



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-MODUL BERBASIS GLIDEAPPS PADA KOMPETENSI DASAR METODE DASAR PENGOLAHAN MAKANAN KELAS X TATA BOGA 2 SMKN 3 KEDIRI

¹Nindya Esma Viola, ²Siti Sulandjari, ³D.K.Suwardiah, ⁴Suhartiningsih

^{1,3}Pendidikan Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya

²Gizi, Universitas Negeri Surabaya

⁴Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Artikel Info

Submitted: 30 Oktober 2021

Recived in revised: 2 November 2021

Accepted: 20 November 2021

Keyword:

Pendidikan, Media Pembelajaran, *GlideApps*.

Corresponding author:

[nindya.17050394002@mhs.unesa](mailto:nindya.17050394002@mhs.unesa.ac.id)

[.ac.id](mailto:nindya.17050394002@mhs.unesa.ac.id)

sitisulandjari@unesa.ac.id

E-Modul Metode Dasar Pengolahan Makanan berbasis *GlideApps* merupakan suatu alternatif dalam pembelajaran Pengolahan Makanan secara online pada masa pandemic, tidak perlu instalasi aplikasi laptop, berisi konten yang terintegrasi oleh audio, video dan gambar yang akan mempermudah peserta didik memahami materi pelajaran. Tujuan penulis melakukan penelitian ini yakni untuk mengetahui: 1) kelayakan media pembelajaran 2) hasil uji coba implementasi media pembelajaran E-Modul berbasis *GlideApps* terhadap peningkatan hasil belajar (nilai) peserta didik pada kompetensi dasar metode dasar pengolahan makanan, dan 3) respon peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran dengan implementasi E-Modul berbasis *GlideApps*. Penelitian ini dijalankan menggunakan *Research & Development*. Uji kelayakan E-Modul dilakukan melalui validasi yang melibatkan dua orang ahli materi dan dua orang ahli media. Uji coba E-Modul dan respon pada skala kecil dilakukan pada peserta didik kelas X Tata Boga 2 SMKN 3 Kediri. Validasi E-Modul berbasis *GlideApps* dan respon peserta didik dilakukan menggunakan angket, sedangkan pengukuran hasil uji penggunaan E-Modul diukur menggunakan test. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa: 1) E-Modul Metode Dasar Pengolahan Makanan berbasis *GlideApps* memperoleh penilaian dari ahli media dan ahli materi 85 dan 86,15 yang termasuk dalam kategori sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran, 2) Hasil uji coba E-Modul berbasis *GlideApps* menunjukkan terdapat perbedaan rerata hasil belajar (nilai) sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran, pada analisis data uji *paired sample t-test* rerata nilai *posttest* (74) lebih tinggi daripada *pretest* (64) dengan signifikansi (Sig.) sebesar 0,000. < 0,05 sehingga simpulan yang diperoleh E-Modul Metode Dasar Pengolahan Makanan berbasis *GlideApps* mampu meningkatkan hasil belajar (nilai) peserta didik, dan 3) E-Modul Metode Dasar

Pengolahan Makanan berbasis *GlideApps* mendapat respon dengan presentase 93% yang termasuk kategori sangat baik. Penyajian materi E-Modul berbasis *GlideApps* membuat pembelajaran tidak membosankan dengan dilengkapi fitur beragam sehingga menambah antusias serta keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting pada pengembangan potensi peserta didik, dengan adanya dukungan kegiatan aktual dan sistematis demi menciptakan lingkungan belajar dan proses belajar mengajar. Pembelajaran dapat dinyatakan sebagai sebuah usaha atau proses berubahnya tingkah laku peserta didik menjadi lebih dewasa, mampu hidup mandiri, dan dapat meningkatkan ilmu pengetahuannya. Pembelajaran Tata boga memiliki fungsi untuk menghasilkan perubahan pada individu yang meliputi perubahan pengetahuan dan keterampilan untuk mengolah hidangan pada ruang lingkup mulai dari persiapan pengolahan, proses pengolahan, menjaga sanitasi hygiene, hingga menjadi makanan yang bercitarasa dan berkualitas baik secara tradisional maupun internasional sehingga dapat bermanfaat bagi individu itu sendiri maupun lingkungan.

