



Efektivitas E-Modul Berbasis Project Based Learning Berbantuan Book Creator dalam Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik

Rani¹, Alfiandra²

^{1,2} Universitas Sriwijaya, Indonesia

Corresponding Author:  alfiandra@fkip.unsri.ac.id

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif yang memiliki dampak dalam meningkatkan kreativitas peserta didik. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 2 Indralaya dengan melibatkan peserta didik kelas VIII. Desain penelitian ini menggunakan model ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, *waltrought*, angket, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) E-modul dinyatakan valid setelah melalui validasi oleh validator ahli materi dengan rata-rata nilai 80% kategori Valid, ahli bahasa dengan rata-rata nilai 93,3% dengan kategori Sangat Valid, dan ahli media dengan rata-rata nilai 95,8% kategori Sangat Valid. (2) E-modul dinyatakan praktis setelah melalui tahap uji coba *one-to-one evaluation* yang memperoleh rata-rata nilai 91,1% dengan kategori Sangat Praktis dan *small group evaluation* memperoleh rata-rata nilai 93,3% dengan kategori Sangat Praktis. (3) E-modul dinyatakan efektif untuk digunakan dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik melalui tahap *field test*. Adapun peningkatannya yakni pada *field test* pertama mendapat nilai rata-rata 89,6%, setelah dilanjutkan pertemuan kedua menggunakan e-modul berbasis project based learning meningkat dengan rata-rata nilai 90,4%. Pendapat validator ahli materi, Bahasa, dan media, serta respon peserta didik menyimpulkan bahwa e-modul yang telah dibuat sudah sangat bagus dan bermanfaat untuk menunjang pembelajaran mandiri, fitur interaktif yang terdapat pada *book creator* dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik.

ARTICLE INFO

Article history:

Received
21 March 2025
Revised
01 April 2025
Accepted
20 April 2025

Key Word

E-Modul, Project Based Learning, Book Creator, Kreativitas

How to cite

<https://pusdikra-publishing.com/index.php/josr>

Doi



This work is licensed under a
[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Salah satu kompetensi guru yang berkaitan dengan pembelajarannya yakni kompetensi pedagogik. Kompetensi pedagogik merupakan keahlian atau kecakapan yang harus dikuasai oleh guru sebagai fasilitator, keahlian tersebut meliputi kemampuan dalam menyiapkan pembelajaran, melaksanakan

pembelajaran, dan mengevaluasi pembelajaran (Meutia dalam Akbar, 2021). dalam hal menyiapkan pembelajaran bahwa guru harus mampu menyiapkan sumber belajar yang termasuk didalamnya adalah bahan ajar yang dapat menunjang proses pembelajaran. Bahan ajar merupakan bahan yang digunakan oleh guru maupun peserta didik dalam memudahkan proses pembelajaran yang didalamnya memuat materi tentang pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai peserta didik (Kosasih, 2020). Dengan adanya perkembangan teknologi, menyebabkan orientasi belajar mengajar mengalami perubahan dari pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran berbasis digital (Fitriana et al., 2024). Akan tetapi, pada faktanya bahwa guru masih banyak menggunakan bahan ajar konvensional seperti buku cetak dan belum banyak tersedia bahan ajar berbasis ICT.

Cara yang dapat dilakukan guru dalam menghadapi perkembangan teknologi adalah dengan menciptakan bahan ajar yang berbasis digital salah satunya yaitu modul elektronik (e-modul). Menurut Martin et al., (2021) e-modul merupakan media digital yang efektif dan efisien yang didalamnya memuat materi berupa video, gambar, maupun audio visual yang bertujuan untuk membantu peserta didik memecahkan masalah dengan caranya sendiri. Dengan memanfaatkan e-modul dalam pembelajaran, peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran, selain itu, peserta didik akan lebih semangat dalam belajar karena pembelajaran yang menarik dan tidak monoton (Yolan et al., 2023).

Mengembangkan bahan ajar yang interaktif membutuhkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Menurut Dwijayanti, (2021) kreativitas peserta didik dapat muncul jika direalisasikan dengan pembelajaran yang menginovasikan proyek seperti model pembelajaran *project based learning* (PjBL). Menurut Yusri et al., (2024) PjBL merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah serta keterampilan berdasarkan pengalaman dunia nyata. Model pembelajaran *project based learning* menuntut peserta didik agar dapat menuangkan kreativitasnya (Maisyarah & Lena, 2023).

