

Penerapan E-Modul *Sweet Bread* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 8 Surabaya

Anjani Puri Wardani^{1*}, Mauren Gita Miranti¹, Ita Fatkhur Romadhoni¹, Lucia Tri Pangesthi¹

Program Studi Pendidikan Tata Boga, Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, FT, Universitas Negeri Surabaya, Jl. Ketintang, Gayungan, Kota Surabaya, Jawa Timur 60231, Indonesia.

*Corresponding Author: anjanihuri.20007@mhs.unesa.ac.id

Article History

Received : June 06th, 2024

Revised : June 18th, 2024

Accepted : July 26th, 2024

Abstract: Tujuan dari penelitian ini ada dua: pertama, untuk mengetahui seberapa baik modul daring yang mengangkat topik "roti manis" di kelas sepuluh SMKN 8 Surabaya membantu siswa belajar, dan kedua, melihat bagaimana respon siswa kelas sepuluh SMK Negeri 8 Surabaya terhadap modul tersebut. Desain penelitian studi kasus sekali pakai, pendekatan kuasi-eksperimental, digunakan dalam penelitian ini. Para peneliti dalam penelitian ini menggunakan tes pra dan pasca untuk mengetahui seberapa baik siswa belajar. Fokus penelitian adalah pada roti manis E-module. Kuisioner dan kertas ujian merupakan beberapa alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dari mahasiswa. Analisis deskriptif kuantitatif adalah metode yang digunakan untuk mengkaji data. Dengan menggunakan pendekatan kuasi-eksperimental, perlakuan ini akan membuat siswa menggunakan e-modul sebagai bentuk pengajaran. Data penggunaan e-module pada unsur roti manis ditentukan dengan menggunakan analisis statistik, oleh karena itu penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Data tersebut diwujudkan dalam bentuk angka. Karena itu, "penerapan E-modul Roti manis untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMK Negeri 8 Surabaya " akan dibahas dalam skripsi ini.

Keywords: E-modul, *Sweet bread*, Hasil belajar

PENDAHULUAN

Siswa yang bersekolah di sekolah menengah kejuruan lebih siap untuk menjadi anggota masyarakat yang berkontribusi dan memasuki profesi pilihan mereka dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk sukses. Misi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah membekali mahasiswanya dengan pendidikan yang mereka butuhkan untuk menjadi anggota masyarakat yang produktif yang mampu berpikir sendiri, memperoleh informasi baru, mengembangkan akhlak moral yang kuat, dan mengejar gelar lebih lanjut sesuai dengan pilihan mereka. profesi. Kursus dalam pendidikan kejuruan bertujuan untuk memberikan siswa keterampilan yang mereka perlukan untuk berhasil di dunia kerja, terutama dalam pekerjaan khusus. Sekolah menengah kejuruan memberi siswa informasi, sikap, dan kemampuan yang diperlukan untuk menjadi efektif dalam profesi pilihan mereka, dan keahlian tata bahasa adalah salah satu programnya.

Di antara lima program khusus yang ditawarkan SMK di Surabaya, SMKN 8 menawarkan multimedia, kuliner, dan Tata kecantikan. Program pelatihan untuk industri

perhotelan, fashion, dan penginapan. Mata Pelajaran Kelas XI mengambil kelas pastry baking pada semester II. Roti manis dari semester ii Kelas XI akan menjadi bahan penelitian ini. Salah satu peran pendidik, menurut definisi pendidikan tersebut di atas, adalah sebagai fasilitator, yang tugasnya membantu siswa belajar. Guru juga mengatur tahapan pembelajaran siswanya dengan memilih dan menerapkan bahan ajar yang sesuai. Di antara tujuannya adalah penyediaan sumber daya instruksional yang menarik yang menginspirasi dan memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri. Istilah "bahan ajar" mencakup berbagai macam sumber daya yang membantu pendidik memfasilitasi pengajaran di kelas dan pembelajaran siswa. Ahmadi (2010) menyatakan bahwa isi yang dimaksud mungkin tertulis atau tidak tertulis. Sebagai perwujudan kurikulum, sumber belajar digambarkan oleh Abdul Majid (2006) sebagai materi yang disajikan dan dilestarikan dalam berbagai media dan dapat membantu siswa dalam belajar. Tidak masalah jika formulir tersedia dalam bentuk cetak, video, perangkat lunak, atau campuran formulir; itu dapat digunakan oleh siswa dan guru. Oleh karena itu, sebuah modul dapat berfungsi sebagai