Tahun 2019 Indonesia dilanda penyakit menular yang disebabkan oleh infeksi virus yakni *Covid-19*. Pemerintah harus menentukan kebijakan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) yang berdampak pada berbagai aspek kehidupan masyarakat, salah satunya dalam dunia pendidikan dengan melakukan proses pembelajaran secara daring sebagai upaya penanggulangan penyebaran virus *Covid-19*. Berdasarkan hal tersebut hasil pengamatan di SMKN 3 Kediri menunjukkan bahwa adanya penurunan rata-rata capaian indikator KD dari pembelajaran tahun 2019 dengan pembelajaran tahun 2020.

Pembelajaran konvensional (tatap muka), secara signifikan beralih ke pembelajaran berbasis online. Kreatifitas dalam melakukan pembelajaran daring perlu diperhatikan demi tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Perubahan tersebut belum diimbangi dengan kesiapan tenaga pendidik sebagai fasilitator pendidikan, terutama pada aspek kompetensi mengelola perangkat pembelajaran online [1]. Pendidik idealnya mampu beradaptasi dengan perubahan yang terjadi dengan mengikuti perkembangan

teknologi tanpa mengkhawatirkan kualitas pembelajaran menurun [2].

Pembelajaran online dapat dilaksanakan kapanpun dan dimanapun tidak perlu instalasi aplikasi laptop atau komputer [3]. Pembelajaran online merupakan proses transfer pengetahuan menggunakan media seperti audio, video, gambar, *software program*, maupun jejaringan internet [4]. Platform yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran online yakni berupa website, aplikasi, jejaring social maupun *learning management system* [5]. Pendidikan perlu mengikuti trend perkembangan yang ada yaitu dengan menggunakan pembelajaran nirkabel lingkungan atau menggunakan ponsel atau *smartphone* sebagai media pembelajaran online [6]. Pembelajaran daring diterapkan pada peserta didik SMKN 3 Kediri untuk menjadi alternative melakukan pembelajaran yang bertujuan untuk memenuhi capaian indikator kompetensi dasar. Satu diantara infrastruktur yang digunakan ialah berbasis *Google Classroom*.

Penggunaan *Google Classroom* dapat memberikan kemudahan dalam membagikan bahan ajar secara online berupa word, pdf, video, *power point* dan link pembelajaran lainnya [7]. Peserta didik memberikan respon yang baik dalam pembelajaran melalui *Google Classroom*, sehingga dapat menunjang pembelajaran [8]. Namun pembelajaran daring yang merupakan perubahan metode pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran dengan metode daring menimbulkan dampak yang kurang mendukung adanya proses belajar mengajar diantaranya, situasi menjadi kurang kondusif, kesukaran pendidik dalam mentransfer materi pelajaran kepada peserta didik dan peserta didik kurang dapat memahami materi pelajaran dengan mudah [9].

Dalam proses belajar, media pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai sarana memudahkan peserta didik untuk menerima dan memahami materi pelajaran, memudahkan proses belajar mengajar, dan mengefektifkan komunikasi serta diskusi antara pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran

dapat berupa *softfile* atau *hardfile*. Media pembelajaran berbentuk *softfile* dapat berupa E-Modul, *slide*, dan *e-book*. Sedangkan media pembelajaran dalam *hardfile* dapat seperti handout, lks dan modul. Penelitian ini focus pada media pembelajaran *softfile* berupa E-Modul, dimana E-Modul/ modul elektronik merupakan bahan belajar mandiri yang mempunyai kelebihan diantaranya dapat dengan mudah diakses kapanpun dan dimanapun, tidak perlu instalasi aplikasi di laptop, disusun secara sistematis dan ditampilkan dalam format elektronik, di dalamnya memuat audio, animasi, dan video sehingga akan mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran [10].

Bahan ajar elektronik dapat dibuat dengan beberapa aplikasi, salah satu aplikasi yang dapat digunakan ialah *GlideApps*. Aplikasi *GlideAppss* memiliki keunggulan satu diantaranya menjadikan bahan ajar dengan tampilan seperti aplikasi android. Tidak terbatas hanya pada tulisan saja namun dapat ditambahkan gambar, video, audio, dan lainnya yang bisa menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif dan inovatif.