Terdapat sintak atau tahapan dalam model PjBL yaitu menentukan pertanyaan mendasar, mendesain rencana proyek, membuat jadwal, memonitor perkembangan proyek, menilai hasil, dan evaluasi pengalaman (Lestari & Yuwono, 2022:11). Tujuan menggunakan model PjBL dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas peserta didik dalam menghasilkan sebuah karya atau produk (Paramita et al., 2023).

Terdapat banyak sekali aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan e-modul, salah satunya yaitu *book creator*. *Book creator*

merupakan aplikasi yang mempunyai banyak fitur menarik dan interaktif (Munawwarah et al., 2023). *Book creator* dapat menjadi Solusi untuk meningkatkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran karena menyajikan materi secara visual dan interaktif (Yulia Friska et al., 2023). Selain itu, *book creator* dilengkapi dengan fitur mendesain yang beragam seperti dapat menyisipkan materi teks, gambar, video, audio, dan tautan (Ghufron et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMP Negeri 2 Indralaya bahwa peserta didik masih kurang aktif dalam belajar, kemampuan berpikir kritis dan kreatif belum terlatih secara maksimal, kreativitas dalam belajar belum berkembang, dan kurangnya bahan ajar yang dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Untuk itu, diperlukan bahan ajar yang dikembangkan dengan desain pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara aktif dan dapat meningkatkan kreativitasnya. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Lastri, (2023) yang menyatakan bahwa e-modul dapat membantu peserta didik dalam mengatasi kesulitan belajar karena dengan e-modul peserta didik dapat belajar secara mandiri. Selain itu, hasil penelitian oleh Mustika, (2022) menyatakan bahwa pembelajaran dengan e-modul berbasis *project based learning* dapat membuat peserta didik aktif bertanya, berpendapat, dan berkreasi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas e-modul berbasis *project based learning* berbantuan *book creator* dalam meningkatkan kreativitas belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Indralaya. Adapun indikator penilaian keefektifan e-modul ini dilihat dari meningkatnya kreativitas belajar peserta didik pada saat pengerjaan tugas proyek, yang diukur melalui hasil observasi pada *field test* pertemuan pertama dan *field test* pertemuan kedua.

METODE PENELITIAN

Jenis yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *research and development* (RnD). Produk yang dihasilkan berupa e-modul berbasis *project based learning* berbantuan *book creator* dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Penelitian dilakukan di SMP Negeri 2 Indralaya. Waktu pelaksanaan penelitian yakni pada Februari-Maret 2025. Sampel dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas VIII yang berjumlah 3 orang peserta didik tahap *one-to-one evaluation* (perorangan), tahap *small group evaluation* (kelompok kecil) berjumlah 9 orang peserta didik dan 28 orang peserta didik untuk tahap *field test* (uji lapangan).

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahapan *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Dalam langkah-langkah pengembangan sebuah produk, model penelitian ADDIE dinilai lebih lengkap (Rusmayana, 2019). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, *walkthrough*, angket, dan observasi. Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian ini yakni; instrument lembar *walkthrough* atau validasi ahli, instrument uji coba produk tahap *one-to-one evaluation* dan *small group evaluation* menggunakan lembar angket, instrument observasi. Analisis uji efektivitas e-modul menggunakan hasil observasi pada tahap *field test* pertemuan pertama dan pertemuan kedua untuk mengetahui Tingkat kreativitas peserta didik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari penelitian yang dilaksanakan di SMP Negeri 2 Indralaya pada peserta didik kelas VIII mata Pelajaran Pendidikan Pancasila ini yaitu E-modul berbasis *project based learning* berbantuan *book creator*. Penelitian ini dilakukan dengan mengikuti tahapan pengembangan ADDIE. Adapun hasil dari tiap tahapan yakni:

Hasil Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap pertama ini, bertujuan untuk melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis materi. Dari hasil analisis inilah akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan e-modul.

a. Hasil Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan bersama guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila diperoleh hasil mengenai kebutuhan peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Indralaya, berdasarkan hasil wawancara bahwa bahah ajar yang digunakan oleh guru masih dominan menggunakan buku cetak dan media ajar berbentuk konvensional, karena kurangnya sumber belajar tambahan, peserta didik ketika belajar hanya terpaku pada buku cetak, hal ini menyebabkan pemikiran peserta didik kurang berkembang. Selain itu, pembelajaran menggunakan model *project based learning* jarang diterapkan.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka perlu dikembangkan bahan ajar interaktif yang dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik seperti e-modoul yang didalamnya memuat berbagai sumber belajar materi berupa teks, video, audio, link, dan kuis. Sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik menjadi lebih aktif dan tidak mudah bosan.