konten instruksional menggantikan guru manusia. Selain belajar dengan kecepatan dan tingkat kemahiran mereka sendiri, modul ini memberi siswa otonomi penuh atas pengalaman pendidikan mereka. Namun kualitasnya masih jauh dari memuaskan, karena banyak modul yang dihasilkan yang tidak mengikuti protokol untuk memproduksi bahan belajar mandiri.

The Times melaporkan bahwa, di era digital ini, kemajuan teknologi menjadi nyata dengan kemajuan yang terjadi. Anda dapat menemukan teknologi di mana saja. Kemajuan teknologi telah menjadi alat yang sangat dibutuhkan di hampir setiap bidang yang berhubungan dengan pencapaian dan pencapaian masalah, termasuk akademik, seni, olahraga, ekonomi, dan politik. Di era digital saat ini. Salah satu efek yang baik adalah memfasilitasi penemuan informasi dan hiburan yang bermanfaat dan menyenangkan. Satu hal baik yang muncul dari era digital ini adalah perbedaan dari bahan ajar modul cetak ke modul yang dikemas secara digital, kadang-kadang disebut e-modul. Ini sangat membantu untuk mempelajari pembangunan. "E-module" mengacu pada proses pembuatan modul cetak yang dapat digunakan dan dirancang untuk menggunakan komputer pribadi dan perangkat lunak. Pada tahun 2010, Rifmasari Karena mahasiswa dapat belajar dengan kecepatan masing-masing dengan bantuan e-modul, memasukkannya ke dalam proses pembelajaran dapat memberikan hasil yang positif. Siswa menjadi memiliki bagi guru dan murid ketika guru tidak memiliki kapasitas untuk menyediakan berbagai sumber pembelajaran. E-modul digunakan oleh para akademisi; harapannya adalah bahwa sumber daya pedagogis akan meningkatkan rasa ingin tahu siswa dan menginspirasi mereka untuk belajar lebih banyak.

Kajian Fatimatus Riskiyanti (2019) tentang "penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Numbered Heads Together (NHT) untuk meningkatkan hasil belajar kognitif dan Afektif pada bahan kue dari adonan lembaran (Puff Pastry) siswa Kelas XI SMK Tata BOGA" relevan dengan penelitian saat ini. Temuan tersebut mengungkapkan bahwa: hasil belajar siswa dalam ranah kognitif meningkat sebesar 64,01%, menunjukkan efektifitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT pada bahan lembaran adonan puff pastry; dan tingkat kelulusannya adalah 90%, dengan rata-rata

84,76%. Di sisi lain, siswa berprestasi sangat baik (88%) di bidang kecerdasan afektif.

Berdasarkan hasil survei Oktober 2023 terhadap siswa Kelas 11 SMK Negeri 8 Surabaya, ia menyebutkan bahwa sekolah tersebut telah menyiapkan jaringan wifi di berbagai lokasi untuk membantu pengajaran di kelas, dan dengan persetujuan instruktur, siswa juga dapat menggunakan smartphone mereka sendiri selama kelas. Banyak siswa juga melihat ponsel sebagai alat penting yang dapat sangat meningkatkan pengalaman belajar mereka. Ditambah lagi, karya Dian Kusuma sebelumnya di SMKN 1 Lamongan pada Agustus 2023 tentang "Pengembangan e-modul berbasis Flip Pdf Professional pada analisis KD Roti manis di SMKN 1 Lamongan" menjadi landasan penelitian ini. Ada validasi kelayakan materi (rata-rata 4,9) dan kelayakan media (rata-rata 4,6) dalam e-module. Mengingat hal tersebut di atas, penelitian yang bertajuk "penerapan E-modul Roti manis untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMK kuliner" harus tetap dipertahankan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan E-module sweet bread dapat meningkatkan hasil pendidikan siswa.