GlideApp merupakan situs web, <https://www.glideapps.com/>, yang membantu pembuatan aplikasi sendiri dari *Google Sheet* dengan waktu singkat. *GlideApp* memiliki opsi akun gratis, ini akan bermanfaat untuk sebagian besar kebutuhan orang dan memungkinkan seseorang untuk berbagi aplikasi dengan orang lain. *GlideApps* dapat membantu membuat aplikasi etalase yang berfungsi penuh, aplikasi pelacakan tugas, aplikasi manajemen inventaris interaktif, atau aplikasi pelaporan pengeluaran yang siap pakai, semua berdasarkan template yang dibuat sebelumnya dan semuanya mengandalkan data spreadsheet dasar sebagai intinya [11]. Aplikasi apa pun yang dibuat tetap disinkronkan ke *spreadsheet* setelah dipublikasikan, jadi memperkenalkan pembaruan semudah menambahkan baris atau bidang data baru. Untuk saat ini, aplikasi didistribusikan melalui tautan web khusus, sesuatu yang dapat dibuka dan digunakan oleh siapa saja di peramban biasa, misalnya, di <https://poddemo.glideapp.io>. Jika membuka tautan seperti itu dari ponsel, akan melihat prompt untuk menambahkan aplikasi ke layar beranda setelah itu akan terdapat icon yang tampak standar untuk akses berkelanjutan yang mudah.

Pengetahuan metode dasar pengolahan makanan merupakan kompetensi yang wajib dipelajari oleh peserta didik kelas X Tata Boga

pada semester genap. Kompetensi Dasar (KD) metode dasar pengolahan makanan pada mata pelajaran Boga Dasar menuntut peserta didik untuk dapat menganalisis dan menerapkan metode dasar pengolahan makanan pada masakan Indonesia. Beberapa metode pengolahan seperti panas basah, panas minyak, panas kering menjadi bagian dari materi KD ini. Metode panas basah meliputi boiling, blancing, poaching, steaming, dll. Pemanfaatan metode dasar pengolahan makanan berkaitan dengan aspek persiapan dan pengolahan makanan. Penguasaan kompetensi tersebut memberikan bekal untuk peserta didik sehingga dapat memilih dan memberi perlakuan pengolahan yang tepat untuk bahan-bahan yang digunakan sehingga memperoleh kesatuan rasa olahan yang diharapkan.

Terdapat penelitian sebelumnya mengenai penggunaan media pembelajaran E-Modul berbasis aplikasi *KVISOFT FLIPBOOK MAKER* dinyatakan dapat menarik perhatian peserta didik sehingga aktif dalam proses belajar mengajar [12]. Penelitian lain terkait medesain aplikasi pembelajaran menggunakan *GlideApps* menunjukkan bahwa *GlideApps* merupakan pembuat aplikasi seluler yang mudah digunakan, dibuat tanpa kode, dapat diterapkan pada era *m-learning*, dan digunakan secara gratis [11].

Berdasarkan uraian diatas, maka pendidik perlu menerapkan suatu media pembelajaran creative, inovatif, praktis, efektif, mudah dipahami oleh peserta didik dalam bentuk *digital book* yang dapat memotivasi dan memberikan peningkatan hasil (nilai) belajar. Tujuan penulis melakukan penelitian ini ialah: 1) kelayakan media pembelajaran 2) hasil uji coba implementasi media pembelajaran E-Modul berbasis *GlideApps* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kompetensi dasar metode dasar pengolahan makanan, dan 3) respon peserta didik terhadap kegiatan belajar mengajar dengan implementasi E-Modul berbasis *GlideApps*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian ini digunakan untuk menciptakan produk terpilih selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut [13]. Dalam langkah pengembangannya mempertimbangkan situasi dan kondisi peneliti, maka langkah tersebut dibatasi hanya 4 langkah dari 10 langkah penelitian oleh Sugiyono [13]

yakni: 1) tahap pengumpulan data kebutuhan terhadap E-Modul, 2) tahap perencanaan dan pengembangan produk (E-Modul), 3) tahap validasi desain (E-Modul), dan 4) uji coba produk (E-Modul) dalam skala kecil. Uji coba dalam skala kecil pengembangan media E-Modul berbasis *GlideApps* dilakukan pada kelas X Tata Boga 2 SMKN 3 Kediri yang berjumlah 36 peserta didik di tahun ajaran 2020/2021 pada tanggal 15 Juni 2021 secara daring.

