

Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Flipbook* Materi Pertolongan Pertama pada Kecelakaan Kerja (P3K) untuk Siswa SMK Kuliner

Sayyidah Rutbatul Aliyyah*, Lucia Tri Pangesthi, Ila Huda Puspita Dewi, Sri Handajani

Program Studi Pendidikan Tata Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya, Jl. Ketintang, Ketintang, Kec. Gayungan, Kota Surabaya, Jawa Timur 60231. Indonesia

*Corresponding Author: sayyidah.20070@mhs.unesa.ac.id

Article History

Received : Desember 18th, 2024

Revised : January 17th, 2025

Accepted : February 01th, 2025

Abstract: Penelitian ini ialah penelitian pengembangan *e-modul* berbasis *flipbook* yang bertujuan guna melihat hasil pengembangan *E-modul* berbasis *flipbook*, dan juga guna mengetahui kelayakan materi dan media yang ada pada *E-modul* berbasis *flipbook*, dan yang terakhir untuk melihat respon murid terhadap *E-modul* berbasis *flipbook* pada materi pertolongan pertama pada kecelakaan kerja untuk murid SMK. Metode penelitian yang dipergunakan ialah metode ADDIE yang disederhanakan, namun hanya sampai pada tahapan pengembangan. Data dikumpulkan dengan kuisioner yang diisi oleh 31 murid dari kelas X Kuliner 3, SMK N 2 Mojokerto sebagai respon murid. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa: 1) Hasil media belajar-mengajar digital dipergunakan melalui online dan dapat dilihat pada <https://heyzine.com/flip-book/5436097385.html>; 2) Materi dan media belajar-mengajar digital berbasis *flipbook* layak dipergunakan sebagai bahan ajar dengan golongan sangat layak (rerata 4,7 dan 4,8); 3) Respon murid terhadap *E-modul* berbasis *flipbook* memiliki golongan sangat baik dengan nilai rerata (4,9).

Keywords: *E-modul*, *Flipbook*, Materi Pertolongan Pertama pada Kecelakaan kerja (P3K)

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah prosedur yang dirancang untuk membantu siswa beradaptasi dengan lingkungan mereka dan mengembangkan pertumbuhan pribadi yang akan memungkinkan mereka untuk berkontribusi dengan sukses kepada masyarakat. Melalui pendidikan, individu tidak hanya dapat mengembangkan potensi diri, tetapi juga mampu menanggapi tantangan zaman, terutama terkait dengan perkembangan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) (Putra & Anggraini, 2016) Pendidikan diharapkan mampu membentuk karakter dan kompetensi murid, serta menyiapkan mereka untuk menghadapi berbagai situasi di dunia industri. Di Indonesia, kurikulum pendidikan saat ini mengacu pada Kurikulum Merdeka, yang dirancang untuk memberikan fleksibilitas dalam proses belajar-mengajar dengan fokus pada Materi inti dan pengembangan keterampilan serta karakter murid. Kurikulum ini memberi kesempatan kepada para tenaga pengajar guna menciptakan aktivitas belajar-mengajar yang lebih interaktif dan berbasis pada teknologi (Kemendikbudristek, 2022) Dalam konteks Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya

pada program keahlian kuliner, terdapat berbagai kompetensi yang harus murid bisa, antara lain ialah materi Pertolongan Pertama pada Kecelakaan Kerja (P3K). P3K ialah topik yang sangat penting untuk dipelajari sebagai bekal keterampilan praktis di dunia industri.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini telah memberikan pengaruh besar pada berbagai sektor kehidupan, termasuk di dunia pendidikan. Salah satu terobosan yang muncul seiring dengan perkembangan teknologi ialah penggantian teknologi cetak dengan teknologi berbasis komputer dalam kegiatan belajar-mengajar. Dalam hal ini, modul elektronik (*E-modul*) menjadi pilihan solusi yang efektif untuk mensupport proses belajar-mengajar yang lebih interaktif dan fleksibel. Modul elektronik atau *E-modul* didefinisikan sebagai modul dalam bentuk digital, yang terdiri dari tulisan, gambar, dan video yang dapat dibaca (Khairinal, Suratno, & Aftiani, 2021). *E-modul*, yang ialah modul dalam bentuk digital yang dapat mencakup berbagai media seperti teks, gambar, dan video, menawarkan berbagai keunggulan dibandingkan dengan modul cetak tradisional. Modul ini memungkinkan penyajian materi secara lebih

dinamis dan menarik, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bisa dijangkau kapan saja dan di mana saja.