METODE

Strategi penelitian bergantung pada pernyataan masalah dan hasil penelitian yang diinginkan; secara khusus, ini menggunakan pendekatan kuasi-eksperimental untuk mempelajari efek penggunaan modul elektronik sebagai alat pengajaran. Penelitian ini menggunakan strategi kuantitatif untuk mengumpulkan data penggunaan e-module pada elemen roti manis. Data bersifat numerik dan diperiksa dengan menggunakan metode statistik. Sebanyak tiga puluh empat siswa Kelas XI Kuliner 1 SMK Negeri 8 Surabaya mengikuti studi tersebut.

Persyaratan fitur instrumen pembelajaran yang telah mengalami validasi oleh dua ahli validator digunakan untuk mengetahui validitas instrumen tersebut. Validator 1 adalah pendidik ulung dari UNESA, sedangkan Validator 2 adalah spesialis pastry dan baking dari SMK Negeri 8 Surabaya. Hasil validasi instrumen disimpulkan bahwa semua instrumen sangat layak digunakan peneliti untuk pengambilan data, hanya saja pada saat validasi instrumen terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki

sehingga perlu dilakukan revisi terhadap beberapa instrumen yang diperlukan untuk pengambilan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

E-module ini digunakan untuk menguji hipotesis bahwa hasil belajar Ranah Kognitif siswa meningkat ketika mereka menggunakan pembelajaran e-quasi-experimental terhadap topik-topik yang berkaitan dengan roti manis. E-modul Dian Kusuma Agustus 2023" Pengembangan e-modul Flip Pdf Professional berbasis analisis KD Roti manis di SMKN 1 Lamongan " digunakan dalam penelitian ini. Ada validasi kelayakan materi (rata-rata 4,9) dan kelayakan media (rata-rata 4,6) dalam e-module. Anda dapat mengakses E-module dengan mengklik tautan ini: <https://online.flipbuilder.com/zfwqt/tpsr/>. E-modul ini dilengkapi dengan teks, video, gambar, audio, serta soal evaluasi agar memudahkan siswa dalam belajar mandiri.

1. Hasil Belajar Ranah Kognitif

Kemajuan siswa menuju tujuan pembelajaran dievaluasi menggunakan penilaian

domain kognitif. Mahasiswa seni kuliner Kelas XI SMK Negeri 8 Surabaya dapat dianggap telah menyelesaikan mata kuliah tersebut jika mencapai nilai Ranah Kognitif sebesar 75 atau lebih setelah menerapkan e-module pada bahan roti manis. Nilai hasil ujian pilihan ganda yang diperoleh dari pembelajaran kognitif siswa. Sebagai alat untuk mengukur sejauh mana siswa telah menginternalisasi informasi kursus, ujian dilakukan dalam dua bagian: yang pertama, pra-tes, dan yang kedua, pasca-tes.

Ujian kemudian memproses keluaran pembelajaran data. Setelah pelaksanaan E-module sweet bread, dilakukan uji t sampel berpasangan untuk mengetahui apakah ada perbaikan pada pemahaman materi siswa. Belum lagi menjalankan Pengujian Selain menggunakan uji-t sampel berpasangan dan uji lagi, penulis mendemonstrasikan bahwa aplikasi E-module sweet bread berpengaruh. Dengan menggunakan nilai GIS sebagai dasar, seseorang dapat melakukan uji-t berpasangan. Tingkat signifikansi antara keduanya ditunjukkan oleh fakta bahwa $(berekor\ 2) < 0,005$. Temuan uji-t berpasangan dari penelitian ini ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Uji Paired Sample T-Test