b. Hasil Analisis Kurikulum

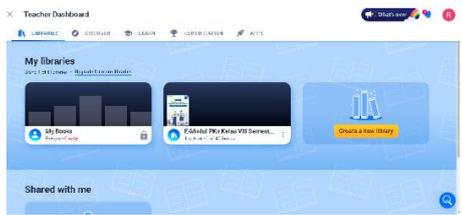
Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa kurikulum yang digunakan di SMP Negeri 2 Indralaya telah menerapkan kurikulum Merdeka, peneliti telah mendapatkan informasi yang diperlukan berupa elemen dan capaian pembelajaran (CP) yang akan digunakan sebagai acuan dalam penyusunan materi pada e-modul.

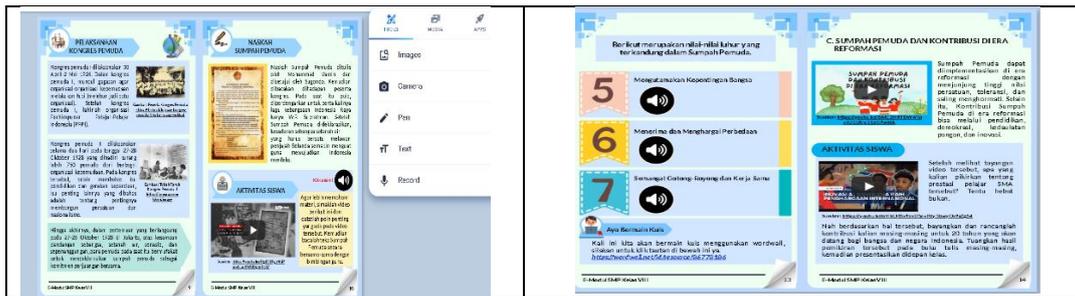
Hasil Tahap Design (Perencanaan)

Pada tahap ini peneliti mulai merancang produk e-modul berbasis *project based learning* menggunakan *book creator*. Desain bahan ajar e-modul berbasis *project based learning* ini peneliti rancang untuk satu semester pertemuan dan juga desain isinya diorientasikan untuk melatih kreativitas peserta didik.

Peneliti mulai merancang bahan ajar digital ini dengan mengumpulkan materi atau referensi, membuat asesmen, kemudian merancang bahan ajar e-modul dengan bantuan *book creator*.

Tabel 1.
Hasil Rancangan E-Modul Menggunakan Book Creator

<p>a. Tampilan <i>library</i> pada aplikasi <i>book creator</i></p> 	<p>b. Tampilan e-modul pada <i>room library</i> yang telah peneliti buat</p> 
<p>c. Peneliti menambahkan desain dan tulisan pada cover e-modul</p> 	<p>d. Peneliti menambahkan desain berupa video dan gambar</p> 
<p>e. Peneliti menambahkan audio, video, dan teks materi</p>	<p>f. Peneliti menambahkan elemen interaktif berupa video, audio, teks, gambar, dan kuis</p>



Hasil Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, produk yang telah di desain akan direalisasikan menjadi produk yang akan divalidasi. Produk yang telah dihasilkan berupa e-modul berbasis *project based learning* berbantuan *book creator* yang selanjutnya disebut *prototype*. Proses validasi produk melibatkan tiga validator yang ahli dalam bidangnya masing-masing, yakni ahli materi, ahli Bahasa, dan ahli media. Berikut merupakan hasil validasi terhadap e-modul.

Tabel 2.
Hasil Uji Validitas Produk

No	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas (%)	Kategori
1.	Uji Ahli Materi	80%	Valid
2.	Uji Ahli Bahasa	93,3%	Sangat Valid
3.	Uji Ahli Media	95,8%	Sangat Valid

Tabel 3.
Masukan dan Saran Oleh Validator Ahli

No	Ahli	Masukan
1.	Uji Ahli Materi	Pertanyaan pemantik jangan terlalu kritis, cukup dengan hal-hal mendasar saja.
2.	Uji Ahli Bahasa	Cover depan cukup ditulis nama tidak perlu kata “disusun oleh”.
3.	Uji Ahli Media	Tulisan pada materi bisa dibuat lebih jelas dan tidak terlalu rapat.

