
Pengembangan E-Modul Roti Tawar Berbasis *Heyzine Flipbooks* untuk Siswa SMK Kuliner

Aisyah Irani Wahyuningtyas*, Lucia Tri Pangesthi, Lilis Sulandari, Sri Handajani

Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

*Corresponding Author: aisyah.20071@mhs.unesa.ac.id

Article History

Received : July 16th, 2024

Revised : August 08th, 2024

Accepted : August 24th, 2024

Abstract: Pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa perubahan di hampir semua aspek kehidupan. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi hasil pengembangan, kelayakan e-modul, serta tanggapan murid. Studi ini menggunakan kerangka kerja penelitian dan pengembangan (R&D), khususnya model 4D yang mencakup tahapan mendefinisikan, merancang, mengembangkan, dan menyebarkan. Namun, pengembangan tidak dapat terjadi akibat terbatasnya sumber daya dan waktu. Hasil penelitian berupa e-modul berbasis *heyzine flipbook* telah dievaluasi dan divalidasi oleh ahli. Dilakukan di SMK Negeri 1 Cerme Gresik, studi ini menampilkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk *heyzine flipbook* yang bisa diakses melalui tautan yang disediakan. Materi dan media dinilai sangat layak dengan rata-rata 92.4% dan 94% secara berurutan, sementara tanggapan siswa menunjukkan tingkat persetujuan yang tinggi dengan rata-rata 89.36%. Penelitian ini menghasilkan e-modul yang siap diimplementasikan dalam pembelajaran.

Keywords: e-modul, *heyzine flipbook*, pengembangan, roti tawar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kunci terbentuknya sumber daya manusia dalam membangun bangsa. Pendidikan berperan penting dalam mengembangkan pengaruh positif dan memperbaiki yang negatif. Melalui pendidikan, diharapkan mampu menciptakan generasi yang berguna bagi bangsa dan mampu bersaing di kancah internasional. Pendidikan dijadikan tolak ukur dalam perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Selain itu pendidikan dapat membantu mengembangkan kualitas manusia agar mampu menghadapi permasalahan yang dihadapi. Pendidikan memiliki tujuan guna mengembangkan peserta didik. Pembelajaran kurikulum SMA/SMK pada saat ini merupakan kurikulum merdeka. Perubahan pada kurikulum merdeka akan menciptakan peserta didik yang kreatif, inovatif, dan berkarakter sampai pada saatnya mampu diterima untuk menyiapkan peserta didik yang cakap menghadapi tantangan masa depan.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu lembaga pendidikan yang bertujuan untuk mempersiapkan lulusannya guna memenuhi kebutuhan pasar tenaga kerja dalam industri tertentu. SMK biasanya menawarkan program-program kejuruan yang

didesain untuk melatih siswa dalam bidang-bidang seperti teknik, pertanian, keperawatan, pariwisata, dan lain-lain. Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 29 Tahun 1990 tentang Pendidikan Menengah Bab I Pasal 1 Ayat 3, bahwa “pendidikan menengah kejuruan adalah pendidikan pada jenjang menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu”. Berdasarkan pernyataan tersebut, jelas bahwa sekolah menengah kejuruan memfokuskan pada suatu program keahlian atau program-program pendidikan tertentu yang disesuaikan dengan kebutuhan lapangan pekerjaan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terjadi kini telah membawa perubahan di hampir semua aspek kehidupan manusia dimana berbagai permasalahan hanya dapat dipisahkan kecuali dengan upaya penguasaan dan peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi. Proses implementasi teknologi pada pendidikan bisa digunakan untuk sarana pembelajaran, sarana administratif, serta sarana dalam sumber belajar. Implementasi teknologi pada proses pembelajaran juga berfungsi sebagai sarana siswa dalam mengembangkan kemampuan 4C: komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan pemecahan masalah. Bahan ajar yang

dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan digunakan di beberapa SMK berupa buku. Buku tersebut memiliki kekurangan yaitu isi materi yang kurang lengkap dan berbentuk buku cetak yang menyebabkan tidak adanya minat belajar pada siswa.

