



Pengembangan E-Modul Berbantuan Book Creator dengan Model 4D pada Mata Kuliah Praktikum TIK untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa

Deskoni¹, Dewi Koryati², Dewi Pratita³, Resti Yunisetia⁴, Imam Tantowi⁵

^{1 2 3 4 5} Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Sriwijaya

Info Artikel	Abstract
Kata-kata Kunci: Pengembangan 4D, Book Creator, Motivasi Belajar	<i>This research aims to determine the validity of the book creator-assisted e-module and to assess its effectiveness in enhancing students' learning motivation. This research was conducted using the Research and Development (R&D) method with the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate) for the 2021 economics education cohort, which consisted of 65 individuals as the research sample. Data was obtained through interviews and questionnaires. The research results show that the material validation is 86.88% and the media validation is 96%, categorized as suitable for use after revisions. The results from the questionnaire data indicate a significant effect on increasing learning motivation, where the t-test results show $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, meaning that H_0 is rejected and H_a is accepted. Additionally, there was an increase of 18.51% from the pre-test to the post-test, and the N-Gain result was 76.23%, categorized as effective. It can be concluded that the e-module assisted by Book Creator is suitable for implementation in learning activities based on the validation of materials and media. It is effective in enhancing students' learning motivation in the ICT practical course.</i>
Sejarah Artikel: diterima: 8 November 2024 direvisi: 29 Mei 2025 disetujui: 30 Mei 2025	Abstrak Penelitian ini untuk mengetahui e-modul berbantuan <i>book creator</i> yang teruji validitasnya dan melihat efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Penelitian ini dilakukan dengan metode pengembangan (R&D) dengan model 4D (<i>Define, Design, Develop, Disseminate</i>) kepada mahasiswa pendidikan ekonomi angkatan 2021 yang berjumlah 65 orang sebagai sampel penelitian. Data diperoleh melalui wawancara dan angket. Hasil penelitian menunjukkan validasi materi sebesar 86,88% dan media sebesar 96% dengan kategori layak digunakan setelah revisi. Hasil Pada data angket menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar, dimana didapatkan hasil untuk t test nya $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu dari nilai <i>pre test</i> ke <i>post test</i> terjadi peningkatan sebesar 18,51%, serta didapatkan hasil <i>N-Gain</i> sebesar 76,23% dengan kategori efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa e-modul berbantuan <i>book creator</i> ini layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan validasi materi dan media. Serta efektif dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah praktikum TIK.
*Corresponding Author dewipratita@fkip.unsri.ac.id Dewi Pratita	Cara Mengutip: Deskoni, D. Koryati, D. Pratita, D. Yunisetia, R. Tantowi, I. (2025). Pengembangan E-Modul Berbantuan Book Creator Dengan Model 4D Pada Mata Kuliah Praktikum Tik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi, 12 (1), 80-88. https://doi.org/10.36706/jp.v12i1.54



PENDAHULUAN

Di era digital yang berkembang pesat ini, pendidikan juga mengalami transformasi yang berarti. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) tidak hanya berperan sebagai pendukung proses belajar-mengajar, tetapi juga sebagai media untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Salah satu bentuk penyajian materi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi adalah dengan menggunakan modul elektronik (Istiqoma et al., 2023). Modul berfungsi untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk belajar sendiri tanpa tergantung kepada pendidiknya (Pratita et al., 2021). Berbagai pemanfaatan teknologi digital dalam suatu pembelajaran merupakan hal yang penting, karena peserta didik saat ini merupakan generasi yang sudah terbiasa dengan penggunaan internet, gawai dan berbagai perkembangan teknologi yang ada. Sehingga pendidik sudah sepatutnya beradaptasi dalam memanfaatkan perkembangan teknologi ini dalam kegiatan pembelajaran agar dapat mencapai tujuan yang pembelajaran yang telah ditetapkan (FH et al., 2023). Dalam kegiatan penelitian yang akan dilakukan fokus pada pengembangan modul elektronik (*e - Module*).

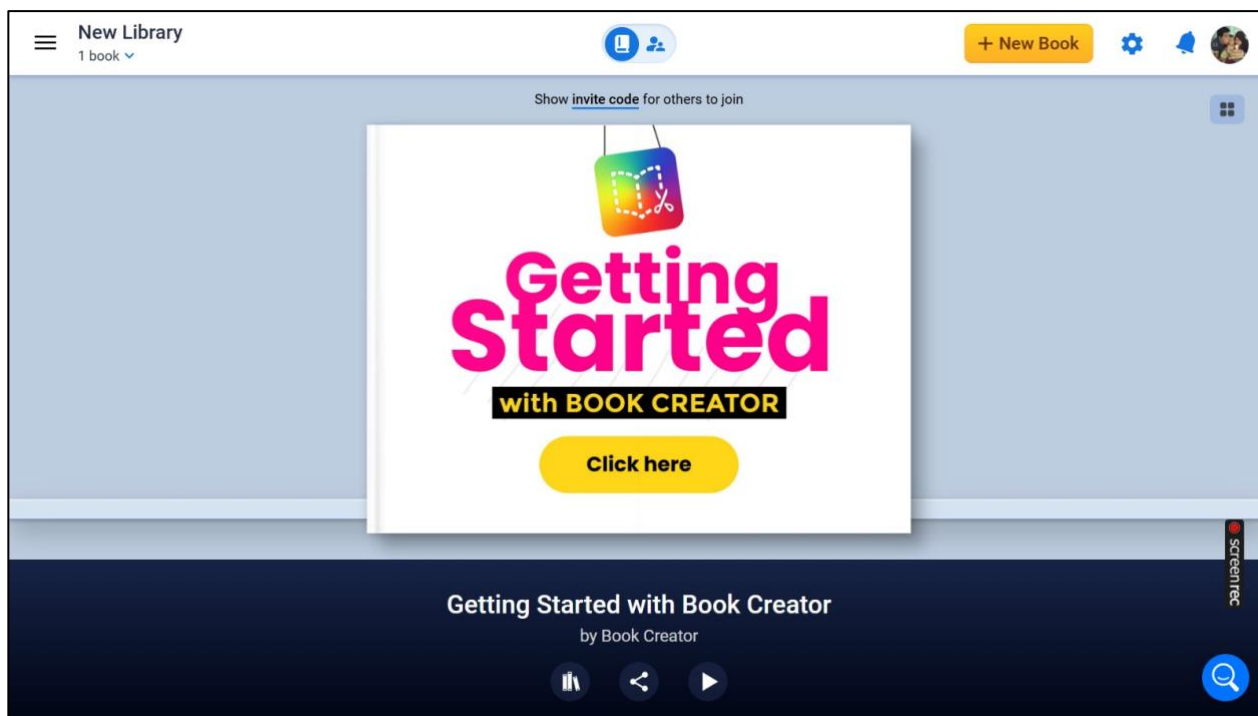
Pemanfaatan modul elektronik dalam pembelajaran dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan taraf belajar mahasiswa. Namun, mengembangkan e - modul yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi serta mendorong mereka untuk belajar masih merupakan tantangan yang harus diatasi. Mengingat ketergantungan pendidik terhadap materi pembelajaran yang sudah tersedia atau konvensional, seperti buku teks, hal ini jelas merupakan tantangan besar bagi kemajuan pendidikan di era saat ini, terutama era digital. Dengan berkembangnya teknologi informasi, terjadi pergeseran penyajian bahan ajar modul cetak ke dalam format digital atau elektronik, yaitu modul elektronik (Wirayasa et al., 2021). Hal ini terlihat dari buku fisik yang kurang diminati oleh mahasiswa berdasarkan perilaku mahasiswa masa kini yang lebih sering menggunakan teknologi untuk melaksanakan berbagai tugas, perilaku mahasiswa ini sering sekali terdapat dalam sehari-hari hingga pengajaran di kelas. Saat ini mahasiswa yang lebih sering membaca buku elektronik karena didalam buku elektronik terdapat konten-konten yang menarik dan interaktif serta lebih mudah di akses dan memiliki harga yang relatif lebih murah dengan menggunakan teknologi pada saat ini. Bahan ajar berbentuk digital mudah digunakan karena lebih mudah diakses, mudah dibawa, tahan lama, dan mudah didapatkan secara gratis melalui internet (Alperi, 2019).

Namun, meskipun e-modul memiliki banyak kelebihan, tantangan tetap ada dalam pengembangannya. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Tesea Tasya et al., 2023) tantangan dalam pengembangan e-modul diantaranya meliputi pemilihan konten yang relevan dan terkini, pengembangan desain yang menarik dan interaktif serta penyesuaian dengan kebutuhan siswa yang beragam.

Salah satu tantangan utama adalah bagaimana membuat e-modul yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa terutama pada mata kuliah praktikum TIK. Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, yang pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal ini mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar (Uno, 2016). Dalam proses belajar motivasi sangat dibutuhkan sebagai dorongan atau kekuatan mahasiswa dalam mencapai sebuah tujuan (Ali, 2023). Namun, dalam proses belajar peserta didik mengalami naik turunnya dorongan minat untuk belajar atau motivasi dalam belajar. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Saparuddin, 2022) menunjukkan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi kemandirian siswa dalam belajar adalah dorongan dari dalam diri sendiri. Sedangkan salah satu faktor yang mempengaruhi kemandirian minat belajar peserta didik adalah dengan ketersediaan bahan ajar seperti modul atau e-modul.

Dengan demikian e-modul yang dikembangkan dengan bantuan aplikasi *book creator* menawarkan pendekatan interaktif dan personal dalam menyajikan materi. Dengan fitur-fitur yang sangat beragam akan memungkinkan pembuatan materi ajar yang interaktif. Karena terdapat fitur menyisipkan audio, video, animasi, gambar dan lain lain didalamnya. Penggunaan *book creator* dalam pengembangan bahan ajar e-modul untuk mata kuliah praktikum TIK diharapkan tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa, tetapi juga memotivasi mahasiswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, membuat proses belajar lebih menarik, dan relevan dengan tuntutan zaman. Penelitian yang dilakukan oleh (Nuraini et al., 2024) menemukan bahwa pengembangan e-modul *book creator* sangat valid, sangat praktis dan memiliki efek potensial dengan kategori tinggi dalam pembelajaran. Dari hasil kegiatan pelatihan yang diberikan (Eka Putri et al., 2023) penggunaan *book creator* yang

merupakan salah satu aplikasi online yang dapat digunakan untuk menyusun media pembelajaran bagi pendidik seperti e-book atau e-module pembelajaran interaktif. Fitur aplikasi book creator ini yang dapat disinkronkan secara langsung dengan canva dan dapat menampilkan video berbagai format dan sebagainya.

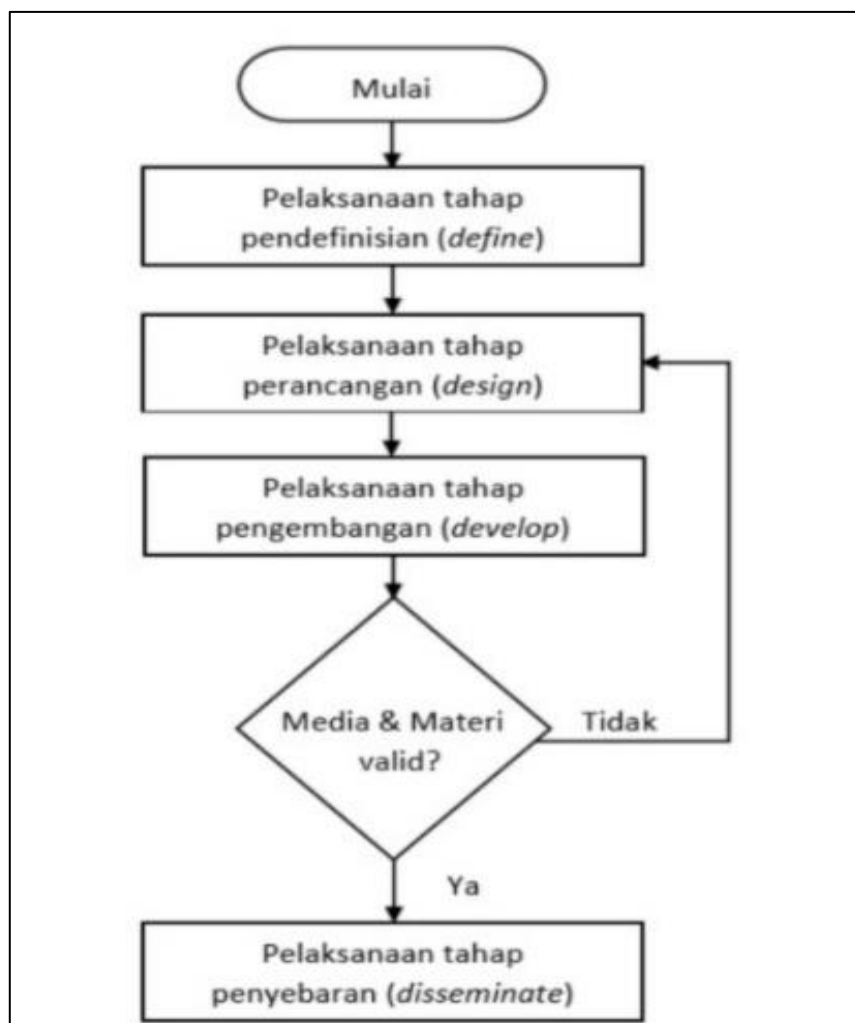


Gambar 1. Halaman Depan Aplikasi Book Creator

Mata kuliah praktikum TIK memainkan peran penting dalam membekali mahasiswa dengan keterampilan teknologi yang relevan dan aplikatif di era digital. Penggunaan bahan ajar yang lebih menarik dan interaktif, seperti e-modul, dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dalam mata kuliah ini. Dalam pengembangan e-modul *book creator* yang efektif memerlukan pendekatan yang sistematis. Dengan menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*), e-modul *book creator* ini dapat dirancang secara sistematis untuk memenuhi kebutuhan spesifik mata kuliah praktikum TIK. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar e-modul menggunakan aplikasi *Book Creator*, yang tidak hanya sesuai dengan kebutuhan praktikum TIK, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa secara efektif dan teruji validitasnya. Maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan e-modul *book creator* dengan model 4D untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah praktikum TIK di program studi pendidikan ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya.

METODE

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian pengembangan (R&D) menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang digunakan untuk menganalisis keefektifan bahan ajar e-modul *book creator* terhadap motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah praktikum TIK seperti yang terlihat pada diagram alir penelitian berikut ini:



Gambar 2. Diagram Alir Penelitian dengan Model 4D

Populasi dan sampel pada penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2021 kampus indralaya dan palembang berjumlah 65 orang. Sampel diambil dengan teknik sampling jenuh. Teknik pengambilan data menggunakan wawancara dan angket. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kendala dalam pembelajaran yang dialami oleh mahasiswa dan pandangan dari dosen pengampu mata kuliah. Sedangkan angket digunakan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar mahasiswa dan respon mahasiswa terhadap bahan ajar *book creator* yang dikembangkan. Teknik analisis data angket menggunakan normalitas data, uji *N Gain* dan uji *t paired sample t-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

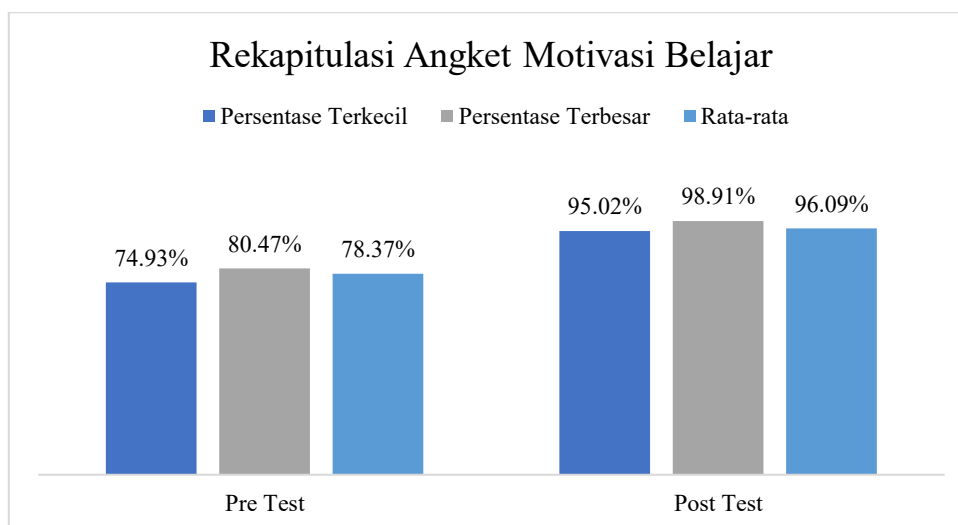
Pada penelitian ini, pada tahap pendefinisian (*define*) didapatkan hasil dengan melakukan wawancara kepada mahasiswa dan tanggapan dosen pengampu mata kuliah praktikum TIK. Berdasarkan pandangan dosen pegampuh mata kuliah diketahui bahwa dalam mata kuliah praktikum TIK terdapat beberapa mahasiswa yang motivasi belajarnya mengalami kenaikan dan penurunan, hal ini dapat dilihat dari interaksi yang terjadi dalam pembelajaran terkadang menurun. Selain itu dari hasil wawancara didapatkan informasi bahwa terdapat beberapa mahasiswa yang mengumpulkan tugas dekat tenggat waktu pengumpulan atau bahkan telat. Selanjutnya berdasarkan wawancara dengan mahasiswa didapatkan hasil bahwa terdapat beberapa mahasiswa yang mengalami penurunan motivasi belajar dikarenakan terkadang bahan ajar yang disajikan hanya fokus pada beberapa gaya belajar saja, sehingga mahasiswa yang memiliki gaya belajar berbeda sedikit sulit dalam memahami materi yang diajarkan.

Pada tahap selanjutnya yaitu perancangan (*design*) dilakukan untuk merancang perangkat pembelajaran yang kemudian disebut draf awal. Pada tahap ini peneliti membuat rancangan awal bahan ajar *book creator* sebelum dilakukan uji coba, mulai dari perancangan materi hingga desain *layout*, gambar, dan tulisan. Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan (*development*), tahap ini peneliti melakukan uji validasi eksternal dan didapatkan hasil bahwa terdapat 32 angket valid dari 40 angket yang disebar pada uji validasi eksternal. Serta didapatkan hasil bahwa untuk reliabilitas angket sangat reliabel. Selain itu pada tahap ini dilakukan validasi ahli terhadap bahan ajar e-modul *book creator* yang telah dirancang sebelum dilakukan uji coba.

Tabel 1. Rekapitulasi Validasi Bahan Ajar

Validator	Skor	Kesimpulan
Ahli Materi	86,88%	Sangat valid dan layak digunakan dengan revisi
Ahli Media	96%	Sangat valid dan layak digunakan dengan revisi

Dari tabel 1 diatas maka didapatkan hasil untuk validasi materi sebesar 86,88% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan dengan revisi. Selanjutnya untuk validasi media sebesar 96% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan dengan revisi. Serta peneliti mendapatkan komentar dan saran dari validator berupa penambahan referensi materi yang lebih lengkap pada validasi materi. Dan sedikit memperbesar font yang digunakan agar lebih terbaca. Komentar dan saran yang diberikan selanjutnya digunakan untuk revisi produk e-modul *book creator* sebelum dilakukan uji coba produk. Setelah dilakukan revisi produk, selanjutnya yaitu dilakukan uji coba pada kelompok kecil untuk mendapatkan masukan dan saran terhadap e-modul *book creator* yang telah dibuat. Dimana didapatkan hasil respon dari mahasiswa yaitu sebesar 88% dengan kategori efektif dan terdapat salah satu saran yaitu dapat menambahkan gambar dan animasi yang lebih banyak lagi. Setelah didapatkan saran dari uji coba kelompok kecil, selanjutnya peneliti melakukan revisi produk yang kemudian akan dilakukan penyebaran e-modul *book creator*. Pada tahap terakhir yaitu penyebaran (*disseminate*) didapatkan hasil angket sebagai berikut.



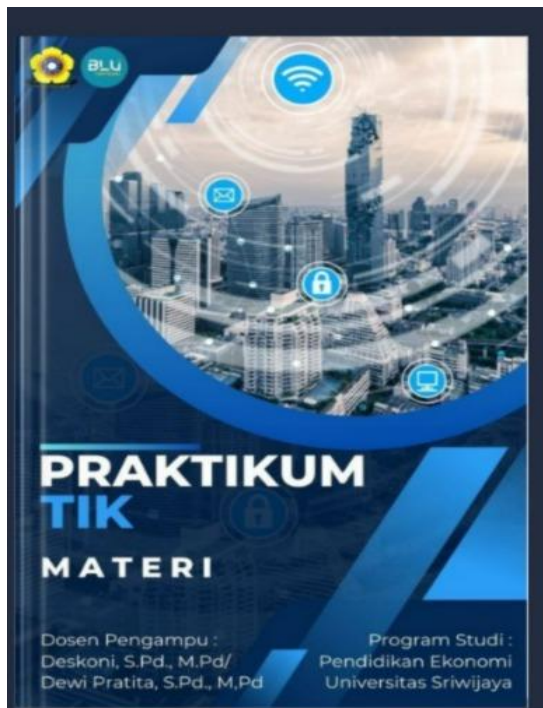
Gambar 3. Rekapitulasi Angket Motivasi Belajar

Dari gambar 1 diatas didapatkan hasil bahwa terjadi peningkatan motivasi dari *pre test* dan *post test* sebesar 18,51%. Dimana persentase terbesar pada *pre test* terdapat pada indikator adanya hasrat dan keinginan berhasil sebesar 80,47% sedangkan untuk *post test* didapatkan hasil bahwa indikator adanya penghargaan dalam belajar mendapatkan persentase terbesar yaitu sebesar 98,01%. Serta untuk persentase terkecil pada *pre test* dan *post test* yaitu ada pada indikator senang bekerja secara mandiri dengan persentase sebesar 74,93% dan 95,02%.

Tabel 2. N-Gain Keefektifan Bahan Ajar

N	Jumlah	Rata-Rata	Kriteria		
			Rendah	Sedang	Tinggi
65	76,23%	0,762	0	26	39

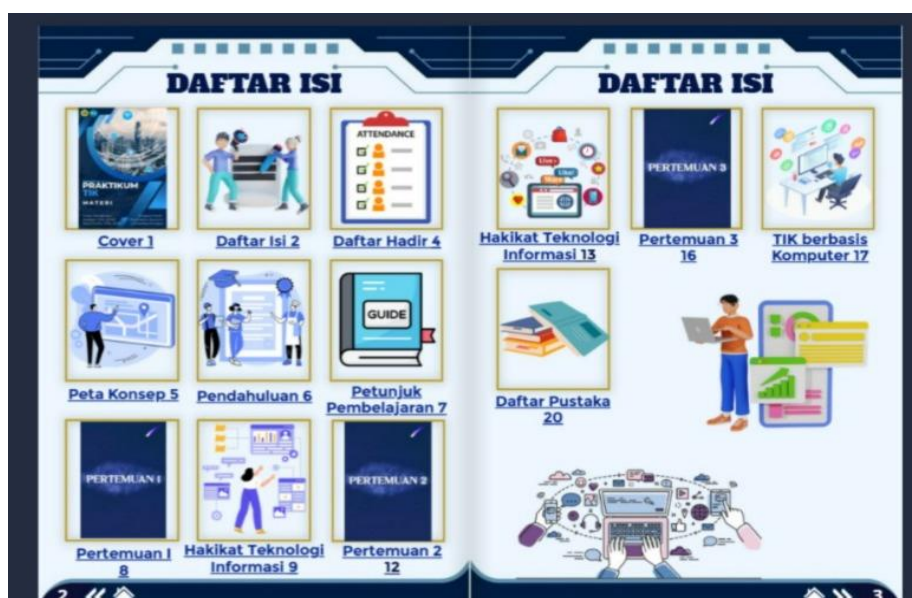
Dari perhitungan gain, diketahui bahwa nilai keefektifan bahan ajar sebesar 0,762 yang termasuk kategori tinggi atau efektif. Hal tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar e-modul *book creator* ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah praktikum TIK. Dimana hasil N-Gain keektifan bahan ajar ini diperoleh bahwa 26 mahasiswa memiliki kategori sedang dan 39 mahasiswa memiliki kategori tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa e-modul *book creator* yang diterapkan pada mata kuliah praktikum TIK efektif dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.



Gambar 4. Halaman Cover E-Modul Praktikum TIK

Pembahasan

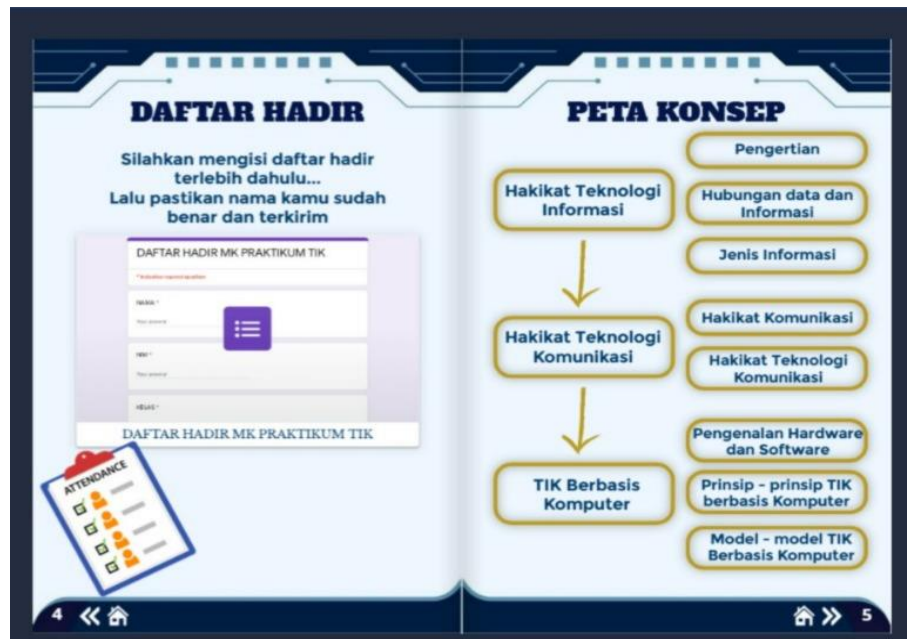
Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah praktikum TIK program studi pendidikan ekonomi kampus indralaya dan palemban. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan terlihat bahwa terjadinya naik turun motivasi belajar mahasiswa dikarenakan sulit memahami materi pelajaran karena kurang sesuai dengan gaya belajar yang dimiliki oleh mahasiswa. Sehingga perlu diterapkannya bahan ajar yang dapat mencakup berbagai gaya belajar sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Dengan demikian e-modul berbantuan *book creator* ini tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran terutama mata kuliah praktikum TIK. Karena *book creator* ini dapat menyajikan bahan ajar yang sesuai dengan beragam gaya belajar mahasiswa. Kelebihan dari penggunaan bahan ajar menggunakan e-modul *book creator* berbasis QR code ini antara lain yaitu, bahan ajar ini bersifat interaktif karena peserta didik tidak hanya dapat membaca materi indeks harga saja namun peserta didik juga bisa melihat gambar yang beragam, animasi yang dapat disesuaikan, rekaman suara penjelasan materi, dan video pembelajaran yang dapat diputar dan langsung dapat diakses ke youtube. Selain itu peserta didik dapat mengakses e-modul *book creator* ini secara offline dan online, dimana jika ingin mengakses secara offline dapat dengan mengunduh e-modul *book creator* menjadi dokumen PDF. Selain itu, keunggulan *book creator* antara lain kemudahan penggunaan bagi guru pemula, kemampuannya untuk digunakan sebagai bahan ajar online atau tatap muka, dan kemudahan distribusi bagi guru ke siswa (Siti Rodi'ah, 2021).



Gambar 5. Halaman Daftar Isi e-modul Praktikum TIK

Setelah dilakukan validasi ahli pada materi dan media, didapatkan hasil sebesar 86,88% untuk validasi ahli dengan kategori sangat valid dan layak digunakan dengan revisi. Selanjutnya untuk validasi media didapatkan hasil sebesar 96% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan dengan revisi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa e-modul berbantuan *book creator* ini layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya pada instrumen angket didapatkan hasil bahwa untuk data *pre test* $X^2_{hitung} (-1.848,509) \leq$ dengan $X^2_{tabel} (12,592)$ artinya terdistribusi data normal. Sedangkan untuk data *post test* $X^2_{hitung} (-249,469) \leq$ dengan $X^2_{tabel} (12,592)$ artinya terdistribusi data normal. Sehingga dapat dilanjutkan untuk melakukan uji *t paired sample t test* yang didapatkan hasil bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $7,6899 \geq 1,66901$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan dari penerapan e-modul berbantuan *book creator* pada mata kuliah praktikum TIK terhadap motivasi belajar mahasiswa di program studi pendidikan ekonomi. Hal ini selaras dengan pendapat (Madina & Zulherman, 2023) yang mengemukakan bahwa pada hasil belajar siswa terdapat peningkatan perbedaan signifikan antara menggunakan E-book dan tidak menggunakan E-book berbantuan *Book Creator*.

Hasil angket data *pre test* didapatkan hasil bahwa persentase terkecil yaitu pada indikator senang bekerja secara mandiri sebesar 74,93% hal ini disebabkan karena sebagian besar mahasiswa merasa akan lebih efektif jika dapat mengerjakan tugas secara kelompok dan tidak individu. Selain itu untuk persentase terbesarnya yaitu ada pada indikator keinginan untuk berhasil sebesar 80,47% hal ini dikarenakan adanya keinginan untuk mencapai kesuksesan menjadi faktor pendorong utama dalam motivasi belajar mahasiswa. Keinginan yang kuat untuk berhasil membuat mahasiswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran, mendorong mereka untuk terus mencari pengetahuan dan menghadapi tantangan akademik dengan lebih gigih. Sedangkan pada hasil angket data *post test* didapatkan hasil bahwa persentase terkecil yaitu tetap berada pada indikator senang bekerja secara mandiri sebesar 94,86%. Namun untuk persentase terbesarnya mengalami perubahan yaitu ada pada indikator adanya penghargaan dalam belajar sebesar 98,91%, hal ini dikarenakan mahasiswa motivasi belajar mahasiswa dapat meningkat saat dosen memberikan penghargaan dalam belajar, seperti apresiasi karena telah berani berpendapat hingga hukuman saat tidak mengerjakan tugas yang diberikan. Selain itu peneliti juga melakukan perhitungan N-Gain guna melihat seberapa efektif penerapan e-modul berbantuan *book creator* ini dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Dimana didapatkan hasil bahwa nilai N-Gain sebesar 0,762 dengan kategori tinggi atau 76,23% dengan kategori efektif. Hal ini sependapat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ameliana Balya Sakti, 2024) yang mengemukakan bahwa N-Gain Score yang diperoleh sebesar 61,56% artinya menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman siswa cukup signifikan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Inana et al., 2021) bahwa e-modul dapat mempermudah dalam memfasilitasi peserta didik yang lamban dalam menyerap pembelajaran karena e-modul dapat memberikan pengalaman belajar yang baru dengan suasana belajar yang lebih efektif dan menarik.