Tabel 2 dan 3 diatas merupakan hasil validator dan masukan ahli materi, bahasa, dan media, hasil masukan dan saran telah diperbaiki dan akan di uji cobakan kepada peserta didik pada tahap selanjutnya.

Hasil Tahap *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi dilaksanakan untuk mengukur efektivitas dan kepraktisan e-modul berbasis *project based learning* berbantuan *book creator*. Terdapat tiga tahapan yang dilakukan peserta didik yakni 1) tahap *one-to-one evaluation* berjumlah 3 orang peserta didik, 2) *small group evaluation* berjumlah 9 orang peserta didik, 3) *field test* berjumlah 28 peserta didik.

Tabel 4.
Hasil Tahap *One-To-One Evaluation*

No.	Nama Peserta Didik	Skor Maksimum (Xi)	Skor Total (X)	Presentase (%)	Keterangan
1.	NAD	120	107	89,1%	Sangat Praktis
2.	Wa	120	109	90,8%	Sangat Praktis
3.	TU	120	112	93,3%	Sangat Praktis
Jumlah		360	328	91,1%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji perorangan pada tahap *one-to-one evaluation* dengan jumlah 3 orang peserta didik bahwa e-modul berbasis *project based learning* berbantuan *book creator* layak digunakan dengan presentase sebesar 91,1% memiliki kategori sangat praktis. Selain itu, pada tahap uji perorangan terdapat satu masukan dari peserta didik untuk menambahkan lebih banyak video pembelajaran kedalam e-modul. Setelah e-modul diperbaiki berdasarkan saran dan masukan peserta didik maka produk disebut sebagai prototype 1, peneliti melanjutkan uji coba ke tahap *small group evaluation*. Berikut data hasil uji produk pada tahap *small group evaluation*.

Tabel 5.
Hasil Tahap *Small Group Evaluation*

No.	Nama Peserta Didik	Skor Maksimum (Xi)	Skor Total (X)	Presentase (%)	Keterangan
1.	M	120	116	96,6%	Sangat Praktis
2.	K	120	115	95,8%	Sangat Praktis
3.	SR	120	111	92,5%	Sangat Praktis
4.	SA	120	118	98,3%	Sangat Praktis
5.	AF	120	112	93,3%	Sangat Praktis
6.	MAY	120	108	90%	Sangat Praktis
7.	DA	120	114	95%	Sangat Praktis

8.	KA	120	109	90,8%	Sangat Praktis
9.	AF	120	105	87,5%	Sangat Praktis
Jumlah		1080	1008	93,3%	Sangat Praktis

Berdasarkan data pada tabel 5 di atas menunjukkan bahwa pada tahap *small group evaluation* yang berjumlah 9 orang peserta didik memberikan penilaian terhadap e-modul dengan presentase nilai rata-rata 93,3% dengan kategori sangat praktis. Pada tahap ini, terdapat dua masukan dan saran dari peserta didik untuk memabuhkan soal kuis dan lagu wajib Nasional. Setelah e-modul diperbaiki maka selanjutnya disebut *prototype 2*, kemudian penelitian dilanjutkan ke tahap *field test* atau uji lapangan dengan melakukan observasi dikelas VIII.B yang berjumlah 28 orang peserta didik. Pada tahap ini, peneliti melakukan pembelajaran sebanyak dua pertemuan untuk melihat ketercapaian indikator kreativitas peserta didik. Untuk menilai kreativitas peserta didik peneliti dibantu oleh guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk mengobservasi langsung peserta didik pada saat proses pembelajaran dan pengerjaan tugas proyek. Berikut merupakan hasil uji efektivitas e-modul pada tahap uji lapangan atau *field test*.

Tabel 6.