Namun, meskipun *E-modul* menawarkan banyak manfaat, terdapat juga beberapa tantangan yang perlu diperhatikan, seperti biaya pengembangan yang tinggi dan kebutuhan perangkat elektronik untuk melihatnya. Oleh karena itu, pengembangan *E-modul* yang efektif memerlukan prinsip-prinsip yang jelas, serta prosedur penyusunan yang matang agar bisa mempersembahkan hasil yang spektakuler. Dalam konteks ini, penggunaan aplikasi desain untuk membuat modul elektronik yang lebih menarik dan menarik bagi siswa, Canva dan platform *Flipbook* adalah pilihan yang menarik. *Flipbook*, yang mempergunakan teknologi *e-book* tiga dimensi dan memungkinkan halaman dibuka layaknya buku di layar monitor, merupakan jenis desain tampilan buku digital yang populer saat ini. (Riyanto, Lukman, & Subagyo, 2012).

Canva ialah pilihan terbaik untuk membuat modul desain grafis yang lebih interaktif karena berfungsi sebagai jembatan bagi penggunaannya untuk dengan mudah membuat berbagai desain kreatif secara online, termasuk modul elektronik dengan fitur animasi bergerak yang meningkatkan daya tarik estetika dan kemampuan untuk menambahkan tautan video ke modul elektronik. (Tambunan & Tambunan, 2023).

Namun, meskipun penggunaan teknologi dalam belajar-mengajar semakin berkembang, kenyataannya materi P3K yang diajarkan di SMK masih seringkali terhalang oleh keterbatasan bahan ajar dan metode pengajaran yang kurang menarik serta interaktif. Meskipun materi P3K terbilang cukup sederhana dibandingkan dengan topik lain dalam elemen Penerapan Kebersihan, Kesehatan, Keselamatan, dan Keberlanjutan Lingkungan, pemahaman yang benar tentang P3K sangat krusial. Salah dalam memberikan pertolongan pertama pada kecelakaan kerja dapat berakibat fatal. Dengan demikian, penting bagi murid untuk memahami dengan baik konsep dasar dan prosedur P3K. Kenyataan di lapangan mengindikasikan bahwa materi P3K yang diajarkan di SMK masih terbatas, baik dari segi bahan ajar maupun metode penyampaiannya.

Observasi di SMK Negeri 2 Mojokerto mengindikasikan bahwa keterbatasan bahan ajar, seperti buku cetak yang kurang mendetail dan minimnya ilustrasi, menghambat pemahaman

murid. Selain itu, belajar-mengajar yang bersifat teoretis dan kurang interaktif membuat minat murid menurun, yang dapat berakibat pada kurangnya efektivitas belajar-mengajar. Dalam upaya meningkatkan kualitas belajar-mengajar, pemanfaatan teknologi, khususnya dalam bentuk bahan ajar digital, menjadi alternatif yang sangat relevan. Berdasarkan penelitian terdahulu, penggunaan *E-modul* berbasis *flipbook* terbukti mampu meningkatkan minat belajar murid karena keunggulannya dalam menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dilihat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan guna mengembangkan *E-modul* berbasis *flipbook* untuk materi P3K pada murid SMK program keahlian kuliner. Pengembangan bahan ajar digital ini diharapkan bisa mendorong tercapainya tujuan belajar-mengajar yang lebih efektif dan menarik, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh bagi murid. *E-modul* berbasis *flipbook* dipilih karena kemampuannya untuk menyiapkan materi belajar-mengajar secara lebih inovatif dan interaktif melalui integrasi teks, gambar, video, dan animasi. Selain itu, *E-modul* ini juga memungkinkan belajar-mengajar yang lebih fleksibel dan dapat dilihat secara online maupun offline, sesuai dengan kebutuhan murid. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media belajar-mengajar yang efektif dalam meningkatkan pemahaman murid mengenai prosedur pertolongan pertama pada kecelakaan kerja, sekaligus memfasilitasi belajar-mengajar yang lebih menarik dan efisien.