Paired Samples Test								
Pair 1	Pre test – post test	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed) ,000
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
					Lower	Upper		
		-31.17647	9.77464	1.67634	-34.58701	-27,76594	-18,598	33

Berdasarkan hasil tabel paired Sample t-test diperoleh sig. $0,000 < (\alpha) = 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil

belajar siswa dari *pre-test* ke *post-test*. Selanjutnya gap nilai di hitung dengan menggunakan gain. Berikut hasil gain tersaji pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Uji Gain

Jumlah siswa	Rata-rata		Gain	Kategori Gain
	Pre-test	Post test		
34	60	91,17	77,449%	Efektif

Berdasarkan Table 2 diperoleh nilai Ada rata-rata 60 siswa sebelum ujian dan rata-rata 91,17 siswa setelah ujian. Selanjutnya dilakukan analisis data untuk mengetahui adanya peningkatan atau tidak pada hasil belajar siswa dengan menerapkan e-modul *sweet bread*.

Analisis dilakukan menggunakan Gain dan diperoleh hasil yang efektif. Dengan demikian penerapan e-modul *sweet bread* terdapat peningkatan penguasaan materi yang mencapai 77,449% dengan tingkat capaian efektif. Sehingga pada pembahasan ini akan dikaji

adanya penerapan e-modul *sweet bread* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan jumlah sampel 34 siswa. Sampel tersebut diambil dari kelas XI Kuliner 1. Pada penelitian ini hasil belajar ranah kognitif didapatkan dengan menerapkan e-modul *sweet bread* dimana tingkat capaian e-modul *sweet bread* dapat diketahui dengan memberikan instrument tes pilihan ganda kepada siswa. Untuk melihat besar peningkatan hasil belajar murid maka dilakukanlah perhitungan Gain dan di uji dengan uji *paired sample t-test*. Perhitungan Gain dan uji *paired sample t-test* ini lah yang akan menentukan apakah setelah diterapkannya e-modul *sweet bread* dapat meningkatkan hasil pendidikan murid atau tidak. Temuan pengolahan data menunjukkan reliabilitas prapengujian rata-rata sebesar 60, reliabilitas post-test rata-rata sebesar 91,17%, dan nilai perolehan rata-rata sebesar 76,449%. Sehingga menunjukkan hasil belajar ranah kognitif meningkat dengan kategori efektif setelah adanya penggunaan e-modul dalam pembelajaran.

Hal ini selaras dengan penelitian dari Febrianti, Utari et. all (2022) Penyelesaian mahasiswa mencapai 34,29% sebelum mengimplementasikan modul menggunakan aplikasi flipbook, sesuai dengan hasil setiap siklusnya. Para peneliti kemudian menggunakan modul tersebut bersama dengan aplikasi flipbook untuk melakukan studi mereka. Data Siklus I dan II menunjukkan bahwa proporsi tujuan pembelajaran yang diselesaikan meningkat setelah memanfaatkan modul dengan menggunakan aplikasi flipbook. Untuk siklus I, angka kelulusan hasil belajar siswa sebesar 68,57%, dan untuk siklus II naik menjadi

85,71%. Hasil studi siklus pertama dan kedua menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran siswa semakin baik. Faktor penting dalam peningkatan hasil pembelajaran adalah pemanfaatan modul-modul yang menggunakan aplikasi flipbook.

Berdasarkan hasil pretest dan posttest, terbukti bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa dari sebelum (pre-test) ke sesudah (post-test). Analisis uji *paired sample t-test* menunjukkan hasil yang memastikan keefektifan tersebut. Setelah mengetahui hasil yang memuaskan saat dilakukannya penerapan e-modul *sweet bread* dengan menunjukkan e-modul *sweet bread* ini disajikan gambar-gambar, video tutorial, dan audio yang sangat jelas mempermudah siswa dalam proses belajar sehingga menjadikan nilai meningkat dengan diterapkannya e-modul *sweet bread*. Selanjutnya, cara belajar Seni Kuliner Kelas XI Kelas 1 yaitu visual dan auditori yang memudahkan siswa untuk memahami e-modul *sweet bread* yang telah disajikan, karena berfokus pada indera penglihatan dan pendengaran.