Peningkatan Setiap Indikator Kreativitas Pada Tahap *Field Test*

No.	Kreativitas	<i>Filed Test</i> Pertemuan Pertama	<i>Field Test</i> Pertemuan Kedua	Kategori	keterangan
1.	Keterampilan Berpikir Lancar	90,7%	91%	Sangat kreatif	Meningkat
2.	Keterampilan Berpikir Luwes	85,7%	88%	Sangat kreatif	Meningkat
3.	Keterampilan Berpikir Orisinal	91,4%	92,1%	Sangat kreatif	Meningkat
4.	Keterampilan Mengelaborasi	91%	91,7%	Sangat kreatif	Meningkat
5.	Keterampilan Menilai	89,6%	91,8%	Sangat kreatif	Meningkat
Jumlah skor		89,6%	90,4%	Sangat kreatif	Meningkat

Berdasarkan hasil data pada tabel 6 menunjukkan bahwa adanya peningkatan kreativitas peserta didik pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Selama proses pembelajaran guru mengisi instrumen yang berupa pernyataan dari setiap indikator kreativitas belajar dengan memperhatikan peserta didik selama proses pembuatan produk yang telah ditugaskan didalam e-modul. Hasil yang didapatkan yakni pada pertemuan pertama memperoleh nilai dengan rata-rata 89,6%, dan pertemuan kedua dengan rata-rata nilai 90,4% yang artinya adanya peningkatan kreativitas peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan e-modul berbasis *project based learning* berbantuan *book creator*.

Hasil Tahap Evaluasi :

Hasil dari tahap evaluasi yaitu e-modul yang telah melalui tahap validasi, uji kepraktisan, dan uji keefektifan. Dan hasil akhirnya berupa e-modul yang valid, praktis, dan efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Berdasarkan alur pengembangan dan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, hasil dari pengembangan e-modul telah divalidasi oleh validator saat tahap *expert review*. Adapun hasil validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata 80% dengan kategori Valid. Validasi oleh ahli media memperoleh rata-rata nilai 95,8% dengan kategori Sangat Valid. Kemudian validasi oleh ahli bahasa memperoleh skor 93,3% dengan kategori Sangat Valid. Ketiga validator ahli juga memberikan saran dan masukan terkait perbaikan terhadap e-modul berbasis *project based learning* berbantuan *book creator*. Semua saran dan masukan validator ahli sudah diperbaiki sebelum diuji cobakan ke peserta didik pada tahap *one-to-one*, *small group*, dan *field test*. Perbaikan yang dihasilkan dari saran validator ahli tersebut bertujuan untuk menyempurnakan produk e-modul yang dikembangkan sesuai dengan kriteria bahan ajar digital yang baik.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa e-modul berbasis *project based learning* yang dikembangkan dengan bantuan *book creator* ini tergolong sangat praktis dalam penggunaannya. Hal ini dibuktikan dari melalui tanggapan peserta didik saat melakukan tahap *one-to-one evaluation* dan *small group evaluation*. Pada tahap *one-to-one evaluation* memperoleh presentase skor 91,1% dengan kategori sangat praktis, dan tahap *small group evaluation* memperoleh presentase skor 93,3% yang juga masuk kategori sangat praktis. Dalam tahap *one-to-one* ini, terdapat satu masukan dari peserta didik, yaitu untuk menambahkan video pembelajaran. Masukan dari peserta didik tersebut telah ditindaklanjuti dan diperbaiki oleh peneliti sebelum melanjutkan ketahap *small group evaluation*. Selanjutnya, pada tahap *small group evaluation* terdapat dua

masukan tambahan dari peserta didik, yakni untuk menambahkan lagu dan soal quiziz kedalam e-modul, peneliti telah menyesuaikan e-modul sesuai dengan masukan tersebut sebelum melanjutkan ke tahap *field test*.

Adapun hasil yang diperoleh peneliti yang berkaitan dengan terbentuknya kreativitas belajar peserta didik yakni melalui tahap *field test* berupa observasi sebanyak 2 pertemuan. Setelah melakukan observasi didapatkan hasil dari proses pembelajaran yang dilakukan peneliti menggunakan e-modul berbasis *project based learning* dengan berbantuan *book creator* yang dapat mewujudkan keterampilan kreativitas peserta didik yang muncul melalui indikator kreativitas. Pada observasi pertemuan pertama memperoleh nilai rata-rata 89,6% dengan kategori sangat kreatif dan *field test* pertemuan kedua yang meningkat dengan memperoleh nilai rata-rata 90,4% dengan kategori sangat kreatif.