Teknik yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data meliputi wawancara, angket, dan tes. Metode wawancara digunakan untuk memperoleh data awal terkait masalah yang timbul pada saat pembelajaran terutama pada media pembelajaran yang dipergunakan dan hasil belajar (nilai) peserta didik, dengan Ibu Eni Retnaningsari, S.Pd. salah satu guru Tata Boga di SMKN 3 Kediri pada 12 November 2020. Metode angket digunakan untuk mengumpulkan data menggunakan instrument berupa lembar angket hasil validasi media pembelajaran yang telah dihasilkan dan respon peserta didik terhadap proses belajar mengajar dengan menerapkan E-Modul berbasis *GlideApps*. Validasi dilakukan oleh dua (2) validator ahli materi dan dua (2) validator ahli media terhadap E-Modul Metode Dasar Pengolahan Makanan pada 12 Mei 2021, dan penyebaran angket respon kepada peserta didik dilaksanakan melalui *google form* pada 16 Juni 2021. Metode tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil uji coba penggunaan E-Modul Metode Dasar Pengolahan Makanan yang berupa hasil belajar kognitif. Instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian ini berupa lembar tes yang berisi butir-butir tes berbentuk pilihan ganda berjumlah 25 soal dengan level kognitif HOTS, dan diberikan score 4 pada masing-masing soal.

Teknik yang digunakan penulis dalam analisis data pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Teknik analisis deskriptif

Teknik analisis deskriptif dipergunakan untuk analisis data pada tahap-tahap pengembangan E-Modul Metode Dasar Pengolahan hingga hasil validasi oleh ahli materi dan media, serta data hasil respon peserta didik yang menggunakan skala likert. Kualitas media pembelajaran E-Modul berbasis *GlideApps* yang telah diperoleh dari hasil evaluasi lembar validasi para ahli selanjutnya disimpulkan dalam tabel kelayakan produk. Data respon peserta didik terhadap pembelajaran dengan implementasi E-Modul disajikan dalam bentuk diagram.

Data hasil validasi ahli materi dan ahli media dianalisis sebagai berikut:

- a) Memberi skor pada tiap kriteria pernyataan menggunakan skala likert
- b) Menghitung skor setiap butir pernyataan dengan rumus.

$$P = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{jumlah skor kriterium}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase kelayakan

- c) Menyimpulkan dalam suatu kategori berdasarkan hasil perhitungan.

Tabel 1. Kriteria Interpetasi skor

Skor Presentase (%)	Kategori
81 – 100	Sangat Baik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup
21 – 40	Kurang
0 – 20	Sangat Kurang

Sugiyono, 2015

Validator terdiri dari ahli materi dan ahli media. Validator ahli materi terdiri dari 2 (dua) orang yakni dosen Pendidikan Tata Boga, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Negeri Surabaya, dan guru mata pelajaran Tata Boga SMKN 3 Kediri. Validator ahli media terdiri dari 2 (dua) orang yakni dosen Pendidikan Tata Boga, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Universitas Negeri Surabaya dan dosen Teknik Informatika, Universitas Negeri Surabaya. Secara keseluruhan validator memberikan penilaian 84% - 86,67%, sehingga pada kriteria penilaian produk menunjukkan bahwa media pembelajaran termasuk kategori sangat layak. Respon peserta didik terhadap pembelajaran dengan implementasi E-Modul berbasis *GlideApps* diperoleh presentase sebesar 93% yang termasuk kategori sangat baik.

2. Teknik analisis statistik

Teknik yang digunakan penulis dalam analisis statistik ialah untuk menganalisis data hasil uji coba penggunaan E-Modul berupa hasil tes yang diberikan kepada peserta didik sebelum (*pretest*) dan sesudah pelaksanaan pembelajaran (*posttest*) untuk mengetahui peningkatan hasil (nilai) belajar kompetensi dasar metode dasar pengolahan bahan makanan. Teknik analisis menggunakan uji t berpasangan (*paired t-test*) dengan taraf

signifikansi 5% pada program SPSS 20, setelah dilakukan uji normalitas data menggunakan Kolmogorov-Swironov.

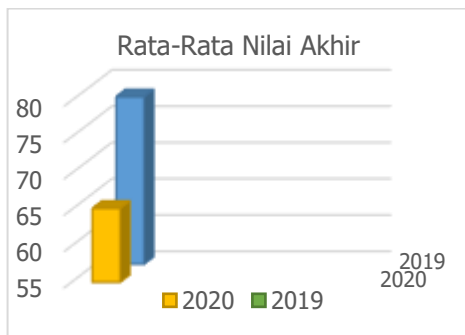
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari tahap-tahap penelitian adalah sebagai berikut.

1. Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Tata Boga di SMKN 3 Kediri terkait masalah yang timbul pada saat pembelajaran, terutama terkait media pembelajaran yang digunakan dan hasil belajar khususnya tahun 2019 dan tahun 2020 untuk mengetahui perbedaan keduanya pada mata pelajaran Dasar Boga.

Pada proses pembelajaran daring mayoritas pendidik menggunakan media pembelajaran berbasis *word*, *pdf* dan *power point*. Penggunaan media tersebut berpotensi membuat peserta didik cenderung merasa bosan dan kurang tertarik dalam mempelajari materi yang diberikan, hal ini dapat dilihat dari perbedaan rata-rata nilai akhir tahun 2019 yakni 78,05 dan tahun 2020 yakni 65,176 dengan selisih nilai sebesar 12,88.



Gambar 1. Perbedaan Rata-Rata Hasil Belajar Tahun 2019 dan 2020

Berdasarkan grafik diatas dapat diketahui bahwa media pembelajaran secara daring dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan adanya penurunan hasil belajar dari pembelajaran tahun 2019 dengan pembelajaran tahun 2020. Untuk itu, perlu adanya modifikasi media pembelajaran yang creative, inovatif, praktis dan efektif sehingga peserta didik dapat menerima secara optimal pada saat pendidik menyampaikan materi pelajaran.

2. Tahap Perencanaan dan Pengembangan Produk

Beberapa hal yang perlu dirancang oleh peneliti yakni menentukan kompetensi dasar, membuat *flowchart* yaitu diagram alur yang memberikan gambaran tampilan yang dituangkan dalam naskah media.

a. Proses penyusunan media:

1. Beralih ke situs web <https://www.glideapps.com/>, hasil sebagai berikut:



2. Jendela utama *GlideApps*, hasil sebagai berikut:



3. *UX Preview*, tampilan dari aplikasi yang sedang di buat sebagi berikut:



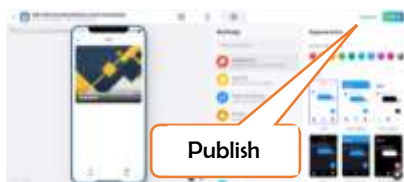
4. Menambahkan Komponen Aplikasi, Tipe-tipe komponon tersebut yaitu: *Text; Layout; Media; Buttons; Lists;* dll sebagai berikut:



5. *Settings* Halaman, hasil sebagai berikut:



6. Membagikan Aplikasi Glide, hasil sebagai berikut:



3. Tahap Validasi Desain

Kriteria untuk seorang validator ahli adalah ahli dibidang Kependidikan, Tata Boga, pernah mengampu mata pelajaran Boga Dasar dan/atau ahli Media. Maka dari itu dipilih validator yang tersaji pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Validator Materi Pembelajaran

No	Nama	Jabatan
1	Andika Kuncowo Widagdo, M.Pd.	Dosen dengan Kompetensi Kependidikan Tata Boga dan Ahli Media
2	Eni Retnaningsari, S.Pd	Guru Mata Pelajaran Boga Dasar

Tabel 3. Validator Media Pembelajaran

No	Nama	Jabatan
1	Setya Chendra Wibawa, S.Pd., M.T.	Dosen dengan Kompetensi Kependidikan dan Ahli Media
2	Andika Kuncowo Widagdo, M.Pd.	Dosen dengan Kompetensi Kependidikan dan Ahli Media

Tabel 4. Hasil Validasi

No	Ahli	Presentase (%)	Kriteria
1	Materi	86,15	Sangat layak
2	Media	85	Sangat layak

Setelah proses validasi, perbaikan/ revisi media dilakukan berdasarkan beberapa masukan yang disampaikan oleh ahli. Saran yang disampaikan ialah agar menjadikan media pembelajaran lebih kreatif dan inovatif sesuai dengan kebutuhan peserta didik

Ulasan yang diberikan oleh validator ahli materi menyatakan bahwa materi sudah sesuai dengan Kurikulum, sedangkan ahli media menyatakan bahwa media E-Modul

berbasis *GlideApps* sangat layak digunakan karna telah memperbaiki aplikasi sesuai saran yang disampaikan oleh ahli media. Secara keseluruhan validator memberikan penilaian dari 84% hingga 86,67%. Sehingga kriteria penilaian produk yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media membuktikan bahwa media pembelajaran termasuk kategori sangat layak. Hal ini sepaham dengan penelitian Rahmawati [11] yang menunjukkan hasil positif mengenai penggunaan *GlideApps* dalam bidang pendidikan.

