J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan) Vol. 7, No. 3, Oktober 2026, pp. 1321-1328
e-ISSN 2722-6069
: http://dx.doi.org/10.25157/j-kip.v7i3.24269

PENGEMBANGAN *E-MODUL MICROSOFT OFFICE* MENGGUNAKAN *BOOK CREATOR* PADA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X DI SMA NEGERI 5 SAMARINDA

Muhamad Surya Akbar Insani[1*], Galih Yudha Saputra[2]
[1,2] Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia
Email Koresponden: Suryavenggence@gmail.com[1*]

ABSTRACT

This study aims to develop a Microsoft Office E-Module with the Book Creator application for Informatics subjects for class X at SMA Negeri 5 Samarinda. In addition, this study also wants to assess the feasibility of the product based on the assessment of material experts and media experts, as well as identify student responses to the developed E-Module. The background of this study is the lack of student understanding in using Microsoft Office, especially Word, Excel, and PowerPoint. Therefore, an interesting, practical, and easy-to-use learning media is needed. The type of research used is Research and Development (R&D) with an APD development model that includes planning, production, and evaluation. The planning stage includes needs analysis, material analysis, and objective analysis. In the production stage, the E-Module is designed using Canva and integrated into Book Creator. Evaluation is carried out through validation by material experts, validation by media experts, and student response tests. The research subjects consisted of material expert validators, media expert validators, and 31 class X (5) students from SMA Negeri 5 Samarinda. Data collection techniques were carried out through interviews and questionnaires. The results of the study showed that the developed E-Module received a very appropriate assessment from material experts with a percentage of 91.47% and from media experts with a percentage of 86.54%. In addition, student responses obtained a percentage of 91.29% and were categorized as very interesting. Based on these results, it can be concluded that the Microsoft Office E-Module using Book Creator in the Informatics subject for class X at SMA Negeri 5 Samarinda is suitable for use as a learning medium and can increase student interest and involvement in the learning process.

Keywords: *E-Module, Book Creator, Microsoft Office, Informatics, PPE.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-Modul Microsoft Office dengan aplikasi Book Creator untuk mata pelajaran Informatika kelas X di SMA Negeri 5 Samarinda. Selain itu, penelitian ini juga ingin menilai kelayakan produk berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, serta mengidentifikasi respon siswa terhadap E-Modul yang dikembangkan. Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya pemahaman siswa dalam menggunakan Microsoft Office, terutama Word, Excel, dan PowerPoint. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik, praktis, dan mudah digunakan. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan PPE yang mencakup perencanaan, produksi, dan evaluasi. Tahap perencanaan meliputi analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis tujuan. Pada tahap produksi, E-Modul dirancang menggunakan Canva dan terintegrasi ke dalam Book Creator. Evaluasi dilakukan melalui validasi oleh ahli materi, validasi oleh ahli media, dan uji respon siswa. Subjek penelitian terdiri dari validator ahli materi, validator ahli media, dan 31 siswa kelas X (5) dari SMA Negeri 5 Samarinda. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-Modul yang dikembangkan mendapat penilaian sangat layak dari ahli materi dengan persentase 91,47% dan dari ahli media sebesar 86,54%. Selain itu, respon siswa memperoleh persentase 91,29% dan masuk dalam kategori sangat menarik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa E-Modul Microsoft Office menggunakan Book Creator pada mata pelajaran Informatika kelas X di SMA Negeri 5 Samarinda layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan minat serta keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Kata Kunci: E-Modul, Book Creator, Microsoft Office, Informatika, PPE.

Cara sitasi: Insani, M. S. A., & Saputra, G. Y. (2026). Pengembangan E-Modul Microsoft Office Menggunakan Book Creator Pada Pelajaran Informatika Kelas X Di Sma Negeri 5 Samarinda. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan), 7* (3), 1321-1328.

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

Article history: Submit 2026-05-11 | Accepted 2026-09-15 | Published 2026-10-30

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, terutama dalam pembelajaran berbasis digital. Transformasi pendidikan di era digital menuntut penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan mudah diakses oleh siswa. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran membantu meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Ini juga mendorong siswa untuk lebih aktif dan mandiri dalam memperoleh pengetahuan (Maharcika, Suarni, & Gunamantha, 2021).

