

## PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS *GLIDEAPPS* PADA MATERI HIDANGAN PENUTUP DI SMK DHARMA WANITA GRESIK

**Shofiyah Rahma Maulidiyah**  
Universitas Negeri Surabaya

**Lucia Tri Pangesthi**  
Universitas Negeri Surabaya

**Asrul Bahar**  
Universitas Negeri Surabaya

**Niken Purwidiani**  
Universitas Negeri Surabaya

Alamat: Jl. Ketintang, Kec. Gayungan, Kota Surabaya, Jawa Timur, 60231

E-mail: [shofiyah.19002@mhs.unesa.ac.id](mailto:shofiyah.19002@mhs.unesa.ac.id)

**Abstract.** *This study aims to determine: 1) the results of developing a Glideapps-based e-module for dessert material at Dharma Wanita Gresik Vocational School, 2) the feasibility of Glideapps-based e-module for dessert material at Dharma Wanita Vocational School Gresik, 3) student responses to e-modules Glideapps based module on dessert material at Dharma Wanita Gresik Vocational School. This research is a type of research and development (R&D) with a 4-D development model (Define, Design, Develop, and Disseminate). The results of the Glideapps-based dessert e-module prototype were tested for feasibility in terms of material and media aspects by 2 material expert validators and media experts respectively. E-module eligibility data and student responses were collected using an offline questionnaire technique using an open questionnaire with a Likert scale ranging from 1-5. The research subjects were students of class XI Catering Services at Dharma Wanita Gresik Vocational School. The data analysis technique was carried out in a quantitative descriptive manner with percentages. The results showed: 1) the e-module results were downloaded online via a link including dessert material, 2) the feasibility of the e-module material aspect reached 92% in the very feasible category, while the feasibility of the media aspect reached 84% with the very feasible category, 3) student response to the e-module trial reached 89% with a very decent category. Thus the Glideapps-based e-Module is very suitable for use in learning.*

**Keywords:** 4D Model, Glideapps, E-Modules, Culinary.

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) hasil pengembangan e-modul berbasis *Glideapps* pada materi hidangan penutup di SMK Dharma Wanita Gresik, 2) kelayakan e-Modul berbasis *Glideapps* pada materi hidangan penutup di SMK Dharma Wanita Gresik, 3) respon siswa terhadap e-Modul berbasis *Glideapps* pada materi hidangan penutup di SMK Dharma Wanita Gresik. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4-D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Hasil *prototype* e-modul hidangan penutup berbasis *Glideapps* diuji kelayakannya dari aspek materi dan media oleh masing-masing 2 validator ahli materi dan ahli media. Data kelayakan e-

modul dan respon siswa dikumpulkan dengan teknik kuisioner secara offline menggunakan angket terbuka berskala likert rentangan 1-5. Adapun subjek penelitian adalah siswa kelas XI Jasa Boga SMK Dharma Wanita Gresik. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan persentase. Hasil penelitian menunjukkan: 1) hasil e-modul diunduh secara online melalui link mencakup materi hidangan penutup, 2) kelayakan aspek materi e-modul mencapai 92% dengan kategori sangat layak, sedangkan kelayakan aspek media mencapai 84% dengan kategori sangat layak, 3) respon siswa terhadap uji coba e-modul mencapai 89% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian e-Modul berbasis *Glideapps* sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

**Kata kunci:** Model 4D, *Glideapps*, e-Modul, Tata Boga.

## LATAR BELAKANG

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 dan 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 (Nindya, 2021).

Dalam bidang pendidikan khususnya pada teknologi dan informasi telah mengubah cara belajar orang, mendapatkan berbagai informasi serta dapat menafsirkan suatu informasi, dalam dunia yang semakin canggih ini akan memberikan dampak yang sangat signifikan dalam mendidik dan mencerdaskan anak bangsa, pada saat ini teknologi dan informasi juga mendorong terciptanya inovasi-inovasi yang menarik dan kreatif salah satunya adalah terbentuknya suatu elektronik learning. *e-learning* didefinisikan sebagai proses pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik untuk menyampaikan isi pembelajaran (Noor, 2009).

Mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan (PPM) diberikan kepada kelas XI selama 2 semester, terdapat kompetensi dasar menganalisis hidangan penutup merupakan pelajaran produktif di kurikulum 2013 yang di terapkan di kelas XI jasa boga. Dalam kompetensi dasar menganalisis hidangan penutup ini terdapat dua kali pertemuan dimana pertemuan pertama disii dengan teori dan pertemuan kedua praktik. Pada saat kegiatan

pembelajaran sulit di pahami oleh peserta didik tanpa adanya simulasi/ilustrasi dikarenakan buku paket peserta didik materinya kurang lengkap. Sebelum siswa melakukan praktik maka harus diberikan pemahaman terlebih dahulu terhadap materi hidangan penutup, oleh karena itu peran guru dalam mengajar sangat penting, karena dalam pembuatan hidangan penutup siswa harus paham tentang pengetahuan bahan, alat dan teknik yang digunakan dalam pembuatan hidangan penutup, sehingga ketika pelaksanaan praktik resiko kegagalan itu kecil.

Berdasarkan hasil observasi pada mata pelajaran PPM kelas XI JB (Jasa Boga) ditemukan masih kurangnya bahan ajar yang kreatif dan inovatif sehingga peserta didik kurang tertarik dengan kegiatan pembelajaran di sekolah. Berdasarkan hasil wawancara terhadap peserta didik kelas XI Jasa Boga pembelajaran PPM pada saat pembelajaran guru mengajar dengan menggunakan metode ceramah, dan guru memberikan tugas yang harus dikerjakan secara berkelompok, setelah tugas sudah dikerjakan di presentasikan didepan kelas. Bahan ajar yang digunakan oleh guru menggunakan buku paket pembelajaran, lembar kerja untuk siswa. Sumber belajar yang digunakan guru juga masih terbatas, biasanya menggunakan sumber belajar yang digunakan dari tahun ke tahun. Metode pembelajaran yang digunakan adalah pemberian tugas, diskusi, kemudian presentasi, selanjutnya dilakukan praktek. Masih kurangnya persiapan peserta didik dalam menerima pelajaran terkadang membuat peserta didik kurang memperhatikan dengan seksama penjelasan yang diberikan guru. Selain itu, buku sebagai sumber belajar peserta didik yang tersedia masih sedikit sehingga terkadang peserta didik tidak mendapatkan informasi yang sesuai dengan kebutuhannya, sehingga perlu adanya bahan ajar lain yang dapat membantu peserta didik dalam memahami dan mempelajari sendiri materi dari mata pelajaran tersebut. Solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi kekurangan dalam pembelajaran di kelas XI Jasa Boga adalah dengan pengembangan bahan ajar yaitu e-modul sebagai bahan ajar yang dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik karena e-modul merupakan bahan ajar yang efektif digunakan khususnya mata pelajaran PPM dimana materi kompetensi dasar menganalisis hidangan penutup tersusun menjadi satu didalam e-modul tersebut sehingga memudahkan peserta didik dalam proses belajar.

Dalam proses belajar, bahan ajar 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. Bahan ajar pembelajaran dapat berupa *softfile* atau *hardfile*. Bahan ajar pembelajaran berbentuk *softfile* dapat berupa e-Modul, dan e-book. Sedangkan bahan ajar pembelajaran dalam *hardfile* dapat seperti handout, lks dan modul. Penelitian ini fokus pada

bahan ajar 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 (Sugianto, 2013).

e-Modul dirancang untuk dapat dipelajari secara mandiri oleh para peserta didik. e-Modul ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan untuk memudahkan peserta didik menggunakan e-modul secara mandiri sebagai acuan belajar tanpa perlu hadirnya sosok pengajar secara langsung. Penggunaan bahasa, pengaturan pola dan kelengkapan yang terdapat di e-modul pembelajaran ini telah diatur sedemikian rupa agar menyerupai bahasa yang dipergunakan oleh pengajar di dalam kelas agar memudahkan peserta didik untuk menggunakan e-modul pembelajaran.

Modul elektronik dapat dibuat dengan beberapa aplikasi, salah satu aplikasi yang dapat digunakan adalah *Glideapps*. Program perangkat lunak pendukung pendidikan ini dibuat dengan menggabungkan beberapa program. Aplikasi utamanya adalah *Glideapps*. Aplikasi ini adalah aplikasi berbasis seluler dan terlihat seperti aplikasi Android. *Glideapps* memungkinkan pengembang untuk membuat konten yang tidak terbatas pada teks, tetapi mencakup gambar, audio, video, dan banyak lagi. memberikan kebebasan untuk membuat program yang dapat menambahkan format lain untuk menciptakan ekosistem belajar yang menarik, interaktif, dan aplikatif.

Selanjutnya e-modul yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah materi tentang hidangan penutup (*dessert*) untuk peserta didik kelas XI Jasa Boga, alasan pemilihan materi ini karena masih kurangnya bahan ajar pembelajaran pada sekolah yang memuat materi *dessert*, kurangnya buku yang membahas tentang kompetensi ini. Dengan adanya e-modul pengolahan dan penyajian hidangan penutup (*dessert*) peserta didik lebih dominan dan aktif membangun pengetahuan sendiri dalam lingkungan belajar yang sesuai. Dari uraian latar belakang masalah diatas maka penulis mendapatkan pemikiran untuk membuat penelitian pengembangan bahan ajar yang dapat digunakan di jenjang pendidikan vokasi khususnya di SMK Dharma Wanita Gresik Jurusan Tata Boga dengan judul *Pengembangan e-Modul Berbasis Program Glideapps Pada Materi Hidangan Penutup di SMK Dharma Wanita Gresik*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) hasil pengembangan e-modul berbasis *Glideapps* pada materi hidangan penutup di SMK Dharma Wanita Gresik, 2) kelayakan e-Modul berbasis *Glideapps* pada materi hidangan penutup di SMK Dharma Wanita Gresik, 3) respon siswa terhadap e-Modul berbasis *Glideapps* pada materi hidangan penutup di SMK Dharma Wanita Gresik

## **KAJIAN TEORITIS**

Penelitian pengembangan atau *research and Development* (R&D) adalah model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk yang diawali dengan riset kebutuhan kemudian dilakukan pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk yang telah teruji. Peneliti menggunakan model penelitian pengembangan 4D meliputi 4 tahap yaitu pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*), dan penyebaran (*desseminate*) dalam penelitian ini.

Modul elektronik menurut Wijayanto dalam (Wibowo 2018) merupakan tampilan informasi yang disajikan secara elektronik dalam format buku dengan menggunakan hard disk, disket, flashdisk kemudian dapat dibaca menggunakan komputer, laptop, atau alat pembaca buku elektronik.

*Glideapps* merupakan situs web, yang membantu pembuatan aplikasi sendiri dari *Google Sheet* dengan waktu singkat. *Glideapps* memiliki opsi akun gratis, ini akan bermanfaat untuk sebagian besar kebutuhan orang dan memungkinkan seseorang untuk berbagi aplikasi dengan orang lain.

Penelitian oleh Nindya Esma Viola (2021) dengan judul ” Pengembangan Bahan ajar E-Modul Berbasis *Glideapps* Pada Kompetensi Dasar Metode Dasar Pengolahan Makanan Kelas X Tata Boga 2 SMKN 3 Kediri”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 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. Berdasarkan penelitian yang relevan maka memperkuat penelitian ini terhadap pengembangan modul elektronik untuk diteliti.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan *research and Development* (R&D) model pengembangan 4D meliputi empat tahapan, yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Namun dalam penelitian ini pengembangan dilakukan sampai tahap *Develop* (Pengembangan) karena keterbatasan waktu penelitian.

Penelitian ini dilakukan di SMK Dharma Wanita Gresik pada bulan Mei. Adapun Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Jasa Boga SMK Dharma Wanita Gresik dengan jumlah 33 siswa. Objek pada penelitian ini adalah e-modul berbasis *Glideapps* pada materi hidangan penutup di SMK Dharma Wanita Gresik.

Hasil prototype e-modul hidangan penutup berbasis *Glideapps* diuji kelayakan dari aspek materi dan media oleh masing-masing 2 validator ahli materi dan ahli media. Data kelayakan e-modul dan respon siswa dikumpulkan dengan teknik kuisioner menggunakan angket terbuka berskala likert rentangan 1-5.

### Prosedur Tahap Pengembangan Penelitian:

#### 1. Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap ini bertujuan untuk menetapkan kebutuhan-kebutuhan dalam pengembangan. Langkah-langkah dalam tahap ini adalah sebagai berikut:

- a. Analisis awal, melakukan observasi dalam pembelajaran di kelas XI Jasa Boga SMK Dharma Wanita pada saat mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan dan wawancara terhadap siswa di kelas XI Jasa Boga SMK Dharma Wanita Gresik dan Guru pengampu mata pelajaran Pengolahan dan Penyajian Makanan.
- b. Analisis siswa, terkait kebutuhan bahan ajar pada materi hidangan penutup dengan observasi di kelas saat pembelajaran berlangsung. Observasi yang dilakukan terkait metode guru mengajar, cara siswa belajar di kelas dan penggunaan *smartphone* ketika belajar.
- c. Spesifikasi tujuan, Spesifikasi ini bertujuan untuk mengetahui tujuan pembelajaran setelah mempelajari materi hidangan penutup menggunakan e-modul berbasis *Glideapps*. Modul ini dikembangkan sesuai dengan kompetensi dasar 3.12 menganalisis hidangan penutup.

## 2. Perancangan (*Design*)

Tahap *Design* bertujuan untuk merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Tahap ini meliputi:

- a. Penyusunan materi, Peneliti melakukan penyusunan materi untuk isi dari e-modul dengan kompetensi dasar hidangan penutup berdasarkan silabus pengolahan dan penyajian makanan, selanjutnya materi yang telah disusun dijadikan acuan untuk membuat modul elektronik dengan menggunakan aplikasi *Glideapps*.
- b. Pemilihan media, Dalam penelitian ini, peneliti memilih media yang akan dikembangkan dalam bentuk *Glideapps* yang dapat diakses melalui link dan dibuka di laptop maupun *smartphone*.
- c. Pembuatan media, Dalam pembuatan media peneliti menggunakan aplikasi berbasis *Glideapps*. Awal mula pembuatannya yaitu membuat spreetsheet atau excel yang berisikan tentang materi yang sudah divalidasi lalu mengeditnya di web *Glideapps*.

## 3. Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ini peneliti mengembangkan produk dan hasil dari e-modul berbasis *Glideapps* yang dapat diakses dengan link dan kemudian divalidasi oleh 2 ahli materi , dan 2 ahli media. Hasil validasi yang berupa saran diajikan acuan dalam merevisi bahan ajar yang telah dikembangkan. Bahan ajar yang sudah direvisi selanjutnya uji coba kepada 33 siswa kelas XI Jasa Boga SMK Dharma Wanita Gresik untuk mengetahui respon siswa terhadap bahan ajar yang telah dibuat.

### **Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validasi dan angket respon siswa. Terdapat 2 lembar validasi yaitu lembar validasi materi bertujuan untuk memberikan masukan, kritik dan saran yang perlu diterapkan pada e-modul hidangan penutup terkait dengan penyajian isi materi, desain, kesesuaian tujuan pembelajaran dan konsep pembelajaran untuk menyempurnakan e-modul hidangan penutup yang dikembangkan. Validasi media digunakan untuk memberikan masukan berupa kritik dan saran yang akan digunakan pada e-modul hidangan penutup terkait dengan kualitas tampilan, penyajian gambar dan video, serta pengelolaan program yang akan diterapkan untuk kesempurnaan bahan ajar e-modul hidangan penutup. Kemudian untuk angket respon siswa berupa angket terbuka diberikan kepada siswa yang merupakan subjek uji coba secara terbatas, dimana siswa memberikan penilaian dengan skala angka yang telah ditentukan.

Skala pengukuran instrumen menggunakan model skala bertingkat (skala likert) dengan lima alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Dalam penelitian ini angket yang digunakan mengadopsi dari beberapa penelitian tugas akhir skripsi terdahulu.

### **Teknik Analisis Data**

Analisis data hasil validasi materi, dan media menggunakan deskriptif kuantitatif, kriteria penilaian skala likert. Berdasarkan hasil penilaian lembar validasi yang telah dilakukan ahli materi, dan media maka akan dicari hasil presentase. Setelah memperoleh hasil presentase kelayakan modul elektronik dalam berupa angka maka akan diperoleh kesimpulan terkait kelayakan materi, dan media dengan kriteria skala likert.

Analisis hasil angket respon siswa didapat setelah angket disebarakan secara offline dan diisi oleh siswa setelah e-modul hidangan penutup berbasis *Glideapps* diuji cobakan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif, presentase hasil perhitungan tersebut diolah menggunakan skala likert. Berdasarkan hasil angket respon siswa yang diperoleh kemudian dilakukan perhitungan untuk memperoleh presentasi e-modul hidangan penutup berbasis *Glideapps*. Setelah memperoleh hasil presentasi respon siswa mak adapat disimpulkan terkait respon siswa terhadap e-modul hidangan penutup berbasis *Glideapps* yang merupakan angka, kemudian presentase tersebut diinterpretasikan menggunakan skala likert.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini menghasilkan bahan ajar berupa pengembangan e-modul berbasis glideapp pada materi hidangan penutup di SMK Dharma Wanita Gresik, menggunakan model pengembangan 4D yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Tahapan yang dilalui penelitian ini dilakukan pada tahap *Define, Design, dan Develop*. Pengambilan data dilaksanakan pada bulan mei 2023

#### **1. Hasil Pengembangan e-Modul Berbasis *Glideapps* Pada Materi Hidangan Penutup di SMK Dharma Wanita Gresik**

Berdasarkan dari tahapan pembuatan e-modul berbasis *Glideapps* maka diketahui bahwa:

- a. E-modul dapat diakses melalui link: <https://desserte-modul.glideapp.io>.
- b. E-modul dapat dibuka menggunakan laptop/pc maupun *smartphone* android maupun ios.

- c. E-modul berisi materi, gambar, video pembelajaran yang dapat langsung diputar, resep yang dapat digunakan siswa untuk melakukan praktek dan evaluasi yang dapat digunakan siswa untuk mengukur pemahaman siswa.
- d. Untuk soal evaluasi siswa dapat mengerjakannya dengan mengklik tombol mulai, maka akan terhubung langsung ke *google form* yang berisikan soal pilihan ganda dan soal uraian.

Berdasarkan pendapat Hertiansyah (2018) modul elektronik merupakan bentuk penyajian bahan ajar mandiri dalam format elektronik yang disusun secara sistem kedalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, karena bentuknya elektronik maka dapat diakses menggunakan link sebagai navigasi yang membuat siswa lebih interaktif dengan program, siswa juga akan disuguhkan dengan penyajian video, dan audio agar pembelajaran lebih menarik.

## **2. Kelayakan Pengembangan e-Modul Berbasis *Glideapps* Pada Materi Hidangan Penutup di SMK Dharma Wanita Gresik**

e-Modul pembelajaran yang dikembangkan diuji terlebih dahulu oleh beberapa ahli dibidang bahan ajar dan materi pengolahan dan penyajian makanan. Tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan dari modul yang dikembangkan.

### **a. Kelayakan Materi**

Kelayakan materi didapat dari hasil validasi yang dilakukan oleh validator materi yaitu Ibu Dra. Lucia Tri Pangesthi, M.Pd. selaku dosen S1 Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Surabaya dan Ibu Astriyaningsih S.Pd selaku guru mata pelajaran pengolahan dan penyajian makanan di SMK Dharma Wanita Gresik. Ahli materi menilai ketiga aspek yang terdapat pada instrument kelayakan materi modul yaitu ketepatan isi modul, kebahasaan materi, dan penyajian materi. Berdasarkan penilaian kelayakan materi modul dari kedua validator diperoleh rerata keseluruhan aspek yakni 92%. Nilai rerata ini diinterpretasi termasuk dalam kriteria sangat layak (81%-100%).

Hasil penilaian ketepatan isi mencapai skor 95% dengan interpretasi sangat layak. Kriteria sangat layak ini karena kualifikasi isi materi e-modul sudah sesuai dengan indikator dari capaian pembelajaran pada KD Menganalisis Hidangan Penutup seperti diuraikan dalam silabus dan RPP yang dikembangkan guru.

Kelayakan pada aspek kebahasaan mendapatkan skor rerata 85% dengan konversi sangat layak. Hal ini dapat tercapai karena materi yang digunakan dalam e-modul menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Dengan demikian sesuai dengan ketentuan dari karakteristik e-modul bahwa penggunaan e-modul harus menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa, menggunakan istilah yang umum dan mudah dalam mengaksesnya (Puspitasari, 2019).

Kelayakan pada aspek penyajian mendapatkan skor rerata 95% dengan konversi sangat layak. Hal ini dapat tercapai karena e-modul yang dikembangkan dapat membantu siswa belajar mandiri. Dengan demikian sejalan dengan pendapat (Tim May, Malcolm Williams, Richard Wiggins, 2021), yang mengemukakan bahwa e-modul merupakan bahan ajar pembelajaran digital yang disusun secara sistematis dan dipergunakan oleh siswa dalam kegiatan belajar mandiri.

b. Kelayakan Media

Kelayakan media diperoleh dari hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli media yaitu Bapak Andika Kuncoro Widagdo, S.Pd., M.Pd. dan Ita Fatkhur Romadhoni, S.Pd., M.Pd. yang merupakan dosen S1 Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Surabaya. Ahli media menilai dari aspek Tampilan Desain Layar, Kemudahan Penggunaan, konsistensi Kemanfaatan, dan Kegrafikan. Berdasarkan penilaian media dari validator didapatkan rerata keseluruhan aspek yakni 84% dengan interpretasi kriteria sangat layak.

Penilaian pada aspek tampilan desain layar mendapatkan skor rerata 84%, pada aspek kemudahan penggunaan mendapatkan skor rerata 84%, pada aspek konsistensi mendapatkan skor rerata 83%, pada aspek kemanfaatan mendapatkan skor rerata 85%, dan pada aspek kegrafikan mendapatkan skor rerata 84%.

Terdapat penelitian sebelumnya mengenai penggunaan e-modul. Penelitian e-modul ini dapat diakses melalui link kemudian dilengkapi dengan teks penjelasan materi, video, gambar, soal evaluasi (Salsabela et al., 2022). Terdapat penelitian lain terkait bahan ajar berbasis *Glideapps*, penelitian ini dinilai dengan tampilan android yang diterapkan mudah digunakan oleh para siswa, pembuatannya juga mudah tanpa kode dan coding, dan dapat digunakan secara gratis (Rahmawati, 2021). Penelitian lain terkait media bahwa e-modul dikategorikan sangat baik karena berbasis media elektronik yang mengikuti IPTEK (Lestari et al., 2022). Hasil penelitian lainnya juga memperlihatkan jika hasil kelayakan e-modul berbasis *Glideapps* layak digunakan untuk pembelajaran dengan skor rata-rata kelayakan 95% oleh ahli materi, serta 93%

oleh ahli media. Hasil ini ditunjukkan pada penelitian yang berjudul Pengembangan E-modul berbasis *Glideapps* pada materi pemilihan dan pemotongan daging bagi siswa kelas X SMK (Aisyah et al. 2022)

Beberapa dari penelitian yang telah ada tersebut merupakan pembandingan pengembangan e-modul berbasis *Glideapps* pada materi hidangan penutup. Dengan berpedoman pada penelitian serupa yang telah ada pengembangan e-modul berbasis *Glideapps* dikategorikan selaku media yang sangat layak dipergunakan oleh siswa kelas XI SMK kuliner.

### **3. Respon siswa kelas XI SMK Dhama Wanita Gresik Terhadap Kelayakan e-Modul Berbasis *Glideapps* Pada Materi Hidangan Penutup**

Respon siswa terhadap e-modul dikumpulkan melalui angket dengan skala likert 1-5 tingkat. Terdapat 4 aspek yang dinilai sebagai respon siswa pada penelitian ini yakni, kelayakan isi, kebahasaan, kemanfaatan, dan kegrafikan. Hasil lembar angket respon siswa terhadap e-modul berbasis *Glideapps* memperoleh skor rerata 89% dengan interpretasi sangat layak.

Penelitian respon siswa pada aspek kelayakan isi mendapatkan skor rerata 90%, aspek kebahasaan mendapatkan skor rerata 89%, aspek kemanfaatan mendapatkan skor rerata 86% dan pada aspek kegrafikan mendapatkan skor rerata 91% dengan interpretasi sangat layak.

Berdasarkan penelitian sebelumnya tentang pengembangan e-modul berbasis *Glideapps* pada kompetensi dasar pengelolaan makanan, respon siswa kepada implementasi e-modul tersebut memperoleh rerata skor 93% (Viola et al. 2021). Yang mana bisa dikatakan jika penggunaan e-modul berbasis *Glideapps* pada siswa bisa memberi bantuan agar lebih mengerti materi yang diajarkan. Kemudian respon siswa pada penelitian pengembangan e-modul berbasis *Glideapps* pada materi pemilihan dan pemotongan daging mendapatkan skor rata-rata 91% keadaan ini menggambarkan bahwa media *Glideapps* bisa mempengaruhi siswa dalam pembelajaran materi pemilihan dan potongan daging (Aisyah et al. 2022). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan e-modul untuk kegiatan belajar mengajar mudah digunakan dan dapat digunakan dimana saja serta menambah pengetahuan siswa. Beberapa dari penelitian yang telah ada tersebut merupakan pembandingan pengembangan e-modul berbasis *Glideapps* pada materi hidangan penutup. Dengan berpedoman pada penelitian serupa yang telah ada pengembangan e-modul berbasis *Glideapps* dikategorikan selaku media yang sangat layak dipergunakan pada siswa kelas XI SMK kuliner.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari hasil uji kelayakan dan respon siswa terhadap penelitian ini dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Hasil dari e-modul berbasis *Glideapps* dapat diakses menggunakan *browser* dengan link (<https://desserte-modul.glideapp.io>)
2. Kelayakan e-modul dari ahli materi mencapai 92% dengan kategori sangat layak, sedangkan dari ahli media mendapat persentase 84% dengan kategori sangat layak digunakan sebagai bahan ajar.
3. Respon siswa terhadap uji coba e-modul mencapai 89% dengan kategori sangat layak untuk diterapkan sebagai bahan ajar pembelajaran pada materi hidangan penutup.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan di atas maka dapat diberikan saran sebagai berikut: 1) guru bisa lebih kreatif lagi untuk membuat bahan ajar maupun bahan ajar yang dapat menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan memahami materi, 2) e-modul berbasis *Glideapps* dapat dikembangkan pada kompetensi dasar lain yang setara seperti kompetensi dasar teori, 3) perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dapat diteruskan sampai tahap penyebaran (*Disseminate*).

**DAFTAR REFERENSI**

- Aisyah, Bunga Nur, Any Sutiadiningsih, Nugrahani Astuti, & Asrul Bahar. 2022. "Pengembangan E-Modul Berbasis *Glideapps* Pada Materi Pemilihan Dan Pematangan Daging Bagi Siswa Kelas X SMK". *Jurnal Tata Boga* 11(2): 155-163.
- Hertiansyah, Hervina Kiruna. 2018. "Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik." *Journal of Electrical and Vocational Education and Technology* 3 (Vol 3 No 1 (2018): *Journal Of Electrical Vocational Education and Technology*): 1–331. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jevet/article/view/14813/8447>.
- Larasati, Fira Indika Magda, Any Sutiadiningsih, Lucia Tri Pangesthi, & Dwi Kristiastuti. 2022. "Pengembangan E-Modul Berbasis *Glideapps* Pada Materi Dasar Penggunaan Pisau Bagi Mahasiswa Tata Boga". *Jurnal Tata Boga* 11(3):46-56.
- Lestari, Eha, Lukman Nulhakim, and Dwi Indah Suryani. 2022. "Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Pdf Professional Tema Global Warming Sebagai Sumber Belajar Mandiri Siswa Kelas VII." *PENDIPA Journal of Science Education* 6(2): 338–45.
- Minan, Dimas. A, & Ekohariadi, E. 2022. "Pengembangan Bahan ajar E-Modul Berbasis Mobile *Glideapps* Pada Mata Pelajaran Kejuruan Kelas X DKV SMK Negeri 1 Cerme Gresik". *It-Edu: Jurnal Information Technology And Education*, 7(1), 36-45.
- Puspitasari, Anggraini Diah. 2019. "Penerapan Bahan ajar Fisika Menggunakan Modul Cetak Dan Modul Elektronik Pada Siswa SMA." *Jurnal Pendidikan Fisika* 7(1): 17–25.
- Rahmawati, I. Ariffudin, L. Latifah, and L. T. Soejanto. 2021. "'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.
- Salsabela, Tasya, Lucia Tri Pangesthi, Mauren Gita Miranti, and Niken Purwidiani. 2022. "Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Soup." *Jurnal Tata Boga* 11(2): 128–39.
- Sugianto dkk. 2013. *Modul Virtual: Multimedia Flipbook dasar Teknik Digital*. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Tim May, Malcolm Williams, Richard Wiggins, and Prof. Alan Bryman. 2021. "Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Based Learning Materi Sistem Organisasi Kehidupan MakhluK Hidup" (1996): 6.
- Viola, Nindya Esma, Sri Handajani, Dwi Kristiastuti, & Suhartiningsih. 2021. "Pengembangan Bahan ajar E-Modul Berbasis *Glideapps* Pada Kompetensi Dasar Metode Dasar Pengolahan Makanan Kelas X Tata Boga 2 SMKN 3 Kediri". *Jurnal Tata Boga* 10(3): 474-482.
- Wan Noor Hazlina Wan Jusoh, Kamaruzaman Jusoff. 2009. "Using Multimedia In Teaching Islamic Studies", *Journal Media and Communication Studies*, Universiti Putra Malaysia Vol. 1 (5) pp. 086-094.
- Wibowo, Edi. 2018. Skripsi "Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Dengan Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker". <http://repository.radenintan.ac.id/3420/1/Skripsi>.