2. Hasil Respon Siswa Terhadap E-Modul Sweet Bread

Data dari survei yang diberikan kepada tiga puluh empat siswa di Kelas XI Kuliner 1 mengikuti instruksi dalam topik roti manis E-modul; temuannya ditunjukkan di bawah ini. Pada kuesioner, siswa diminta untuk menilai berbagai pilihan dari "1" hingga "5" sebagai tanggapan atas 18 pertanyaan. Anda dapat melihat hasil jawaban siswa pada Tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Respon Siswa

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor
1.	Ukuran dan jenis huruf	90%
2.	Gambar mudah dipahami	90%
3.	Terdapat nomor dan keterangan pada gambar	88,8%
4.	Petunjuk penggunaan jelas	91,7%
5.	E-modul lebih efektif	94,7%
6.	Materi runtut sesuai tujuan pembelajaran	92,9%
7.	Materi dapat dipahami dengan mudah	92,9%
8.	Materi diuraikan dengan jelas	87,6%
9.	Istilah mudah dipahami	92,3%
10.	Ilustrasi gambar sesuai materi	87,6%
11.	Simbol dan lambang mudah dipahami	91,1%
12.	Contoh soal sesuai tujuan pembelajaran	87,6%
13.	Contoh soal berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	91,7%

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor
14.	Materi dapat memotivasi belajar siswa	94,7%
15.	Tombol mudah dioperasikan	84,7%
16.	Link mudah diakses	91,7%
17.	Sound dioperasikan dengan jelas	88,8%
18.	E-modul mudah diakses	92,3%
Rata-rata Keseluruhan		84%

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Hasil dari reaksi siswa dalam menggunakan E-module *sweet bread* dinilai sangat baik, sesuai Tabel 3. Interpretasi yang sangat baik dari angka rata-rata 90,81% menunjukkan hal ini (Mahendra, 2023). Formulir kuesioner dengan skala Likert 5 poin digunakan untuk mengumpulkan tanggapan siswa terhadap e-modul. Dalam penelitian ini, tanggapan siswa dievaluasi berdasarkan tiga kriteria: cara penyajian materi, penggunaan e-modul, dan tampilan materi tersebut. Setelah semua pelajaran dibahas, langkah terakhir dalam proses pembelajaran adalah membagikan kuesioner.

Penilaian respon siswa pada aspek tampilan e-modul berdasarkan hasil validasi dari validator media pada penelitian sebelumnya menunjukkan skor rerata 4,6 dengan interpretasi sangat baik. Hal ini selaras dengan capaian proses validasi dari validator pada penelitian ini yang mencapai nilai 4 dengan interpretasi baik. Hal ini dikarenakan petunjuk penggunaan modul, Siswa tidak akan kesulitan memahami isinya karena font dan ukuran hurufnya sesuai dengan materi pelajaran. Selaras dengan pendapat Kosasih (2021) Sumber daya pendidikan semacam itu adalah alat yang dapat digunakan oleh instruktur dan siswa untuk lebih memahami dan menerapkan informasi kursus. Herawati & Muhtadi (2018) juga berpendapat bahwa Modul digital, terkadang dikenal sebagai modul elektronik atau modul elektronik, adalah paket sumber belajar yang mencakup teks, grafik, atau keduanya, serta konten elektronik digital dan simulasi. Hal ini sejalan dengan temuan Dewi (2023), yang menemukan bahwa ia mencapai skor rata-rata 90% dengan interpretasi yang sangat dapat diterima dalam hal kualitas dan tujuan konten karena gambar dan fitur yang disediakan dalam e modul