Salah satu bentuk media pembelajaran digital yang banyak digunakan saat ini adalah modul elektronik (E-Modul). E-Modul adalah bahan terbuka berbasis elektronik yang dapat diakses melalui perangkat digital seperti komputer, laptop, atau smartphone. Penggunaan E-Modul dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik karena menggabungkan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi. Selain itu, E-Modul juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri kapan saja dan di mana saja sesuai kebutuhan mereka (Inanna et al., 2021).

Dalam pembelajaran Informatika, penggunaan media pembelajaran digital sangat penting karena materi yang diajarkan berkaitan erat dengan teknologi. Informatika adalah pelajaran yang memerlukan pemahaman konsep dan keterampilan praktik, khususnya pada materi aplikasi perkantoran seperti Microsoft Word, Microsoft Excel, dan Microsoft PowerPoint. Oleh karena itu, guru membutuhkan bahan ajar yang membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, interaktif, dan sistematis (Rochman et al., 2022).

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan E-Modul adalah Book Creator. Book Creator adalah aplikasi pembuatan buku digital yang memungkinkan pengguna mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan video dalam satu media pembelajaran. Penggunaan Book Creator mendukung pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif. Dengan demikian, siswa tidak hanya membaca materi, tetapi juga belajar melalui tampilan multimedia yang menarik (Anggraeni & Sari, 2024). Penggunaan media digital konvensional seperti PDF biasa atau Google Drive kerap kali kurang efektif karena sifatnya yang pasif, membosankan, dan hanya berfungsi sebagai repositori penyimpanan tanpa alur belajar interaktif. Di sisi lain, platform Book Creator hadir sebagai solusi yang lebih tepat karena memiliki antarmuka yang sangat intuitif (drag-and-drop) serta dilengkapi fitur-fitur seperti audio read to me, pemutar video langsung, dan format komik interaktif. Keunggulan serta kesederhanaan navigasi ini yang secara spesifik memudahkan siswa SMAN 5 Samarinda yang belum memiliki dasar TIK untuk tetap dapat mengakses dan memahami materi pembelajaran secara mandiri tanpa terhambat oleh kerumitan teknis.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Informatika di SMA Negeri 5 Samarinda diketahui bahwa sebagian siswa kelas X masih mengalami kesulitan dalam memahami materi Microsoft Office, terutama saat praktik dan pengerjaan tugas yang berkaitan dengan aplikasi perkantoran. Masalah ini terjadi karena tidak semua siswa memiliki pengalaman belajar Informatika sebelumnya. Selain itu, keterbatasan bahan terbuka digital yang menarik dan mudah digunakan juga menjadi salah satu faktor penghambat dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih efektif.

Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan E-Modul Microsoft Office menggunakan Book Creator untuk mata pelajaran Informatika kelas X di SMA Negeri 5 Samarinda. Pengembangan E-Modul ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang menarik, praktis, interaktif,dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam mempelajari materi aplikasi perkantoran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode R&D (Sugiyono, 2017) untuk mengembangkan, menguji kelayakan, dan menilai respon siswa terhadap media pembelajaran (Suherman et al., 2024). Kami menggunakan E-Modul berbasis Book Creator pada materi Microsoft Office. Penelitian ini menggunakan model PPE (Planning, Production, and Evaluation) yang dikembangkan oleh Richey dan Klein dalam

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

Sugiyono (2016). Mereka menyatakan bahwa fokus desain penelitian dan pengembangan bisa pada perencanaan analisis awal, produksi, dan evaluasi. Model ini memiliki langkah-langkah pengembangan yang sesuai dengan penelitian pengembangan. Penelitian ini menghasilkan produk tertentu dengan melakukan uji validasi untuk mengetahui kevalidan produk. Dalam model pengembangan PPE, terdapat tiga tahap utama, yaitu *Planning* (Perencanaan), *Production* (Produksi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

***Planning* (Perancangan)**

Pada tahap ini, kami melakukan analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis tujuan pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan dengan wawancara bersama guru Informatika dan siswa kelas X SMA Negeri 5 Samarinda. Tujuannya adalah untuk mengetahui masalah dalam pembelajaran Informatika, khususnya pada materi Microsoft Office. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa masih kesulitan memahami penggunaan Microsoft Word, Excel, dan PowerPoint. Oleh karena itu, kami memerlukan media pembelajaran yang praktis, menarik, dan mudah digunakan.

***Production* (Produksi)**

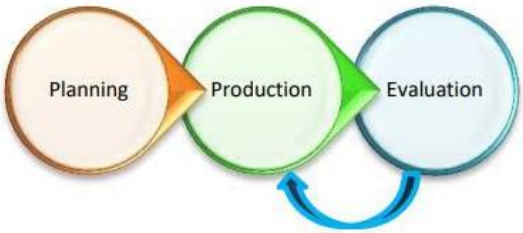
Pada tahap ini, penulis melakukan pembuatan dan pengembangan E-Modul dengan bantuan Canva lalu disisipkan kedalam aplikasi Book Creator. Tahapan pengembangan tersebut melibatkan perencanaan materi, membuat desain layout, perencanaan soal-soal latihan, dan perencanaan storyboard E-Modul. Output dari proses pengembangan mencakup materi Microsoft Office, ilustrasi tutorial, rangkuman, dan kuis interaktif untuk mendukung proses pembelajaran siswa.

***Evaluation* (Evaluasi)**

Evaluasi dilakukan untuk menentukan tingkat kelayakan produk dengan melakukan validasi materi, validasi media, serta uji respons siswa. Validasi materi dilakukan untuk menilai aspek kelayakan isi, penyajian, dan bahasa, sedangkan validasi media dilakukan untuk menilai aspek tampilan, ilustrasi, multimedia, kemudahan penggunaan, serta portabilitas format. Setelah dilakukan proses validasi tersebut, E-Modul dikembangkan dan diberikan pada siswa kelas X SMA Negeri 5 Samarinda untuk menilai respons siswa terhadap produk yang dikembangkan.

Subjek dalam penelitian adalah satu orang ahli materi, tiga orang ahli media, dan siswa kelas X SMA Negeri 5 Samarinda sebagai responden dalam uji coba produk. Sebaliknya, objek penelitian yaitu E-Modul Microsoft Office berbasis Book Creator pada materi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Berikut adalah pengembangan dengan model PPE:



Gambar 1. Alur Pengembangan PPE

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, dokumentasi, dan angket. Wawancara dilakukan guna mengambil informasi tentang kebutuhan pembelajaran, dokumentasi dilakukan untuk membuktikan pelaksanaan penelitian, sedangkan angket dilakukan untuk mengumpulkan data validasi dan juga respons siswa terhadap produk yang dikembangkan.

$$X = \frac{\text{Jumlah Skor yang di peroleh}}{\text{Jumlah Skor Ideal seluruh Item}} X \quad 100\%$$

(Rambe & Erika Simanulang, 2020).

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

Article history: Submit 2026-05-11 | Accepted 2026-09-15 | Published 2026-10-30

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif maupun kualitatif. Data kualitatif didapatkan dari masukan dan saran dari validator, sementara data kuantitatif didapatkan dari penilaian berdasarkan skala likert dan dihitung dalam bentuk persen.

Tabel 1. Interval Nilai Kelayakan Ahli Media dan Ahli Materi

Kriteria	Kategori
76% - 100%	Sangat Layak
51% - 75%	Layak
26% - 50%	Tidak Layak
0% - 25%	Sangat Tidak Layak

Sumber: (Rambe & Erika Simanulang, 2020).

Selanjutnya, persentase hasil dikonversi menjadi data kualitatif untuk menilai respon siswa terhadap produk yang dikembangkan. Berikut adalah tabel skala interpretasi untuk menilai respon siswa terhadap produk yang dikembangkan.

Tabel 2. Interval Nilai Respon Peserta Didik

Kriteria Validitas	Kategori
76% – 100%	Sangat Menarik
51% - 75%	Menarik
26% - 50%	Tidak Menarik
0% - 25%	Sangat Tidak Menarik

Sumber: (Sugiyono, 2020).

HASIL

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa E-Modul Microsoft Office menggunakan Book Creator pada pelajaran informatika kelas X di SMA Negeri 5 Samarinda. Penelitian ini menggunakan model pengembangan PPE, Model pengembangan PPE memiliki 3 tahapan yaitu Planning (Perencanaan), Production (Produksi) dan Evaluation (Evaluasi).

Pada tahap *Planning,* ada beberapa sub proses yang dilaksanakan dalam tahap ini ada tiga yaitu analisis kebutuhan, analisis materi dan analisis tujuan pembelajaran. Analisis pertama adalah analisis kebutuhan yang dilakukan melalui wawancara langsung dengan guru informatika dan beberapa siswa kelas X dari SMA Negeri 5 Samarinda. Dari hasil wawancara tersebut diketahui kesimpulan bahwa sekolah memerlukan pengembangan E-Modul yang praktis dan menarik untuk digunakan. Hal ini dikarenakan materi yang akan dibuat perlu mudah dipahami oleh siswa, terutama siswa yang memiliki pengetahuan awal minim tentang TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Tentunya hal ini mencakup penggunaan aplikasi-aplikasi komputer seperti Word, Excel dan PowerPoint. Untuk itu, perlu bahan ajar yang mudah digunakan, seperti Book Creator dalam pemberian materi TIK.

Pada tahap *Production,* berdasarkan hasil analisis yang sudah dilakukan oleh peneliti, Langkah pertama yaitu Membuat Materi Belajar TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) yang akan diinput ke dalam modul E-book, Menyediakan grafis, ilustrasi dan layout yang menarik untuk memenuhi kebutuhan siswa kelas X. Langkah selanjutnya adalah Melakukan rancangan halaman modul E-book menggunakan software Canva yang mendesain modul E-book digital, merancang desain halaman responsif dan mudah dibaca serta memiliki navigasi yang jelas, dan Menyimpan hasil desain dalam format file yang bisa digunakan sebagai bentuk integrasi misalnya PDF atau gambra. Sehingga setelah proses edit telah selesai, Modul E-book

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

tersebut bisa dikoneksikan ke Book Creator sehingga nantinya bisa diakses dengan mudah, Seperti tautan web, *Email*, dan *QR Code.*

Pada tahap *Evaluation,* E-Modul yang telah dirancang dengan bantuan software Canva lalu diintegralkan dengan book creator kemudian di validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan nilai validitas produk. Setelah proses validasi, E-Modul dikirim kepada siswa untuk dinilai dengan tujuan untuk mendapatkan tanggapan dari siswa. Nilai yang dinilai oleh siswa digunakan sebagai penilaian daya tarik atau ketertarikan pada suatu produk. Untuk tahap evaluasi ada dua kegiatan yang harus dilakukan, yaitu penilaian kelayakan dan pengambilan respon peserta didik. Penilaian kelayakan dilakukan untuk menentukan kelayakan produk. Penilaian kelayakan produk dilakukan oleh 4 orang validator yang terbagi dalam 3 orang validator ahli media dan satu orang validator ahli materi.

Validator ahli materi menilai dari aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan bahasa sedangkan validator ahli materi menilai dari aspek desain tampilan, topologi, ilustrasi multimedia, kemudahan penggunaan, dan portabilitas format. Dari hasil penilaian kelayakan grafik 3 ahli media menghasilkan skor berupa persen sebesar 86% yang dimana skor tersebut dikategorikan “Sangat layak”.

Sedangkan dari hasil validasi ahli materi pada aspek kelayakan isi memperoleh hasil dengan presentase 97.22%, yang di kategorikan sebagai “Sangat Layak”. Sementara itu, pada aspek kelayakan penyajian, hasil validasi ahli materi juga memproleh nilai presentase sebesar 95.00%, yang di kategorikan sebagai “Sangat Layak”. Dan pada aspek penilaian kelayakan, hasil validasi ahli materi memperoleh nilai presentase sebesar 100%, yang di kategorikan sebagai ”Sangat layak”. Berdasarkan hasil tersebut E-Modul ini dinyatakan sebagai “Sangat Layak”.

Setelah dinyatakan layak, tahap selanjutnya adalah pengambilan respons siswa berdasarkan 4 indikator penilaian yaitu Kemenarikan, Kemudahan, Kebermanfaatan, dan Interaktif. Dalahm hal ini, siswa memberikan penilaian mereka dengan mengisi angket yang telah disediakan. Tujuan dari pengisian respons siswa ini adalah untuk mengetahui bagaimana respons siswa terhadap E-Modul yang telah di kembangkan. Sebanyak 31 siswa dari kelas X (5) SMA Negeri 5 Samarinda berpartisipasi dalam uji coba ini. Pada hasil respons siswa didapatkan nilai presentase sebesar 91.29%, yang meliputi pada aspek kemenarikan Sebesar 92.74%, aspek Kemudahan sebesar 91.13%, aspek Kebermanfaatan sebesar 89.92%, dan pada aspek Interaktif Sebesar 94.35%. Berdasarkan hasil tersebut E-Modul dinyatakan sebagai “Sangat Menarik”.

PEMBAHASAN

Studi ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development atau R&D) dengan tujuan memproduksi E-Modul Microsoft Office dengan Book Creator untuk mata pelajaran Informatika kelas X SMA Negeri 5 Samarinda. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode Penelitian Pengembangan PPE dengan tahapan yaitu: planning, production, dan evaluation.

Pada tahap planning dilakukan analisis terhadap kebutuhan, materi dan tujuan pembelajaran dengan melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran Informatika dan siswa kelas X. Dari hasil analisis diketahui bahwa sekolah perlu membuat modul digital yang menarik, praktis, mudah dimengerti, terutama bagi siswa yang belum banyak mengetahui TIK seperti penggunaan Word, Excel, dan PowerPoint.

Pada tahap Production dilakukan dengan mengorganisir materi TIK, mendesain gambar dan ilustrasi, serta mendesain bentuk dari modul menggunakan aplikasi Canva. Setelah proses tersebut selesai maka modul disimpan dalam bentuk digital serta dirancang menggunakan aplikasi Book Creator sehingga mudah diakses melalui tautan, email, maupun QR Code.

Pada langkah Evaluasi, modul elektronik ini di-validasi oleh pakar media dan pakar materi guna mengetahui level kelayakan dari produk ini. Dari hasil Validasi media, terdapat nilai sebesar 86.54% dengan

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

kriteria “Sangat Layak”. Sedangkan dari validasi materi, diperoleh persentase sebesar 97,22% untuk aspek kelayakan isi, 95,00% untuk aspek penyajian, dan 100% untuk aspek bahasa, sehingga mendapatkan skor keseluruhan sebesar 97,41%, yang dapat dikategorikan “Sangat Layak”. Berdasarkan ketiga aspek tersebut, diperoleh rata-rata skor keseluruhan validasi materi sebesar 97,41%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Setelah validasi, dilakukan uji respons kepada 31 siswa kelas X (5) SMA Negeri 5 Samarinda. Hasil respons siswa memperoleh rata-rata persentase sebesar 91,29% dengan kategori “Sangat Menarik”, yang meliputi aspek kemenarikan 92,74%, kemudahan 91,13%, kebermanfaatan 89,92%, dan interaktif 94,35%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa E-Modul yang dikembangkan layak dan menarik digunakan sebagai media pembelajaran Informatika.