Penggunaan bahan ajar yang menarik dapat membantu siswa dalam memahami materi agar pembelajaran lebih bervariasi. Maka penulis melakukan pengembangan modul elektronik (e-modul) berbasis *heyzine flipbooks* untuk mendorong para siswa agar lebih aktif dan tidak mudah bosan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan buku bacaan saja. E-Modul berbasis *heyzine flipbooks* adalah bahan ajar yang mudah diakses dan tidak dibatasi oleh jarak, ruang, dan waktu. Selain itu, materi yang ditampilkan lebih variative dengan adanya teks, gambar, dan vidio. Hal ini sesuai dengan kurikulum merdeka yang memfasilitasi semua gaya belajar siswa, dimana siswa ada yang lebih paham belajar dengan cara melihat vidio, membaca, melihat gambar, dll.

Berdasarkan observasi peneliti di SMK Negeri 1 Cerme pada bulan Agustus – November (PLP) yaitu sudah terdapat beberapa titik yang memiliki jaringan wifi untuk menunjang kegiatan pembelajaran, kemudian didalam kelas ketika pembelajaran siswa diperbolehkan membawa *smartphone* namun boleh digunakan atas perintah guru untuk kegiatan pembelajaran, selebihnya tidak boleh dikeluarkan. Siswa juga menganggap *smartphone* sebagai sesuatu yang dapat mempermudah kegiatan. Dan berdasarkan observasi peneliti disekolah SMK Negeri 1 Cerme sering mengisi pembelajaran hanya menggunakan LCD untuk menampilkan *power point* (PPT) materi yang hanya berisikan poin-poin penjelasan guru yang belum cukup dan terdapat materi yang perlu diperjelas dengan vidio, sehingga peserta didik belajar mandiri menggunakan buku paket yang dipinjam dari perpustakaan dan dengan jumlah terbatas dan *e-book* dari pemerintah. Buku paket dan *e-book* pemerintah yang berisikan materi, gambar dan resep yang cukup lengkap, namun perlu adanya suatu pengembangan pada bahan ajar tersebut.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, peneliti bermaksud untuk mengembangkan suatu media berupa emodul. Pada penelitian ini e-modul yang akan diterapkan yaitu e-modul dengan bantuan *heyzine flipbooks*. Penggunaan e-modul tersebut dapat diakses dimana saja dan kapan saja, sesuai dengan sarana

dan prasarana yang dimiliki oleh peserta didik. Pencapaian dari penelitian ini adalah mengoptimalkan peran penggunaan media pembelajaran dalam bentuk emodul dengan berbantuan *heyzine flipbooks* yang difokuskan pada materi roti tawar. Di Dengan adanya e-modul ini harapannya mampu mempermudah siswa saat memahami materi roti tawar yang dirasa cukup sukar untuk di pahami karena materi roti tawar ini memerlukan pemahaman dan ketelitian pada pengaplikasiaannya.

METODE

Dalam menyusun penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Walau begitu, pembahasan penelitian ini dibatasi hingga proses *development*. Dalam penelitian ini akan menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran yaitu modul elektronik berbasis *heyzine flipbook*. Penelitian ini akan mengevaluasi kelayakan materi dan media melalui validasi ahli dan uji coba terbatas dengan 34 peserta dari kelas XI Kuliner 1 SMK Negeri 1 Cerme. Data akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan skala Likert lima skala. Data-data tersebut nantinya akan dianalisis dengan cara deskriptif kuantitatif. Selanjutnya, jumlah hasil hitungan berbentuk presentasi tersebut akan disajikan dengan skala likert yang terdiri atas 5 aspek penilaian tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1. Skala Penilaian Validasi

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Kurang baik	2
Tidak baik	1

(Sumber: Ridwan, 2018)

Dalam melakukan teknik analisis data, diperlukan cara sebagai berikut: (1) menjumlahkan seluruh data yang dikumpulkan dari validator dengan menggunakan item penilaian yang termasuk dalam instrumen penilaian; (2) mengetahui rata-rata total skor yang diperoleh validator; dan (3) memanfaatkan pedoman konversi nilai untuk menganalisis data. Data kelayakan e-modul dianalisis menggunakan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor tinggi}} \times 100\% \quad (1)$$

Setelah mendapat hasil penjumlahan yang berbentuk presentase kelayakan modul elektronik yang berupa angka maka akan diketahui hasil ataupun kesimpulan terkait dengan kelayakan materi, dan serta dengan kriteria likert.