Penilaian respon siswa pada aspek penyajian materi berdasarkan hasil validasi dari validator media pada penelitian sebelumnya menunjukkan skor rerata 4,8 dengan interpretasi sangat baik. Hal ini selaras dengan capaian proses validasi dari validator pada penelitian ini

yang mencapai nilai 4 dengan interpretasi baik. Konten e-modul yang disediakan sejalan dengan tujuan kursus yang dinyatakan. Hal ini sejalan dengan temuan kajian Dewi Handayani, Elbinawati, Isnaeni, dan Munazip Alperi (2021) yang menemukan bahwa e-module tersebut sangat valid, dengan persentase kelayakan sebesar 86,315 dan persentase aspek media sebesar 91,425. Meskipun demikian, hasil ujian menunjukkan bahwa 84,48% siswa menjawab dengan benar dalam skala besar dan 74,97% dalam skala kecil, yang agak menggelitik. Berdasarkan proporsi tersebut, dapat disimpulkan bahwa e-modul dapat dimanfaatkan secara efektif untuk pendidikan.

Skor rata-rata yang mengesankan sebesar 89,37% dicapai dengan interpretasi yang sangat baik dalam penilaian jawaban siswa tentang bagian-bagian dari modul elektronik. Metode validasi validator dalam penelitian ini mencapai nilai 4 dengan interpretasi yang baik, sehingga sesuai dengan itu. Responden menganggap menu dan fitur tersebut ramah pengguna dan fungsional. Hal ini sejalan dengan pandangan Daryanto (2013), yang mengemukakan bahwa aksesibilitas e-modul ke berbagai perangkat elektronik merupakan kualitas penting dalam konten pendidikan. Anwar (2010) meyakini bahwa fitur modul harus mudah digunakan, artinya pemakainya harus mudah memanfaatkan modul tersebut. Semua instruksi dan informasi yang ditampilkan ramah pengguna dan dirancang untuk membantu menjawab dan mendapatkan apa yang mereka cari.

Hasil penerapan e-modul *sweet bread* diperoleh keseluruhan skor rerata 90,81% dengan interpretasi sangat baik (Mahendri, 2023). Dari 18 aspek yang tersaji nilai terendah ditunjukkan pada aspek 15 yaitu penggunaan e-modul yaitu mengenai tombol pada e-modul, dimana pada pertanyaan 15 didapatkan nilai rata-rata 84,7% dengan kategori sangat baik. Namun dibanding dengan aspek yang lain, pertanyaan 15 ini memiliki nilai terendah karena pada saat penggunaan e-modul ada tombol yang sedikit

tidak mudah dioperasionalkan. Mendapat nilai yang sangat baik dari mahasiswa, rata-rata 90,81 persen. Mahasiswa sangat antusias untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam prosedur aplikasi E-module *sweet bread*. Sehingga membantu siswa dalam perkembangan kemampuan berfikir dan keaktifan belajar. Hal ini selaras dengan penelitian Riskiyanti (2019) Hasil belajar ranah kognitif siswa menunjukkan peningkatan dengan nilai Gain sebesar 63,01% yang membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe NHT diterapkan pada materi kek dengan sukses besar, menghasilkan persentase kelulusan sebesar 90% dan rata-rata sebesar 84,76. Siswa sering mendapatkan 88% di bidang "Efektif", yang dianggap sangat baik. Eka (2019) sependapat bahwa siswa memiliki pengalaman yang sangat baik dalam mempelajari cara menggunakan modul untuk membuat gambar menggunakan cola sebagai bahannya. Hal ini terlihat dari respon yang mencakup 12 wilayah berbeda memiliki persentase sebesar 97,91%. Namun, 2,08% hanyalah bagian dari solusi.