Gambar 6. Halaman Daftar Materi pada e-modul Praktikum TIK

Hasil wawancara dan angket membuat peneliti membuktikan bahwa permasalahan yang terjadi dikarenakan sulitnya mahasiswa dalam memahami materi dikarenakan kurang sesuai dengan gaya belajar yang mereka miliki. Sehingga setelah dilakukan penerapan e-modul berbantuan *book creator* yang mencakup semua gaya belajar mahasiswa, motivasi belajar mahasiswa terutama pada mata kuliah praktikum TIK mengalami peningkatan sebesar 18,51% dari angket *pre test* dan *post test*. Serta setelah diterapkan e-modul berbantuan *book creator* pada mata kuliah praktikum TIK ini terbukti efektif dan berpengaruh signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, hal ini dibuktikan dengan didapatkan hasil N-Gain sebesar 76,23% yang terkategori efektif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan e-modul berbantuan *book creator* pada mata kuliah praktikum TIK efektif dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Serta e-modul berbantuan *book creator* pada mata kuliah praktikum TIK ini teruji validitasnya sehingga layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Untuk menerapkan e-modul *Book Creator*, penelitian selanjutnya dapat difokuskan pada penilaian terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa setelah menggunakan e-modul berbantuan *book creator* ini dalam kegiatan pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini didanai oleh Universitas Sriwijaya melalui skema penelitian Sains, Teknologi, dan Seni Tahun Anggaran 2024. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya disampaikan kepada Rektor Universitas Sriwijaya atas dukungan pendanaan yang diberikan. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyelesaian penelitian ini, terutama kepada tim ahli yang telah membantu dalam validasi instrumen *e-modul* berbantuan *Book Creator*.

REFERENCES

- Ali, H. (2023). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik SD Negeri Ngaliyan 01. *Jurnal Pendidikan: Riset&KONSEPTUAL*, 7(2), 320–325.
- Alperi, M. (2019). Peran Bahan Ajar Digital Sigil dalam Mempersiapkan Kemandirian Belajar Peserta Didik Role of Sigil Digital Learning Materials in Preparing the Students ' Learning Independence. *Jurnal Teknodik*, 23(2), 99–110.

- Ameliana Balya Sakti, A. P. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Book Creator Dalam Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Ipa Kelas V Di Sdn 2 Prayungan Nganjuk Ameliana Balya Sakti Pascasarjana UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung Agus Purwowidodo UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung*. 8(3), 1395–1405. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3574>
- Eka Putri, S., Magfirah Ilyas, N., Side, S., & Zubair, S. (2023). Book Creator Sebagai Aplikasi dalam Menyusun Media Pembelajaran Interaktif bagi Calon Guru Profesional. In *INOVASI: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat* (Vol. 3, Issue 1). <https://bookcreator.com/>
- FH, Y., Pratita, D., Firmansyah, & Nurjannah, E. (2023). Studi Analisis Potensi Dan Manfaat Liveworksheets Dalam Mengembangkan Media Interaktif Untuk Mendukung Pembelajaran Hybrid. *Geography: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 11(2), 201–213. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/geography>
- Inana, Nurjannah, Tenri Andi, & Nurdiana. (2021). *Modul Elektronik (E-Modul) Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh*. Universitas Negeri Makasar.
- Istiqoma, M., Nani Prihatmi, T., & Anjarwati, R. (2023). Modul Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Mandiri. *Prosiding SENIATI*, 7(2), 296–300. <https://doi.org/10.36040/seniati.v7i2.8016>
- Madina, N. P., & Zulherman, Z. (2023). PENGEMBANGAN E-BOOK BERBANTUAN BOOK CREATOR PADA MATERI SISTEM PEREDARAN DARAH MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 779. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19012>
- Nuraini, Hartatiana, & Wardani, A. K. (2024). Pengembangan E-Modul Menggunakan Aplikasi Book Creator Berbasis Problem Based Learning Materi Bentuk Aljabar. *Ekspone*, 14(1), 30–39. <https://doi.org/10.47637/ekspone.v14i1.855>
- Pratita, D., Amrina, D. E., & Djahir, Y. (2021). Analisis Kebutuhan Mahasiswa Terhadap Bahan Ajar Sebagai Acuan Untuk Mengembangkan E-Modul Pembelajaran Digital. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 8(1), 69–74. <https://doi.org/10.36706/jp.v8i1.13129>
- Saparuddin. (2022). *Penggunaan E-Modul Sebagai Solusi U n t u k Meningkatkan Motivasi dan Kemandirian Belajar Peserta Didik The Use of E-Modules as a Solution to Improve Students' Motivation and Learning Independence*.
- Siti Rodi'ah, I. H. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbantu Media Book Creator Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 2(2), 23–35. <https://doi.org/10.51178/ce.v2i2.225>
- Tesea Tasya, D., Arthur Riyan, & Murtinugraha Eka, R. (2023). *Manfaat dan Tantangan Pengembangan E-Modul pada Pendidikan Kejuruan: Sebuah Kajian Literatur*. 131–140.
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Bumi Aksara.
- Wirayasa, I. D. G. P., Darmayasa, I. P., & Satyawan, I. M. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Ranah Kognitif Model 4D Pada Materi Sepak Bola Berdasarkan Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 8(3), 81–88. <https://doi.org/10.23887/jjp.v8i3.33760>