Table 2. Kriteria Interpretasi Skor Kelayakan Validasi

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

Sumber: Diadopsi dari (Ridwan, 2018)

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik maka dibutuhkan hasil presentase dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor tinggi}} \times 100\% \quad (2)$$

Kriteria Likert akan digunakan untuk menentukan keterterimaan materi dan media setelah persentase siswa yang menyelesaikan modul elektronik telah tercapai berdasarkan tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor Kelayakan Validasi.

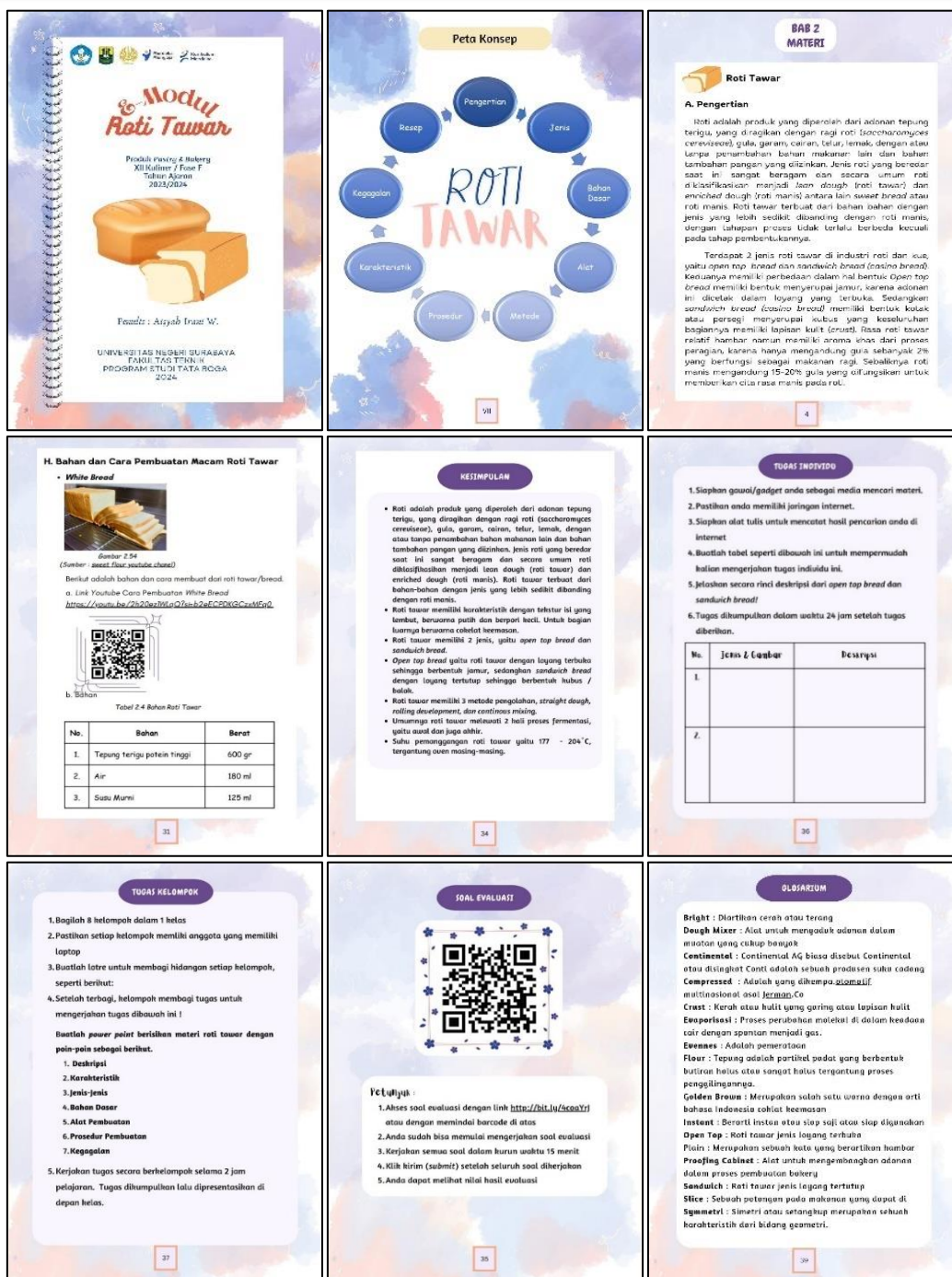
HASIL DAN PEMBAHASAN

Siswa kuliner tahap f sekarang memiliki akses ke modul elektronik yang dibangun di atas *flipbook heyzine* untuk semua kebutuhan materi roti tawar, berkat kerja pengembangan peneliti. Langkah-langkah pendefinisian, perencanaan, dan pengembangan media pembelajaran e-modul dilibatkan dalam pengembangannya.

1. *Define* adalah langkah pertama yang diselesaikan. Beberapa analisis dilakukan pada langkah ini antara lain analisis awal, siswa, tugas, konsep, dan rumusan tujuan pembelajaran. berdasarkan observasi di SMK Negeri 1 Cerme. Dapat diketahui bahwa: (1) Masih sedikit sumber daya yang tersedia bagi siswa untuk mempelajari materi produktif; setiap mata pelajaran adalah unik; beberapa kekurangan buku; yang lainnya hanya tersedia di sekolah; ada pula yang dipinjam; (2) Penjelasan guru merupakan satu-satunya sumber materi yang komprehensif. (3) Mayoritas guru secara eksklusif

menggunakan permainan gratis *Google* dan *PowerPoint* sebagai alat media pembelajaran untuk menyebarkan informasi. (4) Ketika guru menjelaskan sesuatu di depan kelas, perhatian siswa mudah teralihkan dan kehilangan minat. (5) Sumber materi guru hanya berpacu pada buku paket yudhistira, materi yang tercantum masih belum lengkap dan menu yang sudah tertinggal zaman (6) E-modul yang disediakan pemerintah belum lengkap dan terlalu singkat.

