasi pembuatan rencana produksi maupun informasi pembuatan suatu karya, hasil, atau hak cipta yang memenuhi standar yang telah ditentukan dan layak ditawarkan kepada pelanggan. Agar bermanfaat di dalam kelas, mata pelajaran PKK

harus memasukkan konten kewirausahaan dan produktif. Namun, dapat melengkapi, mendukung, dan mengadaptasi penyampaian materi, sehingga guru dapat bekerja sama dan berkomunikasi secara efektif bersama-sama. Ketersediaan bahan ajar merupakan komponen penting dalam pembelajaran (Setiawan, 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal yang di lakukan di SMK PGRI 13 Surabaya, bahwa terdapat sarana dan prasarana yang memadai yakni tersedianya fasilitas *Wifi* (*Wireless Fidelity*) dan *LCD* (*Liquid Crystal Display*). Namun sarana dan prasarana belum dapat dioptimalkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Observasi awal yang dilakukan dengan metode diskusi bersama murid kelas XI SMK PGRI 13 Surabaya, membahas tentang keperluan pembelajaran yang menghasilkan sebuah informasi untuk para murid dalam mempelajari bahan ajar yang inovatif, variatif serta mempermudah akses kontrol informasi yang dibutuhkan. Didapatkan Hasil wawancara kepada guru materi pembelajaran Produk Kreatif dan kewirausahaan kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan PGRI 13 Surabaya, oleh Ivana Megasari bahwasannya dalam pengajaran menggunakan metode ceramah, diskusi, dan presentasi serta tugas individu. Karena materi di buku LKS (Lembar Kerja Siswa) belum sepenuhnya lengkap, maka siswa harus menyelesaikan tugas dengan mencari sumber dari perpustakaan atau internet. Serta menjelaskan bahwa pengajar memberikan semua latihan soal di buku LKS pada semester satu, dikarenakan pada semester genap peserta didik kelas XI melakukan kegiatan magang di luar sekolah selama 6 bulan. Dimana pada kegiatan magang ini tidak ada pembelajaran tatap muka, tetapi akan diberikan penugasan secara online dalam bentuk *google form*.

Solusi yang dapat diberikan adalah pembuatan bahan ajar berbasis *book creator*. Secara khusus, buku *hypermedia electronic* dengan efek *flip* dapat diakses melalui *web*. Siswa dapat membaca dengan lebih mudah dan berpartisipasi lebih banyak dalam kegiatan pembelajaran berkat fitur ini (Sanjaya, 2022). Sumber daya instruksional tambahan yang dapat dimanfaatkan secara efektif dan praktis melalui penggunaan teknologi, seperti *e-modul* interaktif yang memudahkan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran mandiri. Materi pembelajaran yang dikenal dengan *e-modul* interaktif berisi tentang, beberapa metode-metode yang digunakan, batasan pada suatu permasalahan, serta penyusunan dari rencana evaluasi yang dirancang dengan bentuk yang menarik, metodis dan juga bertujuan untuk menghasilkan capaian pada bidang kompetensi mata pelajaran yang dikerjakan. Melalui perangkat elektronik seperti *smartphone* dan komputer, didalam *e-modul* interaktif dapat ditampilkan sebuah gambar, animasi, teks dan video.

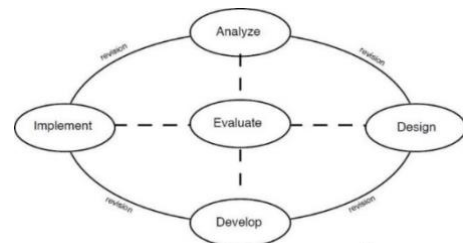
*E-modul* digital berpotensi meningkatkan semangat belajar siswa dengan meningkatkan proses pembelajaran