Meningkatnya keterampilan kreativitas peserta didik saat proses pembelajaran pada *field test* pertemuan pertama dan kedua ini didapatkan setelah menggunakan e-modul yang dirancang dengan pendekatan *project based learning* (Setiawan et al., 2021). Hal ini diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan meningkatnya hasil kreativitas belajar yang diperoleh diatas. Penilaian terhadap kreativitas belajar peserta didik ini dilakukan berdasarkan terpenuhinya poin-poin indikator kreativitas pada lembar observasi. Indikator kreativitas yang digunakan untuk mengukur keterampilan kreativitas belajar peserta didik meliputi indikator keterampilan berpikir lancar, keterampilan berpikir luwes, keterampilan berpikir orisinal, keterampilan mengelaborasi, dan keterampilan menilai. Masing-masing indikator terdiri dari lima deskriptor, sehingga pada lembar observasi terdapat sekitar 25 pernyataan untuk menilai keterampilan kreativitas belajar peserta didik (Munandar dalam (Setiawan et al., 2021).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa e-modul berbasis *project based learning* berbantuan *book creator* ini layak digunakan dan telah memenuhi kriteria produk yang valid, praktis, dan efektif digunakan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi semester genap kelas VIII SMP Negeri 2 Indralaya. Selain itu, e-modul berbasis *project based learning* ini mempunyai dampak dalam peningkatan kreativitas belajar peserta didik yang dapat dilihat dari tercapainya indikator kreativitas peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A. (2021). Pentingnya Kompetensi Pedagogik Guru. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 2(1), 23. <https://doi.org/10.32832/jpg.v2i1.4099>
- Dwijayanti, N. S. (2021). Implementasi Model Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Creativity dan Innovation Skills Mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas. *Prosiding Seminar Nasional Unimus*, 4, 638-647.
- Fitriana, E., Ramalisa, Y., & Pasaribu, F. T. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Pjbl Berbantuan Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Smp. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 5(1), 64-73. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v5i1.4841>
- Ghufro, S., Nafiah, N., Kasiyun, S., Rulyansah, A., & Susanto, R. U. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Prototipe E-Modul Interaktif Melalui Book Creator bagi Guru SD di Lembaga Pendidikan Maarif NU Kota Surabaya. *Journal of Dedicators Community*, 7(2), 127-144. <https://doi.org/10.34001/jdc.v7i2.3873>
- Kosasih. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar*. PT Bumi Aksara.
- Lastri, Y. (2023). *Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul Dalam Proses Pembelajaran*. 3, 1139-1146.
- Lestari, S., & Yuwono, A. A. (2022). Coaching unutm Meningkatkan Kemampuan Guru. In *Engineering (Issues 1-2)*. Kun Fayakun ANGGOTA IKAPI.
- Maisyarah, M., & Lena, M. S. (2023). Penerapan Model Project Based Learning (Pjbl) pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(3), 171. <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i3.12132>
- Martin, M., Syamsuri, S., Pujiastuti, H., & Hendrayana, A. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Pendekatan Contextual Teaching And Learning Pada Materi Barisan Dan Deret Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2), 72-87. <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v8i2.1927>
- Munawwarah, Eka Putri, S., Magfirah Ilyas, N., Side, S., & Zubair, S. (2023). Book Creator Sebagai Aplikasi dalam Menyusun Media Pembelajaran Interaktif bagi Calon Guru Profesional. *INOVASI: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 8-12.
- Mustika, J. (2022). Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Project Based Learning (Pjbl) Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kreatif. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(4), 3573. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.5929>

- Paramita, D. L., Baity, N., & Andari, T. (2023). Peningkatan kreativitas mmelalui project based learning (PjBL). *Jurnal Reforma*, 13(1), 89-100. <https://doi.org/https://doi.org/10.30736/rf.v13i1.807>
- Rusmayana, T. (2019). Model Pembelajaran ADDIE: INTEGRASI PEDATI Di SMK PGRI Karisma Bangsa. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1).
- Setiawan, L., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2021). Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan Project Based Learning. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1879-1887. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1068>
- Yolan, F., Firdaus, T., & Rosa Sinensis, A. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Fisika Berbasis Android Materi Pemanasan Global Di Kelas Xi Untuk Membangun Minat Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional OPPSI*, 218-225.
- Yulia Friska, S., Susilawati, W. O., & Restiara, R. (2023). Pengembangan E-Modul Berbantu Book Creator Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Mendukung Kurikulum Merdeka Kelas Iv Sekolah Dasar. *CONSILIUM Journal : Journal Education and Counseling*, 3(1), 217-228.
- Yusri, R., Yusof, A. M., & Sharina, A. (2024). A systematic literature review of project-based learning: research trends, methods, elements, and frameworks. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 13(5), 3345-3359. <https://doi.org/10.11591/ijere.v13i5.27875>