2. Tahap *design*, tahapan ini melakukan kegiatan penyusunan materi, pembuatan *storyboard*, pembuatan desain *layout* dan tampilan bahan ajar *digital*, pembuatan *prototype* produk, *finishing* media. Tahap *design* dilakukan dengan menentukan aplikasi-aplikasi yang sesuai untuk mengembangkan e-modul materi roti tawar pada fase F. Aplikasi yang digunakan dalam mengembangkan e-modul ini memanfaatkan fitur-fitur *canva*, *heyzine flipbook*, dan *google form*. *Canva* digunakan untuk mendesain e-modul dengan memanfaatkan fitur-fitur didalamnya. Setelah e-modul tercipta, selanjutnya dibutuhkan media untuk menyebarkan dan mengakses e-modul secara elektronik yaitu menggunakan *heyzine flipbook*. Keluaran dari *heyzine flipbook* berupa *link* yang dapat diakses menggunakan browser seperti *google chrome*. Kemudian, untuk mengakses soal-soal evaluasi dalam e-modul ini menggunakan *google form* agar mudah diakses dimana saja menggunakan *smartphone* atau pc. Setelah memilih media untuk menciptakan e-modul, tahapan yang dilakukan yaitu menyusun *storyboard* e-modul. E-modul ini terdiri beberapa komponen seperti judul e-modul, Identitas penulis, kata pengantar, peta konsep, pendahuluan, narasi e-modul, soal-soal evaluasi, tugas individu, tugas kelompok, kesimpulan, daftar pustaka dan glosarium. *Storyboard* yang telah melalui tahap perbaikan dilanjutkan dengan proses pengembangan e-modul dengan menyisipkan gambar-gambar, narasi materi, menyisipkan video, menentukan warna background, menyisipkan jenis dan ukuran huruf yang sesuai. Pada proses ini dapat dihasilkan produk inovasi seperti e-modul materi roti tawar yang telah tersaji pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Modul Roti Tawar