Berdasar pada hasil penilaian tersebut, simpulan peneliti ialah E-Modul KD Metode Dasar Pengolahan Makanan berbasis *GlideApps* layak digunakan sebagai alternative dalam pembelajaran daring berbasis aplikasi *smartphone*.

4. Uji Coba Produk Dengan Skala Kecil

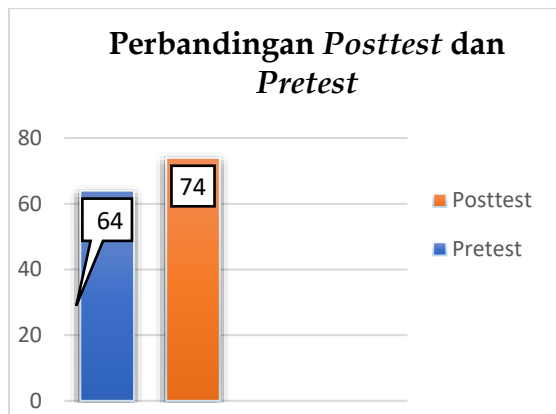
Langkah selanjutnya adalah uji coba E-Modul KD Metode Dasar Memasak berbasis *GlideApps* pada pembelajaran online/ dalam jaringan. Sejalan dengan pernyataan bahwa Instrument penelitian yang dinyatakan layak oleh validator ahli selanjutnya dapat diujicobakan [13]. Subyek yang dipilih oleh peneliti yaitu kelas X Tata Boga 2 dengan peserta didik berjumlah 36.

a. Pelaksanaan Penggunaan E-Modul berbasis *GlideApps* melalui *Google Classroom*

Pengukuran hasil belajarpeserta didik dilakukan sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) pembelajaran berlangsung. Peneliti melakukan proses belajar mengajar sesuai dengan RPP yang dirancang, sebagai berikut:

- 1) Peneliti melakukan pembukaan pembelajaran kelas online melalui *Google Classroom* dengan menyampaikan salam pembuka, apersepsi dan motivasi serta memberikan *pretest* kepada peserta didik
- 2) Memberikan pertanyaan mengenai pengalaman memasak peserta didik selama di rumah dan memberikan materi melalui E-Modul dengan menggunakan *GlideApps*
- 3) Memberikan *posttest* kepada peserta didik untuk mengukur pemahaman materi yang telah disampaikan dan penutup

Data hasil *pretest* dan *posttest* disajikan pada gambar 2.



Gambar 2. Perbandingan *posttest* dan *pretest*

Dari gambar di atas membuktikan bahwa terdapat perbedaan rerata nilai antara *posttest* (74) dan *pretest* (64) dengan selisih nilai sebesar 10. Data selanjutnya diolah menggunakan program SPSS untuk mengetahui hasil dari uji normalitas dan uji *Paired Sample T Test*.

Hasil uji normalitas terhadap rerata nilai *pretest* dan *posttest* terdapat pada table 6.

Tabel 5. Tests of Normality
Kolmogorov-Smirnov^a Shapiro-Wilk

	E-Modul GlideApps	Kolmogorov-Smirnov ^a		Shapiro-Wilk		
		Static	df	Static	df	Sig.
Hasil	Pretest	.133	36	.111	36	.319
Belajar	Posttest	.128	36	.146	36	.266

Berdasarkan hasil output uji normalitas di atas dapat diketahui normalitas *pretest* dan *posttest* signifikan pada lebih dari 0.05 sehingga tampak bahwa data berdistribusi normal.

Uji *paired sampel T test* dilakukan setelah menyelesaikan uji normalitas. Uji *paired sampel T test* terdapat pada table 6.