Tingginya pencapaian skor pada validasi materi 97,41% (angka 97,41% diperoleh dari rata-rata gabungan tiga aspek penilaian kelayakan yang dilakukan oleh validator ahli materi), validasi media (86,54%), serta respon peserta didik 91,29% menunjukkan bahwa E-Modul berbasis *Book Creator* ini tidak hanya layak secara teknis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan daya tarik belajar. Tingginya penilaian ahli materi didasari oleh penyajian substansi yang runtut, jelas, dan sesuai dengan capaian pembelajaran. Sementara itu, kelayakan media dan tingginya respon positif siswa dipengaruhi oleh pengintegrasian fitur multimedia interaktif seperti audio, video, dan format komik yang sejalan dengan teori *Cognitive Load Theory* dan prinsip *Cognitive Theory of Multimedia Learning (Mayer),* di mana pemrosesan informasi secara visual dan auditori secara bersamaan mampu mempermudah pemahaman siswa tanpa membebani kapasitas kognitif mereka. Hasil ini sejalan dengan temuan (Anggraeni dan Sari, 2024) serta (Inanna et al., 2021) terkait efektivitas multimedia dan kemudahan akses E-Modul. Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu yang menggunakan model ADDIE atau 4D, validasi materi pada penelitian ini 97,41% unggul dibandingkan hasil yang diperoleh (Oktaviona, 2023) sebesar 89%. Pada aspek validasi media, hasil penelitian ini 86,54% berada di atas temuan (Ramadhani, 2024) sebesar 84,09% dan sebanding dengan (Sanjaya, 2023) yang mencapai 95,65%. Selain itu, tingkat kepraktisan dan keinteraktifan media terbukti menghasilkan respons siswa sebesar 92,40%, yang melampaui capaian (Sanjaya, 2023) sebesar 83,17% serta mendekati hasil (Oktaviona, 2023) sebesar 93%. Hal ini membuktikan bahwa meskipun dikembangkan dengan model PPE (*Planning, Production, Evaluation*), E-Modul ini sangat efektif dalam mempermudah siswa yang belum memiliki dasar TIK untuk belajar secara mandiri dan interaktif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dari “Pengembangan E-Modul Microsoft Office menggunakan Book Creator pada pembelajaran Informatika kelas X di SMA Negeri 5 Samarinda”, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pengembangan E-Modul dilakukan menggunakan model PPE yang meliputi tahap perencanaan, produksi, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan dilakukan analisis kebutuhan, materi, dan tujuan pembelajaran, sedangkan tahap produksi dilakukan dengan merancang E-Modul menggunakan Canva yang kemudian diintegrasikan ke dalam Book Creator. Tahap evaluasi dilakukan melalui validasi ahli untuk memastikan kualitas produk.

Hasil validasi menunjukkan bahwa E-Modul dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran, dengan persentase penilaian ahli materi sebesar 97,41% dan ahli media sebesar 86,54%. Selain itu, respons siswa terhadap E-Modul juga sangat positif dengan rata-rata persentase 91,29% dalam kategori sangat menarik. Siswa menilai E-Modul menarik, mudah digunakan, bermanfaat, dan interaktif. Secara keseluruhan, E-Modul Microsoft Office berbasis Book Creator dinyatakan efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran TIK karena mampu membantu siswa memahami materi Word, Excel, dan PowerPoint dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

UCAPAN TERIMAKASIH

Syukur puji penulis panjatkan kepada Yang Maha Kuasa, karena berkat limpahan RahmaNya maka jurnal dengan judul "Pengembangan E-modul Microsoft Office Menggunakan Book Creator pada Pelajaran Informatika Kelas X di SMA Negeri 5 Samarinda" berhasil dipersiapkan dan diselesaikan.

Kepada Galih Yudha Saputra S.Kom, M.Kom sebagai dosen pembimbing penelitian ini penulis ucapkan terima kasih, karena selama proses penelitian dan penyusunan jurnal ini diberikan bimbingan dan motivasi yang sangat luar biasa. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua dosen Program Studi Pendidikan Komputer dan juga pihak SMA Negeri 5 Samarinda yang telah membantu kelancaran proses penelitian.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada kedua orang tua, keluarga, dan teman-teman Pendidikan Komputer angkatan 2020 yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat kepada penulis. Penulis menyadari bahwa jurnal ini masih memiliki kekurangan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan penelitian selanjutnya.

DEKLARASI PENGGUNAAN KECERDASAN BUATAN GENERATIF DALAM PROSES PENULISAN

Selama proses penulisan manuskrip ini, penulis menggunakan Gemini untuk membantu penyempurnaan bahasa dan pemeriksaan tata bahasa. Penulis telah meninjau dan menyunting seluruh konten yang dihasilkan oleh alat tersebut serta bertanggung jawab sepenuhnya atas isi artikel yang diterbitkan.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraeni, Y. K., & Sari, P. M. (2024). Pengembangan E-Modul Menggunakan Aplikasi Book Creator Berbasis Kemampuan Kreativitas Dalam Pembelajaran Ipa Siswa Kelas V Sd. *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, *6*(1), 176–184. https://doi.org/10.29100/.v6i1.4294

Bakhar, M., Nurokhim, N., Rahman, A. R. A., Rais, R., & Adam, D. B. (2023). Peningkatan Kompetensi Aplikasi Perkantoran Bagi Siswa Smk Muhamadiyah Adiwerna. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *4*(2), 2515–2518.

Ernawati, I., & Setiawaty, D. (2021). EFEKTIFITAS LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK PSIKODRAMA DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIID DI SMP NEGERI 11 YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018. *Jurnal Bimbingan Dan Koseling*, *5*(2).

Inanna, Nurjannah, Ampa, A. T., & Nurdiana. (2021). Modul Elektronik (E-Modul) Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh. *Seminar Nasional Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar*, 1232–1241.

Maharcika, A. A., Suarni, M. K., & Gunamantha, I. M. (2021). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flipbook Maker Untuk Subtema Pekerjaan Di Sekitarku Kelas Iv Sd/Mi. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, *5*(2), 165–174. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.240

Media, D. P., & Matematika, P. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS WEBSITE BERBANTUAN BOOK CREATOR SMK KELAS X Pendidikan Matematika , Universitas Peradaban Received : Juli 2024 ; Accepted : Juli 2024 A . Pendahuluan Pendidikan merupakan suatu proses yang dilalui pesert. *Jurnal Dealektika p. Matematika*, *11*(2), 1118–1130.

Oktaviona, N. I. kayla. (2023). *PENGEMBANGAN MODUL INTERAKTIF BERBASIS BOOK CREATOR WEB APPS PADA MATERI POKOK VIRUS SEBAGAI BAHAN AJAR BIOLOGI UNTUK SISWA KELAS X SMA*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA.

Ramadhani, F. (2024). *PENGEMBANGAN E-MODUL MENGGUNAKAN APLIKASI BOOK CREATOR PADA*

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

METERI MENULIS TEKS CERPEN UNTUK SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 TANJUNG BATU. *2*(PENGEMBANGAN E-MODUL MENGGUNAKAN APLIKASI BOOK CREATOR PADA METERI MENULIS TEKS CERPEN UNTUK SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 TANJUNG BATU), 17–18.

Rochman, A., Fahrizal, A. A., Halawa, F., Alkhornain, M. A. S., Muhamad, Hafidz, T., 'Aisy, N. R., LengiLowo, O., Rohmawati, S., Arda, P., Imawan, Husaini, Z., & T, T. (2022). *PENGENALAN DASAR MICROSOFT OFFICE DAN JARINGAN*. *1*(2), 244–248.

Romadhoni, A. M. . (2024). (2024). Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Sarana Pembelajaranuntuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Belajar. *Jurnal Citra Pendidikan*, *4*(1), 1561–1569. https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcp/article/view/3094/872

SANJAYA, P. A. (2023). Progam studi pendidikan ips program pascasarjana universitas pendidikan ganesha. In *Pengembanga Bahan Ajar E-Module Dengan Book Creator Untuk Pembelajaran Berdiferensiasi mata Pelajaran IPS Pada SMA Penggerak* (Vol. 3, Issue Pengembanga Bahan Ajar E-Module Dengan B. Creat. Untuk Pembelajaran Berdiferensiasi mata Pelajaran IPS Pada SMA Penggerak).

Sari, A. I., Suryani, N., Rochsantiningsih, D., & Suharno, S. (2020). Digital learning, smartphone usage, and digital culture in indonesia education. *Integration of Education*, *24*(1), 20–31. https://doi.org/10.15507/1991-9468.098.024.202001.020-031

Setiawan, Q. T., Saputra, G. Y., & Romisa, F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Android Pada Materi Perangkat Keras Komputer. In *JURNAL PTI (PENDIDIKAN DAN TEKNOLOGI INFORMASI) FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITA PUTRA INDONESIA "YPTK" PADANG* (pp. 74–82). Universitas Putra Indonesia YPTK Padang. https://doi.org/10.35134/jpti.v11i2.215

Sugiyono, P. D. (2020). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R & D*.

Yuliana, D., Baijuri, A., Suprarto, A. A., Seituni, S., & Syukria, dan S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, *6*(2), 247–257. https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.