3. Tahap *Development*
 a. Penilaian Ahli Materi

Setelah prosedur validasi dengan dua validator ahli material, kelayakan material dapat ditentukan. Mulai tanggal 15 hingga 20 Juni 2024, proses validasi dilakukan secara langsung. Anda dapat memeriksa pendapat ahli tentang kepraktisan materi pada Tabel 3.

Tabel 3. Penilaian Kelayakan Ahli Materi

Aspek	Persentase	Kategori
Pendahuluan	92 %	Sangat Layak
Materi	92.5 %	Sangat Layak
Bahasa	90 %	Sangat Layak
Pendukung	95%	Sangat Layak
Kelengkapan	92.5%	Sangat Layak
Rata-Rata	92.4 %	Sangat Layak

Hasil validasi materi e-modul roti tawar menunjukkan rata-rata kelayakan aspek pendahuluan sebesar 92%. Nilai ini diinterpretasikan sebagai "sangat layak" sesuai dengan pendapat Kosasih (2021) bahwa bahan ajar dapat digunakan secara efektif jika komponen-komponennya lengkap dan terpadu, termasuk kata pengantar, petunjuk, dan lainnya. Rata-rata kelayakan aspek materi sebesar 92.5% dan diinterpretasikan sebagai "sangat layak" sesuai dengan Zea (2023) yang berpendapat bahwa kelayakan materi yang disajikan harus lengkap dan runtut sesuai dengan alur pembelajaran

Rata-rata kelayakan aspek bahasa sebesar 90% dan diinterpretasikan sebagai "sangat layak". Hal tersebut dapat terjadi karena materi yang tertuang pada e-modul menggunakan bahasa yang relevan dengan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan persyaratan bahwa penggunaan e-modul wajib menggunakan bahasa yang akrab dengan masyarakat, menggunakan istilah yang tidak rancu, dan mudah diakses (Puspitasari, 2019). Rata-rata kelayakan aspek pendukung materi sebesar 95% dan diinterpretasikan sebagai "sangat layak". Aspek pendukung materi ini meraih nilai paling besar di antara aspek-aspek lainnya. Hal tersebut membuktikan bahwa e-modul yang sedang dalam proses perkembangan sudah layak pada aspek pendukung materi seperti gambar yang jelas, link yang dapat diakses dengan mudah, dan rangkuman materi yang lengkap, runtut, dan menggambarkan inti dari isi materi. Hal ini didukung oleh pendapat Rusman (2013:72) yakni aspek bahan ajar berbasis komputer memuat dukungan yang terhubung dengan informasi.

Rata-rata kelayakan aspek kelengkapan e-modul sebesar 92.5% dan diinterpretasikan sebagai "sangat layak". Sesuai dengan Naujah (2020), dalam penyusunan modul, terdapat struktur atau kerangka modul yang harus diperhatikan, termasuk cover yang memuat judul, nama mata pelajaran, kelas penulis, kata pengantar, daftar isi, glosarium, pendahuluan, pembelajaran, evaluasi, kunci jawaban, penilaian, daftar pustaka, dan lampiran.

Kelima nilai tersebut memiliki nilai rerata akhir 92.4%, yang menurut interpretasi yang ditetapkan oleh Riduwan (2018) termasuk dalam kriteria "sangat layak" (81%-100%). Berdasarkan pendapat Hertiansyah (2018), e-modul merupakan suatu bentuk penyajian bahan

ajar mandiri dalam format elektronik yang disusun secara sistematis kedalam unit pembelajaran terkecil, agar mencapai tercapainya tujuan pembelajaran tertentu.

b. Penilaian Ahli Media

Langkah Validasi ahli media dimulai dengan evaluasi yang dilakukan dengan segelintir validator untuk menilai kelayakan media yang akan dikembangkan. Kelayakan media diukur setelah proses validasi, dengan hasil penskoran terdokumentasi dalam Tabel 4.