METODE

Penelitian ini mempergunakan metode Research and Development (R&D) guna mengembangkan dan menyempurnakan produk belajar-mengajar, yaitu *E-modul* berbasis *flipbook* untuk materi Pertolongan Pertama pada Kecelakaan (P3K) pada mata pelajaran Dasar Kuliner di SMKN 2 Mojokerto. Metode ini mempergunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap utama: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Peneliti akan menjalankan tahap hingga pengembangan, yaitu mulai dari menganalisis kebutuhan belajar-mengajar, merancang, hingga mengembangkan produk *E-modul* yang sesuai dengan karakteristik murid dan materi yang ada.

Keunggulan model ADDIE ialah memungkinkan penilaian dan perbaikan secara terus-menerus di setiap tahap, sehingga produk yang dihasilkan dapat memenuhi standar kelayakan yang sah dan efisien. Pada penelitian ini, data yang dikumpulkan berasal dari hasil validasi ahli materi dan media, serta respon dari murid yang mempergunakan *E-modul* yang dikembangkan. Data dikumpulkan melalui angket yang mengukur berbagai aspek, seperti kesesuaian materi dengan tujuan belajar-mengajar, kualitas media, serta respon murid terhadap desain dan kemudahan penggunaan *E-modul*. Teknik analisis yang dipergunakan ialah analisis deskriptif kuantitatif untuk memperoleh gambaran tentang kelayakan produk yang dikembangkan. Hasil dari analisis ini akan memberikan indikasi tentang sejauh mana *E-modul* berbasis *flipbook* dapat dipergunakan sebagai bahan ajar yang efektif dalam proses belajar-mengajar P3K di SMK.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan *E-modul* digital berbasis *flipbook* elemen Penerapan

Kebersihan, Kesehatan, Keselamatan, dan Keberlanjutan Lingkungan untuk murid SMK Kuliner. Penelitian ini mempergunakan model pengembangan ADDIE analisis (*Anayisis*), desain/perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi/eksekusi (*Implementation*) dan evaluasi/umpan balik (*Evaluation*). Tahapan yang dilakukan pada penelitian ini ialah tahap analisis, desain dan pengembangan. Hasil media belajar-mengajar digital dipergunakan melalui online dan dapat dilihat pada

<https://heyzine.com/flipbook/5436097385.html>

1. Kelayakan Materi *E-modul*

Penilaian terhadap *E-modul* yang dilakukan oleh validator mengindikasikan hasil yang sangat memuaskan, dengan skor rerata 97% yang mengindikasikan bahwa materi dalam *E-modul* ini sangat layak dipergunakan. Proses penilaian terbagi ke dalam tiga aspek utama, yakni aspek pendahuluan, materi, dan pendukung, yang masing-masing memberikan gambaran jelas mengenai kualitas modul tersebut.



Gambar 1. Materi modul

a. Aspek Pendahuluan

Penilaian pada aspek pendahuluan memperoleh skor rerata 98%, yang berarti *E-modul* ini sangat layak dari segi pengenalan dan penyusunan awal. Dalam aspek ini, validator menilai dengan baik tampilan awal modul, informasi yang diberikan tentang modul, dan petunjuk penggunaan yang jelas. *E-modul* ini telah dirancang dengan tujuan yang sangat spesifik, yaitu memberikan pemahaman

mengenai pertolongan pertama pada kecelakaan kerja (P3K). Belajar-mengajar ini disusun secara sistematis sehingga dapat memudahkan murid dalam memahami materi secara mendalam. Peta kedudukan dan glosarium yang disediakan pada awal modul sangat membantu murid dalam mengenali dan memahami istilah-istilah yang mungkin asing bagi mereka. Penggunaan fitur navigasi yang jelas dan mudah dilihat juga menjadi nilai tambah, memungkinkan murid

untuk memanfaatkan *E-modul* secara mandiri. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Herlina, et al., (2021), yang menyatakan bahwa modul belajar-mengajar harus disusun secara sistematis dan menarik agar dapat memenuhi kebutuhan belajar murid dengan efektif. Dengan begitu, aspek pendahuluan ini memberi gambaran yang jelas mengenai bagaimana proses belajar-mengajar akan berlangsung, memudahkan murid untuk beradaptasi dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi.

b. Aspek Materi

Skor rerata 97% pada aspek materi mengindikasikan bahwa materi yang disajikan dalam *E-modul* ini sangat layak. Validator menilai bahwa materi yang terdapat dalam modul telah disusun secara runtut dan sesuai dengan tujuan belajar-mengajar, yaitu untuk membantu murid memahami berbagai jenis kecelakaan kerja yang dapat terjadi di industri makanan dan bagaimana cara melakukan penanganan pertama yang tepat. Materi yang disampaikan diolah secara sistematis dan sesuai dengan kebutuhan murid, sesuai dengan prinsip penyusunan modul yang dikemukakan oleh Asrizal, (2013), yang menekankan pentingnya penyusunan modul yang sesuai dengan tujuan belajar-mengajar dan kebutuhan murid. Materi *E-modul* ini dirancang dengan bahasa yang sederhana, mudah dipahami, dan dapat dipelajari secara mandiri oleh murid, yang mana sesuai dengan pendapat Azkiya, Tamrin, Yuza, & Madona, (2022) tentang pentingnya penggunaan bahasa yang jelas dan mudah dipahami dalam penyusunan materi belajar-mengajar. Dengan cara ini, murid dapat belajar dengan lebih efisien dan mencapai pemahaman yang lebih baik.

c. Aspek Pendukung

Pada aspek pendukung, *E-modul* ini juga memperoleh skor rerata 97%, yang mengindikasikan bahwa elemen-elemen pendukung dalam *E-modul* ini sangat mendukung keberhasilan belajar-mengajar. Penilaian ini melibatkan penggunaan ilustrasi dan elemen visual yang sesuai dengan materi, kepenulisan yang komunikatif, serta adanya tes formatif untuk mengukur pemahaman murid. Penggunaan ilustrasi yang tepat, seperti ikon, gambar, dan warna yang mendukung materi, membuat *E-modul* ini lebih menarik dan memudahkan murid untuk memahami konsep-

konsep yang mungkin sulit jika hanya disampaikan melalui teks. Hal ini sejalan dengan pendapat Komang Redy Winatha, Suharsono, & Agustin, (2018), yang menjelaskan bahwa gambar dan animasi dalam modul interaktif dapat membantu visualisasi materi sehingga murid lebih mudah memahami konsep-konsep yang kompleks. Selain itu, penggunaan bahasa yang komunikatif dan sederhana dalam *E-modul* sangat membantu murid dalam memahami materi, sesuai dengan prinsip yang diungkapkan oleh Sagala & Naibaho, (2023) bahwa bahasa yang komunikatif akan mempermudah pemahaman pesan yang disampaikan. Meskipun ada catatan mengenai ukuran dan jarak antar huruf yang terlalu kecil pada beberapa bagian, hal ini sudah direvisi dan disesuaikan dengan saran dari para validator. Keberadaan tes formatif yang dapat dilihat melalui Google Form memberikan kesempatan bagi murid untuk mengukur tingkat pemahaman mereka terhadap materi secara mandiri. Hal ini juga mengindikasikan pemanfaatan teknologi digital yang semakin berkembang dalam dunia pendidikan. Penggunaan platform seperti Google Form dalam *E-modul* ini membantu meningkatkan interaktivitas dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Seperti yang diungkapkan oleh Rahmadhani & Efronia, (2021), pemanfaatan digitalisasi dalam belajar-mengajar dapat meningkatkan minat murid untuk belajar dan berdampak pada peningkatan hasil belajar mereka.

Secara keseluruhan, *E-modul* ini terbukti sangat layak dipergunakan karena memenuhi semua kriteria dalam aspek pendahuluan, materi, dan pendukung dengan sangat baik. *E-modul* ini telah dirancang untuk mendukung proses belajar-mengajar yang lebih interaktif dan mandiri, dengan memperhatikan semua elemen penting yang dapat mengembangkan keahlian pemahaman murid terhadap materi yang diberikan. Keberhasilan desain *E-modul* ini mengindikasikan pentingnya penggunaan teknologi dalam pendidikan guna menaikkan kualitas belajar-mengajar dan capaian hasil belajar murid.

2. Kelayakan Media *E-modul*

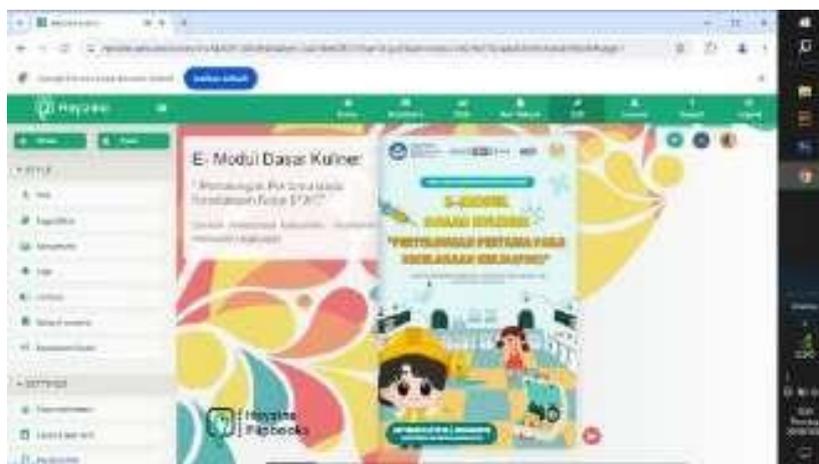
Penilaian kelayakan media *E-modul* dilakukan oleh tiga validator ahli media, dengan hasil yang sangat memuaskan, mencapai nilai kelayakan 97% yang masuk dalam golongan sangat layak, mengacu pada pendapat Riduwan,

(2018) Penilaian ini terbagi dalam tiga aspek utama, yaitu cover, isi materi, dan penggunaan, yang masing-masing memberikan gambaran menyeluruh tentang kualitas media *E-modul* ini.

a. Aspek Cover

Penilaian terhadap aspek cover memperoleh skor rerata 94%, mengindikasikan

bahwa desain cover *E-modul* ini sangat layak. Cover *E-modul* mempergunakan elemen visual yang sangat baik, seperti ilustrasi gambar yang sesuai dengan materi, kombinasi warna yang menarik, dan pemilihan jenis teks yang menggambarkan isi *E-modul* dengan jelas.



Gambar 2. Desain Cover

Desain cover yang baik dapat meningkatkan motivasi murid dalam belajar, karena mereka lebih tertarik untuk mempelajari materi yang disajikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Purwaningtyas & Mardati, (2020) yang menyatakan bahwa media belajar-mengajar yang menarik dapat meningkatkan minat belajar murid. Selain itu, desain layouting pada cover *E-modul* ini juga diperhatikan dengan baik, termasuk penataan font, gambar, dan keseimbangan elemen desain yang dipergunakan. Pengaturan yang baik dalam desain akan memudahkan murid dalam mengenali dan memahami isi *E-modul*. Pendapat ini juga didukung oleh Khairinal, Suratno, & Aftiani, (2021) yang menjelaskan bahwa *E-modul* harus disusun dalam format digital yang menarik dengan kombinasi tulisan, gambar, dan video. Komposisi yang baik dalam desain, seperti yang dijelaskan oleh Setiawan, (2023), akan dapat menarik perhatian murid dan menyampaikan pesan dengan efektif.

b. Aspek Isi *E-modul*

Pada aspek isi, *E-modul* mendapatkan skor rerata 98%, dengan penilaian bahwa isi materi sangat layak. Penilaian ini mencakup beberapa poin penting, seperti penggunaan bahasa yang sederhana dan komunikatif, penataan teks yang baik, serta pemilihan warna

yang sesuai. Bahasa yang dipergunakan dalam *E-modul* sangat mudah dipahami, sesuai dengan pendapat Nia, Leksono, & Nestiadi, (2022) bahwa *E-modul* harus mempergunakan bahasa yang komunikatif untuk menarik minat dan memudahkan pemahaman murid. Penataan teks, termasuk penggunaan font yang tepat dan ukuran teks yang mudah dibaca, juga diakui baik, mengikuti pedoman yang diungkapkan oleh Tjahyanti & Sutarna, (2024) terkait keterbacaan teks dalam desain antarmuka. Pemilihan warna pada *E-modul* didominasi oleh warna kuning, oranye, dan hijau yang tidak hanya estetis, tetapi juga mensupport pesan yang ingin disampaikan: optimisme, antusiasme, dan kenyamanan.

c. Aspek Penggunaan

Penilaian terhadap aspek penggunaan mengindikasikan skor rerata 99%, yang mengindikasikan bahwa *E-modul* ini sangat mudah dipergunakan dan sangat fleksibel. *E-modul* dapat dilihat dengan mudah oleh murid melalui link yang diberikan oleh tenaga pengajar, dan dapat dioperasikan di berbagai perangkat, termasuk smartphone. *E-modul* harus bersifat fleksibel dan dapat dilihat kapan saja, tanpa tergantung pada waktu atau tempat. *E-modul* ini dilengkapi dengan berbagai fitur navigasi yang memudahkan murid, seperti tombol "home", "next page", "previous page", dan daftar isi yang

dapat mengarahkan murid langsung ke halaman yang diinginkan. Fitur-fitur ini memastikan kemudahan penggunaan dan mensupport belajar-mengajar mandiri. Seperti yang disampaikan oleh Rahmadhani & Efronia, (2021), *E-modul* dapat mensupport belajar-mengajar mandiri dengan menyediakan lihat ke materi, tutorial, dan video pendukung tanpa batasan waktu. Meskipun demikian, penggunaan *E-modul* ini tergantung pada koneksi internet yang stabil. Kendala ini dapat diatasi dengan cara mendownload *E-modul* dalam format PDF, meskipun dalam bentuk ini video dan suara tidak dapat diputar.

Secara keseluruhan, *E-modul* ini telah dinilai sangat layak dalam semua aspek kelayakan media, baik dari desain cover, isi materi, maupun kemudahan penggunaan. Fitur-fitur yang ada pada *E-modul* mensupport belajar-mengajar yang lebih interaktif dan fleksibel, memungkinkan murid untuk belajar secara mandiri dan kapan saja, dengan dukungan teknologi yang memadai.

3. Respon Siswa Terhadap *E-modul*

Hasil respon murid terhadap *E-modul* mengindikasikan nilai kelayakan 98%, dengan golongan sangat layak, berdasarkan penilaian dari tiga aspek: cover, isi dan tujuan, serta penggunaan.

a. Aspek Cover

Aspek cover memperoleh nilai 98%, menandakan bahwa desain cover *E-modul* sangat menarik dan efektif. Elemen-elemen seperti ilustrasi desain, pemilihan warna, dan layouting yang tepat dapat menarik minat murid untuk belajar. Penggunaan glosarium di awal materi juga membantu murid memahami istilah-istilah baru. Hal ini sesuai dengan pendapat Nurseto, (2011) yang menyatakan bahwa media belajar-mengajar yang menarik secara visual akan meningkatkan perhatian dan pemahaman murid terhadap materi.

b. Aspek Isi dan Tujuan

Pada aspek ini, *E-modul* mendapat nilai 98%, mengindikasikan bahwa materi disajikan dengan baik dan mudah dipahami. Penyajian materi yang sistematis, disertai dengan gambar dan video yang relevan, serta soal pre-test dan post-test, membantu murid mengukur pemahaman mereka. *E-modul* juga mensupport belajar-mengajar mandiri, dapat dilihat kapan saja dan di mana saja, sesuai dengan pendapat

Wirawan & Saeroji, (2024) yang menyatakan bahwa *E-modul* memberikan fleksibilitas dalam belajar.

c. Aspek Penggunaan

Penilaian terhadap aspek penggunaan mendapatkan skor 98%, dengan *E-modul* yang mudah dioperasikan dan dilihat melalui berbagai perangkat elektronik. Fitur-fitur seperti kontrol yang intuitif dan fleksibilitas dalam penggunaannya mensupport proses belajar yang lebih efisien. Meskipun ada beberapa keluhan mengenai gambar yang bernuansa kartun yang dianggap kurang elegan oleh beberapa murid, secara keseluruhan *E-modul* ini dianggap menarik dan mudah dipergunakan. Secara keseluruhan, *E-modul* ini sangat efektif dalam mensupport proses belajar-mengajar, menarik perhatian murid, dan memberikan fleksibilitas dalam penggunaannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, *E-modul* berbasis *flipbook* pada materi Pertolongan Pertama pada Kecelakaan Kerja (P3K) untuk mata pelajaran Dasar Kuliner di SMK Kuliner fase E mengindikasikan kelayakan yang sangat baik. *E-modul* ini dapat dilihat secara online melalui tautan yang langsung terhubung dengan browser, memberikan kemudahan lihat bagi murid. Validasi dari ahli media dan ahli materi mengindikasikan bahwa *E-modul* ini memperoleh nilai 97% dengan golongan "Sangat Layak", menandakan bahwa materi yang disajikan dalam *E-modul* sudah sangat sesuai dengan kebutuhan belajar-mengajar dan memiliki kualitas media yang tinggi. Selanjutnya, hasil uji respon murid terhadap *E-modul* ini juga mengindikasikan hasil yang sangat positif, dengan skor rerata 98% dan golongan "Sangat Baik". Hal ini mengindikasikan bahwa murid merespon dengan baik *E-modul* tersebut, baik dari segi desain, materi, maupun kemudahan penggunaannya. Secara keseluruhan, *E-modul* berbasis *flipbook* ini terbukti efektif dan layak dipergunakan sebagai media belajar-mengajar dalam mata pelajaran Dasar Kuliner, khususnya pada materi Pertolongan Pertama pada Kecelakaan Kerja (P3K) di SMK Kuliner fase E.

UCAPAN TERIMA KASIH

Bagian ini ialah ungkapan terima kasih penulis kepada seluruh tenaga pengajar dan

pendidik di SMKN 2 Mojokerto serta seluruh dosen atau civitas Universitas Negeri Surabaya, serta pihak-pihak yang berperan penting dalam pelaksanaan penelitian ini.

REFERENSI

- Asrizal, A. d. (2013). Pembuatan Modul Fisika Berbasis TIK Untuk Mengintegrasikan Nilai Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Siswa SMAN 10 Padang Kelas X Semester 1. *Jurnal Pillar Of Physics Education, Vol.1*, 30-38.
- Azkiya, H., Tamrin, M., Yuza, A., & Madona, S. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar Islam. *7(2)*.
- Herlina, S., Suripah, S., Istikomah, E., Yolanda, F., Rezeki, S., Amelia, S., & Widiati, I. (2021). Pelatihan Desain LKPD dalam Pembelajaran Matematika Terintegrasi Karakter Positif Bagi Guru-Guru Sekolah Menengah/Madrasah di Pekanbaru. *Community Education Engagement Journal, 2(2)*, 27–34.
- Kemendikbudristek. (2022). <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/>.
- Khairinal, K., Suratno, S., & Aftiani, R. Y. (2021). Pengembangan media pembelajaran e-book berbasis flip pdf professional untuk meningkatkan kemandirian belajar dan minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas X IIS 1 SMA negeri 2 kota Sungai Penuh. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial, 2(1)*, 458–470.
- Komang Redy Winatha, N., Suharsono, & Agustin, K. (2018). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Proyek. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan, 4(2)*, 188–199.
- Nia, N., Leksono, S. M., & Nestiadi, A. (2022). Pengembangan e- modul pelestarian lingkungan berbasis problem based learning (pbl) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMP. *PENDIPA Journal of Science Education, 6(2)*, 415-421.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *jurnal ekonomi dan Pendidikan, 8 (01)*, 19 – 23.
- Purwaningtyas, A. H., & Mardati, A. (2020). Pengembangan Media Kartu Pintar (Katar) Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian Bagi Siswa Kelas II SD. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar), 3(1)*, 46-54.
- Putra, R. W., & Anggraini, R. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Materi Trigonometri Berbantuan Software iMindMap pada Siswa SMA. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika, 7(1)*, 39–47.
- Rahmadhani, S., & Efronia, Y. (2021). Penggunaan e- modul di sekolah menengah kejuruan pada mata pelajaran simulasi digital. *Jurnal Vokasi Informatika, 6-11*.
- Riduwan. (2018). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Riyanto, Lukman, & Subagyo. (2012). Pengembangan digital library local contentpekalongan dalam format buku 3 dimensi. *Jurnal LIPI, 1(1)*, 1-13.
- Sagala, D., & Naibaho, D. (2023). MAMPU MENGGUNAKAN BAHASA YANG KOMUNIKATIF. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora, 2(4)*, 12724–12735.
- Setiawan, A. F. (2023). *Desain grafis untuk sosial media (Vol. 1)*. Creative Thinking indiebooks.
- Tambunan, L., & Tambunan, J. (2023). Pengembangan bahan ajar e-modul matematika berbantuan aplikasi Canva pada materi grafik fungsi eksponen dan logaritma. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 7(2)*, 1029-1038.
- Tjahyanti, L. P., & Sutarna, G. R. (2024). PENGARUH DESAIN ANTARMUKA TERHADAP KETERBACAAN DAN AKSESIBILITAS UNTUK PENGGUNA DENGAN DISABILITAS. *KOMTEKS, 3(1)*.
- Wirawan, A., & Saeroji, A. (2024). Pengembangan E-modul Manajemen Berbasis Boot Telegram Untuk Membantu Fleksibilitas Belajar Daring Mahasiswa di Masa Pandemic. *Bussines and Accounting Education Jurnal, 5(01)*, 8-21.