Tabel 6. Paired Samples Test

Pair 1	Pre Test - Post Test	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
		10.167	5.068	.845

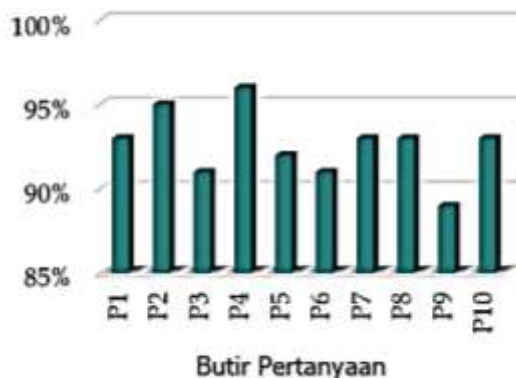
95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
Lower	Upper			
8.45187	11.88147	12.036	35	.000

Berdasarkan output *paired sample t test* yang diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,005$, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan rerata antara hasil *pretest* dan *posttest*, yang mana nilai postes lebih tinggi dari pretes. Ini menunjukkan pembelajaran dengan media E-Modul berbasis *GlideApps* efektif dalam peningkatan hasil (nilai) belajar. Hal ini sepaham dengan [14] yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran hakikatnya menghasilkan perubahan pada individu yang meliputi perubahan pengetahuan, sikap dan ketrampilan.

Adanya peningkatan hasil (nilai) belajar setelah penyajian materi menggunakan E-Modul berbasis *GlideApps* dapat dikarenakan pada media sudah terdapat fitur yang menarik dan beragam sehingga menambah antusias peserta didik untuk memahami isi materi yang disampaikan. *GlideApps* memberikan fasilitas pembuatan aplikasi seluler dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Pendidik dapat memanfaatkan *GlideApps* sebagai alternative mendesain media *m-learning* dengan fitur beragam dan menarik seperti gambar, video, obrolan, dan lainnya [11]. Pembelajaran dengan implementasi media berbasis *GlideApps* sangat menunjang pembelajaran online yang merupakan proses transfer ilmu pengetahuan dengan memanfaatkan fitur seperti video, audio, gambar, *software program*, maupun jejaringan internet [4].

b. Respon Peserta Didik pada pembelajaran dengan implementasi media E-Modul berbasis *GlideApps*

Peneliti menggunakan angket untuk mengukur respon peserta didik pada proses pembelajaran dengan implementasi media E-Modul berbasis *GlideApps*.



Gambar 3. Prosentase Respon Peserta Didik Terhadap E-Modul berbasis *GlideApps*

Diagram diatas menggambarkan respon peserta didik terhadap 10 poin pernyataan terkait implementasi media pembelajaran E-Modul berbasis *GlideApps* yang diberikan kepada peserta didik untuk dipilih skala pada angket yang sesuai pendapat peserta didik. Sepuluh poin pernyataan tersebut meliputi 1) Pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan membuat Anda termotivasi untuk belajar, 2) Desain E-Modul yang digunakan kreatif dan inovatif, 3) Materi pembelajaran yang disampaikan memudahkan Anda memahami materi metode dasar pengolahan makanan, 4) Video pembelajaran yang terdapat pada aplikasi android mendukung Anda untuk lebih menguasai materi metode dasar pengolahan makanan, 5) Anda merasa puas dalam menerima pembelajaran karena menggunakan media yang berbeda, 6) Anda merasa antusias mempelajari materi yang tersaji pada media pembelajaran, 7) Gambar dan audio dalam media jelas dan sesuai dengan isi materi, 8) Pemilihan jenis huruf, ukuran huruf, dan spasi sudah tepat sehingga mudah terbaca, 9) Penyajian materi dalam media pembelajaran membantu Anda untuk menjawab test, 10) Penyampaian materi berbasis android ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Respon peserta didik melalui *google form* terhadap impementasi E-Modul yang dikembangkan diperoleh rata-rata presentasi 93%, peneliti dapat menyimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan implementasi E-Modul berbasis *GlideApps* pada kompetensi dasar metode dasar pengolahan makanan sangat baik [15]. Respon positif yang diberikan peserta didik terhadap media pembelajaran E-Modul berbasis *GlideApps* tampak pada antusias dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil tersebut sejalan dengan pernyataan [16] bahwa keberhasilan peserta didik dapat tercipta melalui proses belajar mengajar yang baik. Hasil belajar (nilai) peseta didik dapat dipengaruhi oleh kualitas cara pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah

SIMPULAN & SARAN

Simpulan

Berdasar hasil dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan:

1. Media pembelajaran berbasis *GlideApps* layak diimplementasikan dalam proses pembelajaran
2. Implementasi E-Modul berbasis *GlideApps* pada kompetensi dasar Metode Dasar Pengolahan Makanan pada proses pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik
3. Respon sangat baik diberikan oleh peserta didik pada implementasi media pembelajaran E-Modul berbasis *GlideApps*

SARAN

Berdasar data dan hasil pembahasan peneliti, maka dapat diajukan beberapa saran yaitu: 1) Sebaiknya melakukan kombinasi antara metode pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis *GlideApps*; 2) Sebaiknya melakukan penambahan kolom evaluasi pembelajaran pada aplikasi *GlideApps*; 3) sebaiknya mengaplikasikan *GlideApps* pada materi pembelajaran dan mata pelajaran yang diberikan di SMKN 3 Kediri.

REFERENSI

- [1] B. Zheng, C. H. Lin, and J. B. Kwon, *The impact of learner-, instructor-, and course-level factors on online learning*, vol. 150. Elsevier Ltd, 2020.
- [2] T. T. Wijaya, Z. Ying, A. Purnama, and N. Hermita, "Indonesian students' learning attitude towards online learning during the coronavirus pandemic," *Psychol. Eval. Technol. Educ. Res.*, vol. 3, no. 1, pp. 17–25, 2020, doi: 10.33292/petier.v3i1.56.
- [3] D. Furió, M. C. Juan, I. Seguí, and R. Vivó, "Mobile learning vs. traditional classroom lessons: A comparative study," *J. Comput. Assist. Learn.*, vol. 31, no. 3, pp. 189–201, 2015, doi: 10.1111/jcal.12071.

- [4] L. D. Herliandry, N. Nurhasanah, M. E. Suban, and H. Kuswanto, "Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19," *JTP - J. Teknol. Pendidik.*, vol. 22, no. 1, pp. 65–70, 2020, doi: 10.21009/jtp.v22i1.15286.
- [5] F. Gunawan^{1*}, Ni Made Yeni Suranti² and ¹Physics, "Variations of Models and Learning Platforms for Prospective Teachers During the COVID-19 Pandemic Period," vol. 1, no. 2, pp. 75–94, 2020
- [6] Y. Mehdipour and H. Zerehkafi, "Presence and the Eucharistic Presence," *English*, vol. 3, no. 6, pp. 93–101, 2013, [Online]. Available: http://www.ijceronline.com/papers/Vol3_issue6/part3/P03630930100.pdf.
- [7] Ernawati, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Classroom Terhadap Kualitas Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan," Jakarta: Tidak di Publikasikan vol. 151, no. 2, pp. 10–17, 2018.
- [8] R. Utami, "Analisis Respon Mahasiswa terhadap Penggunaan Google Classroom pada Mata Kuliah Psikologi Pembelajaran Matematika," *Prism. Pros. Semin. Nas. Mat. ISSN 2613-9189*, vol. 2, pp. 498–502, 2019.
- [9] Napaswati, "Analisis Situasi Pembelajaran IPA Fisika dengan Metode Daring di Tengah Wabah COVID-19 (Studi Kasus Peserta Didik MTS DDI Seppange Kabupaten Bone)," *Karst J. Pendidik. Fis. dan Ter.*, vol. 3, no. 1, pp. 6–12, 2020, [Online]. Available: <https://ejournals.umma.ac.id/index.php/karts/article/view/546>.
- [10] Sugianto dkk. 2013. *Modul Virtual: Multimedia Flipbook dasar Teknik Digital*. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung. 9(2)
- [11] A. I. N. Rahmawati, I. Ariffudin, L. Latifah, and L. T. Soejanto, "say no to coding": Designing of mobile-app-based learning media using Glide apps," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1869, no. 1, 2021, doi: 10.1088/1742-6596/1869/1/012079.
- [12] E. Wibowo, *Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Dengan Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker*. 2018.
- [13] Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung. CV. Alfabeta
- [14] Silviana Nur Faizah, "Hakikat Belajar dan Pembelajaran," *At-Thullab J. Pendidik. Guru Madrasah Ibtidaiyah Vol.*, vol. 1, no. 2, 2017.
- [15] Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D)*. Bandung. CV. Alfabeta
- [16] Rusman., Kurniawan D, dan Riyana C. 2012. *Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*. Bandung: Alfabeta