dengan membuatnya lebih menarik, interaktif, dan mampu memberikan informasi melalui gambar dan video. (Pratama et al., 2021). Bagaimana membangkitkan minat siswa dengan cara mengembangkan modul elektronik interaktif yang dapat diakses dengan mudah melalui media elektronik dan dilengkapi gambar, animasi, audio, dan video (Herawati & Muhtadi, 2018). Kuis dapat ditambahkan ke dalam *e-modul* interaktif sehingga siswa dapat secara mandiri mengerjakan kuis dan mengecek skornya. Aplikasi *book creator* memungkinkan Anda menambahkan multimedia dan fitur tambahan. *Book creator* adalah suatu media yang digunakan untuk merancang, membaca, dan berbagi *e-modul*, menurut (APPAS Guide). Keuntungan menggunakan *book creator*, menurut (APPAS Guide), antara lain kemudahan penggunaan di ponsel Android, iPad, dan perangkat lainnya. Dan dapat digunakan untuk belajar bagaimana menjadi produktif. Selain itu, keunggulan *book creator* antara lain kemudahan penggunaan bagi guru pemula, kemampuannya untuk digunakan sebagai bahan ajar online atau tatap muka, dan kemudahan distribusi bagi guru ke siswa (Hasanah 2021). Artikel yang membahas terkait aplikasi book creator yakni pada studi yang dilakukan oleh Akmalia. Mendapatkan perolehan yaitu penerapan *book creator* sangat valid diterapkan pada pembelajaran individu, memperoleh respon yang sangat baik, dan *book creator* sangat layak di gunakan (Akmalia 2022).

Meninjau permasalahan yang muncul penulis memiliki ketertarikan terhadap suatu masalah yang ingin diselesaikan dengan judul yaitu “Pengembangan *E-modul* Interaktif Berbasis Aplikasi *Book Creator* Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Kelas XI BDP SMK PGRI 13 Surabaya”. Tujuannya yakni melakukan analisis terhadap pengembangan *e-modul*, analisis kelayakan yang dilakukan yaitu dengan menggunakan *e-modul* interaktif serta melakukan analisis terhadap tanggapan dari para peserta didik yang diuji dengan menggunakan *e-modul* yang sedang dikembangkan. Output yang didapatkan dari proses penelitian *e-modul* yang bersifat mudah di mengerti ditujukan untuk alat bantu atau tambahan dari kebutuhan materi ajar yang ditujukan untuk proses pembelajaran mandiri murid atau siswa didalam lingkungan kelas ataupun diluar lingkungan kelas.

## METODE

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau R&D (Sugiono, 2016:407). Model yang dipergunakan yakni model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) (Januszewski, A., & Molenda, 2008).



Gambar 1 Prosedur model ADDIE  
(Januszewski, A., & Molenda, 2008)

Data penelitian yang dipergunakan berupa jenis data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif merupakan jenis pendataan untuk sebuah masukan saran ataupun kritik berbentuk deskriptif, masukan tersebut bersumber dari ahli akademisi dan peserta didik. Sedangkan data kuantitatif adalah nilai yang didapatkan dari hasil penilaian para akademisi dan peserta didik. Populasi sasaran dapat diwakili oleh 10-20 subjek uji coba. (Afifiya & Pahlevi, 2020). Sampel berjumlah 20 peserta didik dari kelas XI BDP SMK PGRI 13 Surabaya Tahun Pelajaran 2022-2023.

Studi ini mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif, dengan lembar tinjauan ahli sebagai sumber data kualitatif. Sementara itu, selain instrumen yang dipergunakan didalam nya, data kuantitatif diperoleh dari lembar validasi oleh pakar ahli dan lembar kuisioner respon peserta didik. Berikut rumus untuk menentukan tingkat kelayakan materi yaitu :

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

Hasil yang didapatkan dari presentase perolehan, dapat dibagi kesetiap kriteria interpretasi skor yaitu :

Tabel 1.1

Presentase Kelayakan

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

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang disajikan meliputi kelayakan pengembangan *e-modul* interaktif oleh peneliti dan divalidasi oleh para ahli serta respon siswa kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran SMK PGRI 13 Surabaya. Hasil penelitian ini menjawab rumusan masalah yang telah dikemukakan sesuai dengan latar belakang masalah. Kelayakan *e-modul* interaktif berbasis aplikasi *book creator* pada kompetensi dasar dalam penerapan alat

media pemasaran yang berfungsi untuk menciptakan sebuah alat media promosi pemasaran kelas XI BDP SMK PGRI 13 Surabaya. Pada tahap analisis dan penilaian ahli materi memberikan evaluasi terhadap isi e-modul interaktif dengan menentukan, dalam skala satu sampai lima, layak atau tidak.

Berikut adalah hasil dari evaluasi ahli materi :

Tabel 1.2 Hasil Uji Validator Materi

Komponen	presentase validator 1 dan 2
Komponen kelayakan isi	78%
Komponen penyajian	95%

Rumus :

$$NA = \frac{\sum n1 + \sum n2}{\sum n}$$

Keterangan :

NA = skor akhir kevalidan

$\Sigma$  = jumlah nilai dari ahli 1

$\Sigma$  = jumlah nilai dari ahli 2

$\Sigma$  = jumlah ahli

$$NA = \frac{78\% + 95\%}{2} = 86,5\%$$

Hasil validasi yang diperoleh dari validator Media.