Dermawan dan Fahmi (2020) sampai pada kesimpulan yang sama, menyatakan bahwa E-modul berbasis web praktis untuk digunakan di kelas dan berpotensi sangat meningkatkan prestasi akademik siswa. Studi lain menemukan bahwa, rata-rata, siswa menilai e-modul bahasa Indonesia berbasis web sebagai "sangat praktis", yang membuat para peneliti menyimpulkan bahwa itu akan cocok untuk siswa sekolah kejuruan di Kelas XI yang belajar bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua (Oktavia, Djumingin, & Munirah, 2021). Berdasarkan penilaian yang sudah dilakukan oleh responden dan dengan adanya penelitian yang terdahulu sebagai pembanding dinyatakan bahwa penerapan e-modul *sweet bread* "sangat baik" untuk penggunaan selama pendidikan.

KESIMPULAN

Temuan penelitian ini menunjukkan penerapan e-modul pada materi *sweet bread* yang telah dilakukan di kelas XI Kuliner 1 SMK Negeri 8 Surabaya dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar ranah kognitif siswa menunjukkan adanya peningkatan dengan nilai sig < x (0,05) dan nilai gain sebesar 77,449% yang membuktikan bahwa penerapan e-modul *sweet bread* ini efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan mahasiswa mendapatkan ranah kognitif, dan jawaban yang diberikan oleh siswa

datanya sangat bagus. Sebagai rata-rata presentase respon siswa secara keseluruhan yaitu sebesar 90,81%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah terlibat dalam penelitian jurnal ini khususnya pada orang tua, dosen pembimbing, dosen penguji, guru mata pelajaran, serta para responden siswa di SMKN 8 Surabaya atas kerja sama serta pengetahuan yang diberikan sehingga peneliti dapat menyelesaikan jurnal ini.

REFERENSI

- A. Wahab, Jufri (2013). *Belajar dan Pembelajaran SAINS* Bandung : Pustaka Reka Cipta.
- Abdul Majid (2006). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ahmadi, Abu (2010). *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Amri, S. & Ahmadi K. I. (2010). *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Kelas*. Jakarta : Prestasi Pustaka Raya.
- Anderson, Lorin W & David R. Krathwohl (2014). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Anni Faridah (2008). *Bahan Dasar Cake and Cookies*. Yogyakarta: Yudistira.
- Astawan, M. (2007). *Sehat Dengan Makanan Berkhasiat*. Buku Kompas. Jakarta.
- B. P., Sitepu (2006). *Penyusunan Buku Pelajaran*. Jakarta: Verbum Publishing.
- Degeng, Nyoman S. (2013). *Ilmu Pembelajaran: Klasifikasi Variabel untuk Pengembangan Teori dan Penelitian*. Bandung: KalamHidup.
- Haritz C.N (2013). *Pembuatan Buku Digital Tutorial Pembuatan Buku Digital Interaktif Menggunakan SIGIL SEAMOLEC (Southeast Asian Minister Of Education Regional Open Learning Centre)*. Diakses dari http://issuu.com/haritzcn1/docs/pembuatan_buku_digital pada tanggal 23 mei 2023, jam 20.00 WIB.
- Kadek Adi Winaya, dkk. (2016). *Pengembangan E-Modul Berbasis Project Based Learning pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Kelas X di SMK Negeri 3 Singaraja*. Jurnal

- Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 13(2).
- Mardianto (2012). *Psikologi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.
- N.A Suprawoto (2009). *Mengembangkan Bahan Ajar dengan Menyusun Modul*. National Center for Vocational Education Research Ltd. Hlm 1-9.
- Nur'aini, U., & Indriyani (2008). *Bahasa Indonesia SD/MI Kelas V*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Rifmasari, Yessi. (2010). *Penggunaan E-modul Sebagai Bahan Ajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Sekolah Menengah Atas*. Skripsi Sarjana pada FIP UPI Bandung : tidak diterbitkan.
- Sudjana, Nana. 2012. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyono & Hariyanto. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Syarbini, M. H. (2013). *A-Z Bakery: Referensi Komplit Bahan, Proses Pembuatan Roti dan Panduan Menjadi Bakepreneur*. Solo.
- Thobroni, M. (2016). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Praktik*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta.