



Nurul Nada Khodijah<sup>1</sup>  
 Any Sutiadiningsih<sup>2</sup>  
 Lucia Tri Pangesthi<sup>3</sup>  
 Asrul Bahar<sup>4</sup>

## PENGEMBANGAN *E-MODUL* DENGAN *SIGIL SOFTWARE* PADA MATA PELAJARAN RANCANGAN MENU BAGI SISWA SMK TATA BOGA

### Abstrak

Penelitian ini tujuannya agar diketahui kelayakan *E-Modul* Untuk Kompetensi Dasar Dengan *Sigil Software* Bagi Siswa Kelas XI Kuliner SMK Dharma Wanita Gresik oleh ahli dan untuk mengetahui kelayakan *E-Modul* Untuk Kompetensi Dasar Dengan *Sigil Software* Bagi Siswa Kelas XI Kuliner SMK Dharma Wanita Gresik oleh siswa. Penggunaan metode *Research and Development (R&D)* sebagai jenis penelitian pada penelitian ini. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu ADDIE, yakni proses instruktur yang berupa Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjek penelitian ini yaitu ahli materi sebagai validator dari materi yang dicantumkan dalam *e-modul*, ahli media sebagai validator media/*e-modul*, siswa kelas XI kuliner SMK Dharma Wanita Gresik sebagai user. Penelitian dengan subjek siswa kelas XI Kuliner SMK Dharma Wanita Gresik dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 hari Selasa, 15 November 2022 di SMK Dharma Wanita Gresik. Hasil uji kelayakan materi setelah dianalisis yaitu 4,3 atau 86,6% dan hasil uji kelayakan media yaitu 4,06 atau 81,25% yang kategorinya sangat baik ataupun sangat layak. Hasil analisis data dari angket yang dibagikan yakni 79,28% atau tergolong sangat layak.

**Kata Kunci:** *E-Modul*, *Sigil Software*, Rancangan Menu, Tata Boga

### Abstract

This study aims to determine the feasibility of *E-Modules* for Basic Competencies with *Sigil Software* for Class XI Culinary Students of SMK Dharma Wanita Gresik by experts and to determine the feasibility of *E-Modules* for Basic Competencies with *Sigil Software* for Class XI Culinary Students of SMK Dharma Wanita Gresik by students. The use of *Research and Development (R&D)* method as a type of research in this study. The development model used in this research is ADDIE, which is an instructor process in the form of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this research are material experts as validators of the material included in the e-module, media experts as media/e-module validators, XI culinary class students of SMK Dharma Wanita Gresik as users. Research with the subject of XI culinary students of SMK Dharma Wanita Gresik was carried out in the odd semester of the 2022/2023 school year on Tuesday, November 15, 2022 at SMK Dharma Wanita Gresik. The results of the material feasibility test after being analyzed are 4.3 or 86.6% and the results of the media feasibility test are 4.06 or 81.25%, the category is very good or very feasible. The results of data analysis from the questionnaire distributed were 79.28% or classified as very feasible.

**Keywords:** *E-Modul*, *Sigil Software*, Menu Design, Culinary Art

### PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yaitu satu diantara jenis pendidikan kejuruan yang membekali siswa bermacam pengetahuan dan kemampuan untuk bisa melakukan tugas-tugas tertentu yang diperlukan untuk kesejahteraan mereka sendiri serta kemajuan negara dan dunia kerja (Nadiem Anwar Makarim, 2021). Pendidikan SMK diperlukan untuk mempersiapkan peserta didik memasuki dunia kerja baik di masyarakat maupun di luar masyarakat, sehingga menjadi tugas

<sup>1,2,3,4</sup>Pendidikan Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia  
 email: nadanurul59@gmail.com<sup>1</sup>, anysutiadiningsih@unesa.ac.id<sup>2</sup>, luciapangesthi@unesa.ac.id<sup>3</sup>,  
 asrulbahar@unesa.ac.id<sup>4</sup>

sistem pendidikan khususnya sekolah SMK untuk mampu menghasilkan lulusan yang berkualitas. Kenyataan yang terjadi di SMK Dharma Wanita Gresik terdapat kesenjangan pada media pembelajaran yang terkadang menghambat proses pembelajaran.

Dalam upaya mewujudkan tujuan SMK diterapkankurikulum merdeka, sesuai Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/Kr/2022 Tentang Capaian Pembelajaran pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) terdapat beberapa elemen yang masing-masing diterapkan oleh pemerintah salah satunya elemen pada mata pelajaran dasar-dasar kuliner. Pada akhir fase E, terdapat enam elemen salah satunya adalah praktik dasar memasak secara menyeluruh. Elemen praktik dasar memasak secara menyeluruh memiliki capaian pembelajaran, yaitu bahan makanan yang digunakan, alat dapur yang dipakai industri kuliner, Pastry Bakery, Kontinental, dan Oriental, Dasar-dasar masakan Indonesia, dan penyiapan menu serta penggunaan teknik dasar memasak sebagai landasan bereksperimen dengan modifikasi masakan yang kreatif, merupakan topik yang harus mampu dijelaskan oleh siswa. Oleh karena itu, dipilihlah materi penyusunan menu untuk penelitian ini.

Mata pelajaran yang diajarkan pada kelas XI salah satunya adalah Rancangan Menu (*Planning Menu*). Seseorang yang akan membuka usaha dalam bidang makanan misalnya restoran harus menyusun menu dari makanan dan minuman yang dijualnya. Kegiatan menyusun menu tidak dapat dilakukan sembarangan karena terdapat berbagai hal yang perlu diamati saat penyusunan menu.

Berdasarkan wawancara dari satu diantara guru SMK Dharma Wanita Gresik, bahwasanya kondisi sistem pembelajaran yang dilakukan diantaranya terhalang oleh minimnya bahan ajar yang ada sehingga menyebabkan hasil pembelajaran kurang optimal. Modul cetak menjadi bahan ajar yang saat ini dipakai dan kurang interaktif. Upaya yang dapat dilakukan untuk dapat menangani hal ini salah satunya yaitu membuat bahan ajar yang interaktif serta memperoleh respon baik dari siswa. Penggunaan bahan ajar yang interaktif dan sesuai dengan perkembangan teknologi diharapkan dapat meningkatkan hasil pembelajaran yang optimal serta kegiatan belajar di kelas mendapatkan respon yang baik dari siswa.

Terdapat kesenjangan antara bahan ajar yang digunakan di SMK Dharma Wanita Gresik yaitu penggunaan *e-modul* di sekolah belum dilakukan secara menyeluruh karena *e-modul* hanya bisa diakses dengan internet sedangkan sinyal internet sering bermasalah. *E-modul* yang akan dikembangkan mempertimbangkan untuk dapat diakses tanpa internet sehingga siswa tidak terkendala dalam menggunakannya. *E-modul* dipilih karena dapat meningkatkan sikap, pengetahuan, dan ketrampilan siswa. Sikap siswa meningkat karena dapat belajar secara mandiri, pengetahuan siswa meningkat karena dengan *e-modul* dapat dicantumkan *link* yang dapat menambah pengetahuan siswa. Ketrampilan siswa juga meningkat termasuk pada dunia IPTEK yang semakin maju.

Modul elektronik atau *e-modul* merupakan pengembangan modul cetak yang bentuknya buku yang diubah menjadi elektronik yang lebih menarik dan interaktif. Kelebihan dari *e-modul* yang lebih menarik dan interaktif terdapat navigasi yang digunakan untuk mengoperasikan *e-modul*. Kelebihan lainnya yaitu dapat menampilkan audio, video, animasi, dan kuis/tes yang dapat dijadikan umpan balik (Vol 2). *E-modul* membutuhkan *software* agar dapat disusun secara menarik dan interaktif.

Sigil merupakan satu diantara program yang bisa membantu pada komplikasi *e-modul*. Sigil yaitu editor e-pub yang tersedia sebagai perangkat lunak sumber terbuka. International Digital Publishing Forum (IDPF) menetapkan standarisasi format e-pub (publikasi elektronik) pada tahun 2011. Open eBook telah digantikan oleh e-pub, yaitu format buku terbuka yang bisa dilihat melalui File CSS, xml, xhtml, dan HTML telah digabungkan menjadi satu file dan ekstensi e-pub diberikan. E-pub menjadi format buku digital yang saat ini paling banyak digunakan.

*E-modul* yang berkembang melalui penggunaan Sigil ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implement, and Evaluate*). Dipilihnya model pengembangan ADDIE dikarenakan sebelum mengembangkan sebuah bahan ajar atau media perlu dilakukan analisis mendalam mengenai permasalahan yang ditemui dengan tujuan bahwa pengembangan media ini merupakan solusi yang tepat untuk permasalahan tersebut (Hishamudin, 2016). Setelah tahap analisis, *e-modul* akan dirancang (*design*) sesuai dengan kebutuhan. Pada tahap

pengembangan (*development*) *e-modul* akan dibuat sedemikian rupa dengan mempertimbangkan tampilan dan cara kerja. Hasil dari pengembangan tersebut akan diimplementasikan pada sasaran yang telah ditentukan yaitu siswa, dan di akhir tahapan ADDIE *e-modul* akan dievaluasi oleh para ahli agar dapat dikembangkan dengan lebih baik.

Melihat kenyataan tersebut maka dipilihlah pengembangan *e-modul* agar siswa SMK Dharma Wanita Gresik dapat belajar tentang *planning menu* dimana pun dan kapan pun serta materi yang guru berikan lebih dimengerti, maka dengan ini bisa dirumuskan sebuah judul penelitian yaitu “Pengembangan *E-modul* dengan *Sigil Software* pada Mata Pelajaran Rancangan Menu Bagi Siswa SMK Tata Boga”.

## METODE

Jenis penelitian yang dipakai pada penelitian ini yaitu *Research and Development (R&D)* atau metode pengembangan. Hasil akhir dari penelitian ini merupakan kelayakan dari *e-modul* yang disusun kemudian diterapkan pada kelas XI SMK Dharma Wanita Gresik untuk *e-modul* materi Rancangan Menu (*Planning Menu*). Penggunaan ADDIE sebagai model pengembangan pada penelitian ini, yakni proses instruktural yang berupa Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implement*), dan Evaluasi (*Evaluate*) (Cahyadi, 2019).

Subjek penelitian ini adalah ahli materi sebagai validator materi yang dicantumkan pada *e-modul* berjumlah 2 orang yang masing-masingnya berasal dari guru SMK Dharma Wanita Gresik dan dosen S1 Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Surabaya, ahli media sebagai validator media yang berjumlah 2 orang dengan masing-masing berasal dari dosen S1 Pendidikan Tata Boga Universitas Negeri Surabaya dan guru SMP Al Hikmah yang keduanya kompeten dalam bidang pengembangan multimedia, serta siswa kelas XI kuliner SMK Dharma Wanita Gresik sebagai *user* yang berjumlah 36 orang. Pelaksanaan penelitian ini di kelas XI Kuliner SMK Dharma Wanita Gresik pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini dibagi jadi tiga tahap yakni mempersiapkan, melaksanakan, serta melaporkan penelitian.

Data penelitian ini dikumpulkan memakai teknik yaitu lembar validasi untuk ahli materi dan ahli media serta angket respon siswa (Sugiyono, 2017). Ahli media dan ahli materi diberikan lembar validasi yang bertujuan agar memudahkan dalam memberi penilaian terhadap *e-modul* yang disusun peneliti. Sedangkan angket diberikan kepada siswa kelas XI Kuliner SMK Dharma Wanita yang diberikan perlakuan untuk menggunakan *e-modul* dalam pembelajaran materi perancangan menu.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

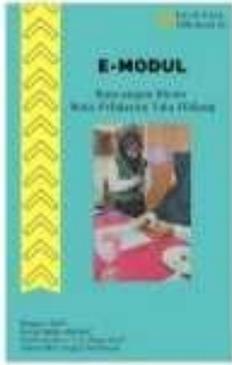
*E-Modul* yang telah berkembang melalui penggunaan *Sigil Software* agar materi Perancangan Menu. *E-Modul* melalui beberapa tahapan dalam pengembangannya sehingga mendapatkan hasil yang layak untuk digunakan meskipun secara terbatas (tidak diimplementasikan untuk umum). Hasil akhir dari *e-modul* dapat dilihat dengan scan barcode dibawah ini:



Gambar 1 Barcode Hasil Akhir E-modul

Hasil akhir *e-modul* dapat dibaca melalui smartphone dengan menggunakan aplikasi Lithium. Berikut hasil akhir *e-modul* jika dibuka menggunakan aplikasi Lithium:

Tabel 1. Hasil Akhir E-modul

Hasil Akhir E-modul	Keterangan
	<p>Setelah dilakukan uji kelayakan media, ahli media memberi saran untuk mengganti cover yang digunakan pada <i>e-modul</i>. Awalnya menggunakan gambar yang diambil dari internet tapi ahli media menyarankan untuk menggunakan gambarsendiri.</p>
<p><b>KATA PENGANTAR</b></p> <p>Pada era ini kita hidup di dunia yang telah memberikan segala kemudahan, fasilitas, serta kesempatan yang sangat banyak yang membuat kita sebagai manusia menjadi lebih maju. Kita sebagai manusia harus mengikuti perkembangan zaman yang terus berkembang ini. Kita sebagai manusia harus mengikuti perkembangan zaman yang terus berkembang ini. Kita sebagai manusia harus mengikuti perkembangan zaman yang terus berkembang ini.</p> <p>Terdapatnya modul yang telah disusun oleh guru dari berbagai sumber yang membantu dalam pembelajaran materi, penggunaan media, dan lain-lain.</p>	<p>Tidak terdapat revisi</p>
<p><b>DAFTAR ISI</b></p> <p>KATA PENGANTAR              DAFTAR ISI              PENDAHULUAN              MATERI PEMBELAJARAN              KATA PENUTUP              A. PENDAHULUAN              B. FUNGSI MENDIRI              C. MACAM MENDIRI              D. JENIS MENDIRI              E. SEKTOR MENDIRI              F. KARAKTERISTIK MENDIRI              G. PROSUS MENDIRI              H. MENDIRI              I. MENDIRI              J. MENDIRI              K. MENDIRI              L. MENDIRI              M. MENDIRI              N. MENDIRI              O. MENDIRI              P. MENDIRI              Q. MENDIRI              R. MENDIRI              S. MENDIRI              T. MENDIRI              U. MENDIRI              V. MENDIRI              W. MENDIRI              X. MENDIRI              Y. MENDIRI              Z. MENDIRI</p>	<p>Tidak terdapat revisi</p>

<p><b>PETUNJUK PENGGUNAAN E-MODEL</b></p> <p>Salah satu cara yang efektif dengan perangkat peraga yang dapat membantu untuk memudahkan pengguna saat menggunakan e-model ini. Berikut ini cara-cara untuk menggunakan e-model ini dengan cara yang efektif dan efisien:</p> <p>1. Pastikan akses (perangkat) yang akan digunakan, seperti smartphone, laptop, atau PC.</p> <p>2. Pastikan akses ke internet yang stabil dan cepat agar pengguna dapat mengakses e-model ini dengan lancar.</p>	<p>Tidak terdapat revisi. Petunjuk penggunaan Quizizz dicantumkan dalam gdrive.</p>
<p><b>MATERI PEMBELAJARAN</b></p> <p>Kompetensi Dasar:</p> <p>3.1 Menghasilkan rancangan menu (menu planning)</p> <p>4.1 Menyusun rancangan menu (menu planning)</p>	<p>Tidak terdapat revisi</p>
	<p>Peta konsep ditambahkan sesuai dengan saran ahli materi selama uji kelayakan materi.</p>
<p><b>A. PENGERTIAN MENU</b></p> <p><b>Tujuan Pembelajaran</b></p> <p>Setelah selesai diajarkan materi yang ada di modul, siswa mampu memahami pengertian menu secara mandiri dengan baik dan benar.</p> <p><b>Penelitian kalian sudahkah kalian memiliki menu? Lalu apakah menu itu?</b></p> 	<p>Tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran ditambahkan sesuai dengan saran ahli media karena warna yang digunakan kurang menarik.</p>





Wanita Gresik. Uji kelayakan dilakukan secara langsung namun revisi dilakukan secara daring melalui pesan obrolan WhatsApp. Hasil validasi tidak berubah meskipun telah dilakukan revisi.

Uji kelayakan materi yang kedua dilakukan pada Senin, 10 Oktober 2022 dengan validator seorang dosen S1 Pendidikan Tata Boga. Validasi dilakukan secara langsung dan revisi diberikan pada Rabu, 19 Oktober 2022. Nilai diberikan saat revisi sudah diberikan.

Uji kelayakan materi dihitung dan dianalisis setelah melakukan uji kelayakan dengan para ahli materi serta merevisinya berdasarkan saran dari para ahli materi kemudian menganalisis. Berikut hasil uji kelayakan materi:

1. Aspek relevansi materi termasuk kategori sangat layak yaitu 4,5 karena seluruh rata-rata poin-poin aspek masuk dalam kategori sangat layak.
2. Aspek tata bahasa kategorinya termasuk sangat layak yaitu 4,25. Pada aspek tata bahasa terdapat empat poin yaitu pertama bahasa yang digunakan komunikatif memiliki rerata 4 yang kategorinya layak, kedua penulisan materi menggunakan bahasa yang mudah dipahami memiliki rerata 4,5 yang kategorinya sangat layak, ketiga Penjelasan materi menggunakan kalimat yang tidak menimbulkan makna ganda memiliki rerata 4 yang kategorinya layak, dan keempat ketepatan ejaan dan istilah memiliki rerata 4,5 yang kategorinya sangat layak.
3. Aspek latihan soal/evaluasi yang kategorinya sangat layak, yaitu 4,25. Dari aspek latihan soal/evaluasi ada empat poin, yaitu pertama soal sesuai dengan indikator memiliki rerata 4,5 yang kategorinya sangat layak, kedua soal mengandung unsur HOTS memiliki rerata 4 yang kategorinya layak, ketiga soal berada pada level C1-C4 memiliki rerata 4 yang masuk kategorinya layak, dan keempat soal tidak ambigu/Multi tafsir memiliki rerata 4,5 yang kategorinya sangat layak.
4. Kesimpulan hasil analisis diatas adalah rata-rata total dari empat aspek validasi materi adalah 4,3 atau 86,6% yang kategorinya sangat layak. Dari simpulan itu, sehingga penelitian ini sesuai dengan penelitian milik Pirman (2022) dimana hasil validasi materi mendapatkan skor persentase sebesar 86,45% yang dinyatakan sangat valid. Materi yang ada pada *e-modul* sudah sama pada karakteristik *e-modul* berdasarkan Kemendikbud (2017) yang menyatakan bahwa *e-modul* harus mencakup keseluruhan materi secara utuh (*self contained*).

Saran yang diberikan oleh validator pertama dilakukan secara online dan telah diperbaiki, yaitu materi yang dicantumkan kurang lengkap, bahasa yang digunakan perlu diperbaiki, perlu ditambahkan peta konsep, gambar dalam materi kurang menarik/tidak sesuai, cover kurang menarik, perlu ditambahkan pembeda antara materi dan evaluasi seperti kartun/animasi, dan pilihan jawaban a,b,c,d,e. Berikut revisi yang telah dilakukan:

1. Materi telah ditambah dengan memanfaatkan sumber yang berasal dari buku tidak hanya dari internet.
2. Bahasa yang digunakan dalam *e-modul* juga telah direvisi.
3. Peta konsep telah ditambahkan ke dalam *e-modul*. Pembuatan peta konsep memanfaatkan aplikasi Canva kemudian dimasukkan ke dalam *e-modul*.



Gambar 2 Peta Konsep Materi Perancangan Menu

Gambar 3 Halaman Evaluasi pecified (Setelah Revisi) 1

Gambar 4 Halaman Evaluasi (Setelah Revisi)

Uji kelayakan media juga dilakukan bersama dua ahli media dengan waktu yang berbeda. Selama uji kelayakan media terdapat saran yang diberikan validator untuk direvisi.

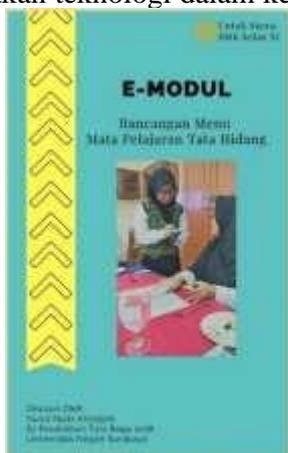
Uji kelayakan media yang pertama dilakukan pada Rabu, 12 Oktober 2022 dengan dosen S1 Pendidikan Tata Boga yang memiliki kompetensi di bidang media contohnya *e-modul*. Selama uji kelayakan *e-modul*, validator melihat dan mengamati *e-modul* yang disusun. Validator memberi beberapa masukan setelah melihat dan mengamati *e-modul*. Revisi telah dilakukan sesuai dengan saran dari validator tapi nilai tidak berubah.

Uji kelayakan media yang kedua dilakukan pada Rabu, 19 Oktober 2022 dengan seorang guru matematika di SMP Al-Hikmah Surabaya yang memiliki kompetensi di bidang media contohnya *e-modul* bertempat di SMP Al-Hikmah Surabaya. Validator melakukan penilaian secara langsung setelah melihat dan mengamati *e-modul*. Validasi dengan validator kedua terdapat saran yang harus direvisi atau ditambahkan, yaitu bagaimana *e-modul* harus dibuka di laptop/PC.

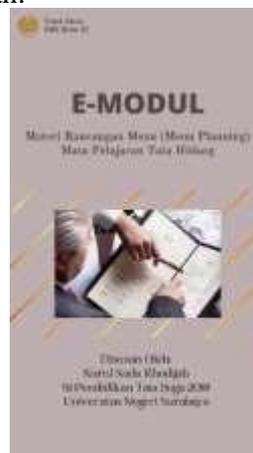
Uji kelayakan media dihitung dan dianalisis setelah melakukan uji kelayakan dengan para ahli media serta merevisinya sesuai dengan yang disarankan para ahli media kemudian menganalisis. Berikut hasil uji kelayakan media:

1. Pada aspek perangkat lunak total rerata adalah 4,125 yang kategorinya layak. Aspek perangkat lunak memiliki enam poin yaitu *functionality* dengan rata-rata 4,5 yang kategorinya sangat layak, *reliability* memiliki rerata 4 yang kategorinya layak, *usability* memiliki rerata 4,5 yang kategorinya sangat layak, *efficiency* memiliki rerata 4 yang kategorinya layak, *maintainability* memiliki rerata 3 yang kategorinya cukup layak.
2. Pada aspek desain *e-modul* total rerata adalah 4,125 yang kategorinya layak karena pada aspek desain *e-modul* terdapat empat poin, yaitu pertama layout gambar dan teks dengan rerata 4 yang kategorinya layak, kedua ketepatan pemilihan ukuran dan jenis *font* memiliki rerata 4 yang kategorinya layak, ketiga ketepatan pemilihan warna memiliki rerata 4 yang kategorinya layak, dan keempat kesesuaian pemilihan gambar dengan materi memiliki rerata 4,5 yang kategorinya sangat layak.

Kesimpulan hasil analisis diatas adalah rata-rata total dari kedua aspek validasi media/*e-modul* adalah 4,06 atau 81,25 yang kategorinya sangat layak. Hasil analisis tersebut sesuai dari penelitian milik Susila (2019) yang menyatakan bahwa persentase validasi media mendapatkan nilai 91,6% yang dinyatakan sangat layak. Penggunaan *e-modul* sebagai bahan ajar yang menggunakan media elektronik dinyatakan layak karena memiliki karakteristik yaitu ramah pengguna (*user firendly*), tata letak dan penggunaan *font* yang konsisten juga dapat membuat pengguna merasa nyaman belajar menggunakan *e-modul* (Kemendikbud, 2017). *E-Modul* juga memiliki nilai fungsionalitas yang berdasarkan perkembangan teknologi serta ilmu, maka bisa meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 5 Cover (Sesudah Revisi)



Gambar 6 Cover (Sebelum Revisi)

Pada tahap pengembangan dilakukan uji terbatas kepada siswa dilakukan pada Selasa, 15

November 2022 di kelas XI Boga. Hari dan kelas yang dipilih merupakan saran dari guru boga. Proses mengumpulkan datanya dilaksanakan melalui cara masuk ke kelas kemudian membagikan *file e-modul* melalui WhatsApp ke guru. Guru yang telah memiliki *file* kemudian membagikannya ke siswa sehingga saat penjelasan dimulai siswa sudah memiliki *file* yang akan digunakan untuk pengumpulan data. Setelah menjelaskan penggunaan *e-modul*, siswa diberi kesempatan untuk mengamati secara mandiri kemudian diberi angket agar respon siswa diketahui.

Tahap ini dilakukan agar diketahui bagaimana respon siswa dengan membagikan angket yang harus diisi siswa. Angket diberikan terdiri dari 4 skala, yakni skala 1 (sangat tidak setuju), skala 2 (tidak setuju), skala 3 (setuju), skala 4 (sangat setuju). Aspek yang perlu dinilai atau diisi oleh siswa adalah aspek kemudahan penggunaan *e-modul*, aspek tampilan, dan aspek kemudahan aplikasi untuk dipelajari isinya.

Hasil dari analisis respon siswa adalah 79,28% atau sangat layak sehingga *e-modul* yang disusun tergolong sangat baik dan tidak ada revisi.

Hasil analisis respon siswa senilai 79,28% tersebut sesuai dengan penelitian oleh Fitri (2019) dimana penelitian tersebut menyatakan bahwa respon mahasiswa menggunakan *e-modul* berbasis *Sigil Software* di materi relasi serta fungsinya mendapatkan nilai sangat layak. Hasil tersebut juga didukung dengan kelebihan *e-modul* yaitu bisa membuat siswa tertarik dalam kegiatan pelajaran, penyajian modul lebih interaktif dan dinamis, serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa (Kemendikbud, 2017).

## SIMPULAN

Pada tahap ini dilakukan kesimpulan setelah dilakukan penelitian terhadap Pengembangan *E-modul* Untuk Kompetensi Dasar Dengan *Sigil Software* Bagi Siswa Kelas XI Kuliner Smk Dharma Wanita Gresik, jadi bisa diberikan kesimpulan bahwa:

1. Kelayakan *e-modul* dengan Pengembangan *E-modul* Untuk Kompetensi Dasar Dengan *Sigil Software* Bagi Siswa Kelas XI Kuliner Smk Dharma Wanita Gresik bisa dikategorikan layak setelah melalui pengujian kelayakan dari ahli media dan ahli materi.
2. Hasil uji kelayakan materi setelah dianalisis yaitu 4,3 atau 86,6% yang kategorinya sangat layak ataupun sangat baik serta hasil uji kelayakan media yaitu 4,06 atau 81,25% yang kategorinya sangat baik atau sangat layak.
3. Subjek dari penelitian ini yakni user atau siswa kelas XI Kuliner SMK Dharma Wanita Gresik. Pengumpulan data dilakukan melalui cara pemberian angket yang harus diisi siswa setelah membaca dan mengamati *e-modul*.
4. Angket yang telah diisi kemudian dianalisis. Hasil analisis data dari angket yang dibagikan yaitu 79,28% atau tergolong sangat layak. Jadi, *e-modul* yang disusun telah dinyatakan layak.

Saran yang dapat diberikan terkait Pengembangan *E-modul* Untuk Kompetensi Dasar Dengan *Sigil Software* Bagi Siswa Kelas XI Kuliner SMK Dharma Wanita Gresik adalah sesuai dengan pembahasan bahwa *e-modul* telah dinyatakan sangat layak akan tetapi masih terdapat kekurangan yang perlu ditingkatkan dan dikembangkan lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fitri, A. (2019). Pengembangan E-Modul Berbantuan *Sigil Software* pada Materi Relasi dan Fungsi. *Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*.
- Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan modul elektronik (e-modul) interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15424>
- Hishamudin, F. (2016). Model ADDIE. In *Universiti Teknologi Malaysia*. <https://doi.org/10.3789/isqv23n2.2011.02>
- Kemendikbud. (2017). Panduan Praktis Penyusunan e-Modul
- Kasdorf, B. (2011). EPUB 3: Not Your Father's EPUB. *Information Standards Quarterly*.
- Koc, E. (2015). Handbook of Scales in Tourism and Hospitality Research. *Tourism Management*. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2015.02.011>
- Maharani, P., Algodri, F., & Cahya, R. A. D. (2015). Pemanfaatan *Software Sigil* Sebagai Media Pembelajaran E-Learning Yang Mudah, Murah Dan User. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*.

- Nadiem Anwar Makarim. (2021). Kemendikbud Luncurkan Merdeka Belajar Kedelapan: SMK Pusat Keunggulan. *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. Pembelajaran. In *Kemendikbud*.
- Pirman, N. (2022). *Pengembangan E-modul Matematika Berbantuan Sigil Software Pada Pokok Bahasan Bilangan Bulat Di SMP Negeri 5 Palopo* [Insititut Agama Islam Negeri Palopo]. [http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/4442/1/N\\_URMIATI\\_FIRMAN.pdf](http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/4442/1/N_URMIATI_FIRMAN.pdf)
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, CV.
- Susila, R. putri. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Koloid Di Sma Negeri 2 Banda Aceh. *skripsi :Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh*.
- Suwantini, Handayani, A. G., & Tritian. (2020). *Tata Hidang* (1 ed.). Penerbit ANDI.