Tabel 1.3 Hasil Uji Validator Media

Komponen	presentase validator Media
Komponen kegrafikan	96%

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

$$\text{Presentase} = \frac{48}{5} = 96\%$$

Setelah melalui proses revisi dan validasi, *e-modul* interaktif *book creator* ternyata sangat layak dengan rata-rata hasil sebesar 96% sehingga dapat diperuntukan sebagai solusi dalam menjelaskan suatu mata pelajaran PKK kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran SMK PGRI 13 Surabaya.

Hasil validasi yang diperoleh dari validator Bahasa

Tabel 1.4 Hasil Uji Validator Bahasa

Komponen	presentase validator Media
Komponen kebahasaan	96%

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

$$\text{Presentase} = \frac{48}{5} = 96\%$$

Setelah melalui proses revisi dan validasi, *e-modul* interaktif *book creator* dinyatakan sangat layak dengan hasil rata-rata 96% karena penggunaan font dan Bahasa materi dalam *e-modul* interaktif *book creator* sudah tepat dengan metode Bahasa yang sudah ditetapkan atau ejaan yang telah disempurnakan (EYD).

Hasil validasi yang diperoleh dari Peserta Didik

Tabel 1.5 Hasil Uji coba lapangan

Komponen	presentase validator Peserta Didik
Aspek isi materi	84%
Aspek penyajian	93,2%
Aspek kebahasaan	86,2%
Aspek kegrafikan	85%

Rumus dihitung dari masing-masing aspek :

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100\%$$

Keterangan :

K = Presentase kriteria kelayakan

F = Jumlah keseluruhan jawaban responden

N = Skor tertinggi dalam angket

I = Jumlah pertanyaan dalam angket

R = Jumlah respponden

Rumus keseluruhan total presentase :

$$NA = \frac{\sum n1 + \sum n2}{\sum n}$$

Keterangan :

NA = skor akhir kevalidan

$\Sigma$  = jumlah nilai dari ahli 1

$\Sigma$  = jumlah nilai dari ahli 2

$\Sigma$  = jumlah ahli

$$NA = \frac{84\% + 93,2\% + 86,2\% + 85\%}{4} = 87,1\%$$

Didapatkan analisis hasil angket respon peserta didik peneliti mengetahui bahwa variabel isi materi

mendapatkan nilai sebesar 84%, variabel penyajian memperoleh nilai sebesar 93,2%, variable kebahasaan memperoleh nilai sebesar 86,2%, selanjutnya pada variabel kegrafikan memperoleh nilai sebesar 85%. Dan rata-rata yang didapatkan dari semua variabel *e-modul* interaktif yaitu sebesar 87,1%.

## SIMPULAN

Didapatkan kesimpulan berdasarkan analisis dan pembahasan yaitu, proses pengembangan *e-modul* interaktif mengadopsi model pengembangan oleh Januszewski dan Molenda yaitu model pengembangan *ADDIE*. *E-modul* interaktif berbasis aplikasi *book creator* dikatakan sangat layak berdasarkan penilaian oleh validator ahli materi, ahli Bahasa dan ahli media memperoleh hasil kelayakan ahli materi sebesar 95%, hasil kelayakan ahli Bahasa sebesar 96% dan hasil kelayakan ahli media sebesar 96%. Respon peserta didik terhadap *e-modul* interaktif berbasis aplikasi *book creator* dinyatakan sangat layak, berdasarkan hasil evaluasi yang diberikan oleh peserta didik kelas XI BDP SMK PGRI 13 Surabaya, dengan nilai uji coba lapangan sebesar 87,1%.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Dekan Fakultas Ekonomika dan bisnis Universitas Negeri Surabaya, telah memberikan izin penelitian dalam penyusunan proposal skripsi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifiya, A., & Pahlevi, T. (2020). Pengembangan Buku Ajar Mata Pelajaran Korespondensi Semester Genap Kelas X Program Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran di SMKN 1 Bangkalan. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 85–95. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p85-95>
- Akmalia. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar E-book Interaktif Berbantuan Book Creator pada Konsep Hukum Gravitasi Newton Terintegrasi Al-Qur'an* (Vol. 2, Issue 8.5.2017).
- Ali, M. K., & Sukardi, S. (2021). *Pengembangan Model Evaluasi Pembelajaran Daring di Sekolah Menengah Kejuruan*. 6(2), 161–166.
- Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Kabupaten Garut. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889.
- Bahtiar, A., & Sulistyowati, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Digital Pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Konsep Pemasaran Online Kelas Xi Bisnis Daring Dan Pemasaran Smk Negeri 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 7(3), 618–624.
- BSNP. (2014). *Naskah Akademik Instrumen Penilaian Buku Teks Kelayakan Kegrafikan*.
- Fadia, S., & Fitri, N. (2021). *Problematisasi Kualitas Pendidikan di Indonesia*. 5, 1617–1620.
- Hadi, Ahmad Niamul., Priandini, Astrida Bela., W. Wikhdatul Unni Khairatul., Ju'subaidi., & Cahyani, V. P. (2021). Pengembangan E-book Interaktif Materi Tata Surya untuk Peserta Didik SMP/MTs Kelas VII. *Proceeding of Integrative Science Education Seminar*, 1(1), 160–167.
- Handayani, E. (2022). *The Influence Of using book creator application toward studentents' writing ability in procedure text*. 1, 57.
- Hasanah, I., Rodi, S., & Tulungagung, I. (2021). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbantu Media Book Creator Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar*. 2(2), 23–35.
- Januszewski, A., & Molenda, M. (2008). *Technology: A definition with commentary*.
- Jember, N., Ajaran, T., Putri, S. R., Wahyuni, S., & Suharso, P. (2017). *PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN EDMODO UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X PEMASARAN DI SMK*. 11, 108–114.
- Kejuruan, direktorat sekolah menengah. (n.d.). *sekolah menengah kejuruan*. Direktorat Sekolah Menengah Kejuruan. Retrieved March 4, 2023, from [smk.kemendikbud.go.id](http://smk.kemendikbud.go.id)
- Manasikana, A., & Anggraeni, C. W. (2018). *Pendidikan karakter dan mutu pendidikan indonesia*. 102–110.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95--105>
- Mustaqim, I. (2016). *PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN*. 13(2), 174–183.
- Pratama, V., Anggraini, S. F., Yusri, H., & Mufit, F. (2021). *Disain dan Validitas E-Modul Interaktif Berbasis Konflik Kognitif untuk Remediasi Miskonsepsi Siswa pada Konsep Gaya*. 5.
- Puspitasari, V., Ruffi'i, & Walujo, D. A. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Model Doferensiasi Menggunakan Book Creator untuk Pembelajaran BIPA di Kelas yang Memiliki Kemampuan Beragam. *Jurnal Education and Development Institut*, 8(4), 310–319.
- Retno Palupi, D. A., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan E-book menggunakan



- Aplikasi BookCreator berbasis QR Code pada Materi Ajar Siswa Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 78–90.
- Ridwan, M. B. . (2013). *Skala Pengukuran variabel-variabel penelitian*.
- Rohani. (2019). *MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Sanjaya, A. (2022). *Pengembangan Pembelajaran Sejarah Berdiferensiasi Menggunakan E-Module Berbasis Book Creator*.
- Selatan, S. (n.d.). *PERANAN GURU DALAM*. 117–134.
- Septiara, D. P., & Saino, S. (2022). Pengembangan E-Modul berbasis Web pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI BDP I di SMKN 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 10689–10699.
- Setiawan, N. (2020). Pengembangan Modul Pada Mata Pelajaran Produktif Kreatif Dan Kewirausahaan Untuk Siswa Kompetensi keahlian Teknik Kendaraan Ringan Otomotif Smk N 2 Pengasih. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*, 3(1), 95–101.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif dan R&D*. Al-Fabeta.
- Surabaya, smk PGRI 13. (2021). *profil smk PGRI 13 Surabaya*. Smk PGRI 13 Surabaya.
- Wulandari, C. Y., & Sulistyowati, R. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flip Pdf Professional Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4882–4889.
- Yusri, M. (2020). *PENGARUH TEACHING FACTORY SIX STEPS PADA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN TERHADAP KESIAPAN KERJA SISWA KELAS XII DI SMKN 1 SURABAYA*. 8(3).
- Zamzami, Z., & K, C. M. (2018). Blended Learning Method Within Indonesian Higher Education Institutions. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 6(2), 69–77.