Tabel 4. Penilaian Kelayakan Ahli Media

Aspek	Persentase	Kategori
Cover	94 %	Sangat Layak
Isi E-modul	96 %	Sangat Layak
Penggunaan	92 %	Sangat Layak
Rata-Rata	94 %	Sangat Layak

Aspek desain cover sebesar 94%, nilai tersebut kemudian diinterpretasikan masuk kedalam kriteria "sangat layak" yang telah sesuai pada David (2016) yang berpendapat bahwa desain cover merupakan elemen pertama yang akan memikat perhatian pembaca, dan menekankan pentingnya desain yang kuat untuk menarik minat dan mengkomunikasikan pesan dengan jelas. Rata-rata aspek isi e-modul sebesar 96%, nilai tersebut kemudian diinterpretasikan masuk kedalam kriteria "sangat layak". Hal ini dapat terjadi karena telah ditemukan kesesuaian antara kualifikasi isi materi e-modul yang telah sesuai dengan indikator dari capaian pembelajaran pada materi roti tawar yang dikembangkan oleh guru. Selain itu, hal tersebut didukung dengan pendapat Wahyu, Lufthansa, and Setiani (2020), bahwa materi pembelajaran wajib sesuai dengan capaian pembelajaran.

Hasil dari bagian kerapian pada penyajian ini adalah hasil paling besar yang sejalan dengan Ahsan (2016) dimana ia memaparkan bahwa sebuah wadah pembelajaran elektronik yang dikembangkan dapat membuat kegiatan belajar mengajar semakin efektif jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Rata-rata ketiga aspek nilai tersebut memiliki nilai rerata akhir 94%. Jika penilaian Rerata ini disesuaikan dengan Riduwan (2018), nilai tersebut telah terklasifikasi pada kriteria sangat layak (81%-100%). Relevan dengan penelitian oleh Kismatawi, dkk. (2022), bahwa penggunaan media pada era saat ini perlu melibatkan teknologi dalam pembelajaran, seperti *Heyzine Flipbooks*.

c. Respon Siswa

Setelah validasi dan revisi oleh ahli, e-modul akan dilakukan uji coba pada 34 siswa kelas XI Kuliner 1, dengan hasil respons siswa yang terdokumentasi pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Respon Siswa

Aspek	Persentase	Kategori
Cover	89.71 %	Sangat Layak
Isi dan Tujuan	88.19 %	Sangat Layak
Penggunaan	90.20 %	Sangat Layak
Rata-Rata	89.36 %	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 5 di atas tentang respon siswa terhadap e-modul roti tawar, rata-rata aspek tampilan e-modul mencapai 89.71%, yang diinterpretasikan sebagai "sangat layak". Hal tersebut relevan dengan pernyataan Zea (2023) yang menyebutkan bahwa e-modul adalah jenis baru dari modul biasa yang mengintegrasikan teknolog, sehingga membuat modul lebih menarik. E-modul juga dilengkapi dengan fitur hiburan seperti gambar, animasi, audio, atau video, yang membantu siswa memahami materi yang sedang dipelajari. Rata-rata aspek penyajian materi adalah 88.19%, yang juga diinterpretasikan sebagai "sangat layak". Pendapat siswa menunjukkan bahwa penyampaian materi pada e-modul sudah disusun secara runtut dan mudah dipahami, yang dapat memotivasi siswa dan menjadikan proses belajar lebih efektif dan menyenangkan. Ini sesuai dengan tujuan pembuatan e-modul menurut Prastowo (2015), dengan tujuan agar siswa dapat belajar tanpa dampingan guru.

Aspek penggunaan e-modul memiliki rata-rata 90.20%, yang diinterpretasikan sebagai "sangat layak". Hal ini relevan dengan Daryanto (2013) yang menyatakan salah satu karakteristik sumber pembelajaran yang baik adalah kemudahan penggunaannya pada berbagai perangkat elektronik. Ketiga aspek tersebut memiliki nilai rerata akhir 89.36%. Bila ditilik dari Riduwan (2018), persentase tersebut telah masuk dalam kategori "sangat layak" (81%-100%). Penilaian yang dilakukan oleh responden, serta penelitian sebelumnya sebagai pembanding, menyatakan bahwa e-modul roti tawar telah layak digunakan pada proses pembelajaran. Namun, terdapat kendala bagi beberapa responden yang tidak memiliki kuota internet, sehingga mereka tidak dapat mengakses e-modul tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian, hasil, dan pembahasan, diperoleh kesimpulan: Hasil dari e-modul berbasis heyzine flipbook pada materi peralatan dapur berisikan uraian materi yang dilengkapi dengan ilustrasi berupa gambar, video dan tampilan yang disajikan secara interaktif dapat diakses pada link <https://heyzine.com/flip-book/0f4aec6ac.html>. Hasil validasi oleh ahli materi mencapai 98.4% sangat layak, sementara validasi oleh ahli media mencapai 94% juga sangat layak. Respon siswa terhadap e-modul peralatan dapur heyzine flipbook mencapai nilai rata-rata 89.36% dalam kriteria sangat layak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas karunia dan Rahmat-Nya. Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang sudah ikhlas membimbing penulis dalam pelaksanaan hingga tahap akhir, dan terima kasih kepada SMK N 1 Cerme telah memfasilitasi pelaksanaan penelitian di sekolah.

REFERENSI

- Ahsan, A. (2016). Pengembangan ELearning Berbasis Moodle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5, 351–360
- Daryanto. (2013). *Menyusun Modul (Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar)*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Dewi, D. K., Pangesthi, L. T., Handajani, S., & Romadhoni, I. F. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip PDF Corporate Edition pada Kompetensi Dasar Puff Pastry Siswa Kelas XII SMK. *Journal of Creative Student Research*, Vol. 1 No.2.
- Erawati, N. K., Purwati, N. R., & Diah Saraswati, I. A. (2022). Pengembangan E-Modul Logika Matematika Dengan Heyzine Untuk Menunjang Pembelajaran di SMK. 8 No. 2. Retrieved from *Jurnal Pendidikan Matematika*
- Humairah, E. (2022). Penggunaan Buku Ajar Elektronik (E-Book) Berbasis Flipbook Guna Mendukung Pembelajaran Daring di Era Global. Retrieved from Amal Insani Foundation:

- <https://prosiding.amalinsani.org/index.php/semnas>
- Kosasih, E. (2020). Pengembangan bahan ajar. Jakarta, Indonesia: PT Bumi Aksara
- Naujah & Pristi Suhendro Lukitoyo Winna Wirianti (2020). Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya, ed. Janner Simarmata (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), https://books.google.co.id/books?id=zEEAEAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Modul+Elektronik+:+ProsedurPenyusunan+dan+Aplikasinya&hl=ban&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=ModulElektronik+%3A+Prosedur+Penyusunan+dan+Aplikasinya&f=false.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Prasetyo, Sigit (2007). Pengembangan Pembelajaran Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Yang Berkualitas. Semarang: UNNES.
- Puspitasari, I. (2019). Penerapan Metakognitif Dalam Media Pembelajaran. *Jurnal Tadarus (Jurnal Pendidikan Islam)*, 8(1), 72-81.
- Rahmadina, Zea (2023). Pengembangan E-modul Sanitasi Higiene Berbasis Heyzine Flipbooks Bagi Peserta Didik Kuliner Kelas X. Skripsi. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Riduwan (2018). Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Rusman (2013). Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme Guru. Jakarta: Rajawali Pers.
- Wahyu, T. A., Lufthansa, L., & Setiani, P. P. (2020). Analisis Kesesuaian Materi dengan Capaian Pembelajaran Lulusan pada Matakuliah Desain dan Strategi Pembelajaran. In *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo (Vol. 1, No. 01, pp. 524-528)*.