

Efikasi Diri Kreatif Mahasiswa Dalam Pembelajaran Tata Rias Dan Kecantikan Menggunakan *E-Modul* Berbasis Strategi Meta Kreatif

Fadilla Wirdaus¹, Rahmiati^{2*}

¹²Program Studi Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan, Universitas Negeri Padang

e-mail: fadillawirdaus678@gmail.com, rahmiati@fpp.unp.ac.id

Abstrak

Efikasi diri kreatif merupakan keyakinan diri memiliki kemampuan melakukan tindakan. Pembelajaran penelitian Tata Rias dan Kecantikan ditemui kurangnya efikasi diri kreatif mahasiswa, kesulitan dalam memahami materi dan tugas serta kurangnya penerapan metode pembelajaran kreatif. Tujuan penelitian untuk menganalisis tingkat efikasi diri kreatif mahasiswa menggunakan e-modul berbasis strategi meta kreatif. Jenis penelitian Quasi Experimen dengan Rancangan pendekatan pretest-posttest control group design.. Populasi penelitian mahasiswi Departemen Tata Rias Dan Kecantikan Angkatan 2021 sebanyak 53 orang. Teknik pengumpulan data metode pengamatan, dokumentasi dan instrument penelitian. Teknik analisis data statistik deskriptif, statistik uji independent sampel t-test, dan uji N-Gain. Perolehan hasil penelitian tingkat efikasi diri kreatif mahasiswa tanpa menggunakan e-modul berbasis meta kreatif memperoleh nilai 56% kategori rendah, adapun pada indikator tingkatan (level) diperoleh nilai 37% kategori sangat rendah, pada indikator kekuatan (strenght) diperoleh 37% kategori sedang dan pada indikator generalisasi (generality) diperoleh 46% kategori sedang. Perolehan pretest sebesar pretest memperoleh kriteria rendah sebesar 36% sedangkan posttest berada pada kriteria sedang dengan nilai 49%. Tingkat efikasi diri kreatif mahasiswa menggunakan e-modul berbasis meta kreatif memperoleh nilai 38% kategori tinggi, adapun pada indikator tingkatan (level) diperoleh nilai 38% kategori tinggi, pada indikator kekuatan (strenght) 41% kategori tinggi dan pada indikator generalisasi (generality) diperoleh 41% kategori tinggi Perolehan pretest sebesar pretest memperoleh kriteria rendah sebesar 40% sedangkan posttest berada pada kriteria cukup tinggi dengan nilai 73%. Hasil uji independent sampel t-test menunjukkan nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0.05$ artinya terdapat perbedaan yang signifikan, maka dari itu hasil pengujian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan efikasi diri kreatif mahasiswa menggunakan e-modul berbasis strategi meta kreatif pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional dengan kelas eksperimen yang menggunakan strategi meta kreatif dimana perolehan efikasi diri kreatif mahasiswa lebih tinggi. Berdasarkan hasil penelitian disarankan untuk memperhatikan

pentingnya penggunaan e-modul berbasis meta kreatif dalam meningkatkan efikasi diri kreatif mahasiswa.

Kata Kunci : *Efikasi Diri, Pembelajaran Tata Rias Dan Kecantikan, E-Modul Berbasis Meta Kreatif*

Abstract

Creative self-efficacy is self-confidence in having the ability to take action. In learning research on Cosmetology and Beauty, students found a lack of creative self-efficacy, difficulties in understanding the material and assignments and a lack of application of creative learning methods. The aim of the research is to analyze the level of creative self-efficacy of students using e-modules based on creative meta strategies. This type of research is Quasi Experimental with a pretest-posttest control group design approach. The research population of 2021 Cosmetology and Beauty Department female students is 53 people. Data collection techniques include observation methods, documentation and research instruments. Descriptive statistical data analysis techniques, independent sampel t-test statistics, and N-Gain test. The results of research on students' creative self-efficacy levels without using creative meta-based e-modules were 56% low, strength 37% low, generalization 37% low. The low criteria pretest was 46% while the moderate criteria posttest was 49%. The level of creative self-efficacy of students using creative meta-based e-modules obtained a score of 37% in the high category, in the level indicator 38% high, strength 41% high and generalization 40% moderate. The pretest criteria score was low at 40%, while the posttest criteria score was quite high with a score of 73%. The results of the independent sampel t-test test show that the value of the corrected model variant is sig (2-tailed) $0,000 < 0.05$ The use of creative meta-based e-modules has an impact on learning make-up research simultaneously on students' creative self-efficacy.. The impact of learning using creative meta-based e-modules on students' creative self-efficacy in learning makeup research is significantly different from without using e-modules with a value of $0.014 < \alpha = 0.050$.

Keywords: *Self-Efficacy, Make-up and Beauty Learning, Creative Meta-Based E-Module*

PENDAHULUAN

Keyakinan akan kemampuan menulis proposal penelitian diperlukan oleh mahasiswa untuk mengatasi hambatan-hambatan dalam menulis proposal penelitian. Seperti yang di jelaskan oleh Jahring (2021) bila mahasiswa merasa rendah diri, dia akan mengalami kesulitan untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasannya kepada teman-teman dan juga dosennya, tidak mampu berbicara dihadapan umum, atau ragu-ragu menuliskan pemikirannya. Oleh karena itu, dibutuhkan keyakinan seorang mahasiswa akan kemampuan menulis skripsi. Indah (2019) mengatakan keyakinan seseorang bahwa dirinya mampu untuk melakukan tugas yang diberikan dan

menandakan level kemampuannya diartikan sebagai efikasi diri yang kreatif. Jahring (2021) menjelaskan pengertian bahwa efikasi diri kreatif merupakan keyakinan individu terhadap kemampuannya untuk mengorganisasikan dan melaksanakan serangkaian tindakan yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan yang dikehendaki, dengan kata lain efikasi diri berarti meyakini diri sendiri mampu berhasil dan sukses dengan cara kreatif.

Strategi meta-kreatif melibatkan integrasi strategi metakognitif dengan proses kreatif yang melekat dalam pembelajaran, metakognisi mencakup proses kognitif yang melibatkan perencanaan, pemantauan, dan evaluasi kegiatan yang dilakukan mahasiswa (Rahmiati, dkk, 2023:2). Model pembelajaran Simplex Basadur menurut Sa'diyah (2019) terdiri dari tiga tahap: perumusan masalah, perumusan solusi masalah, dan implementasi solusi masalah. Kerangka kerja ini memfasilitasi generasi ide inovatif yang terstruktur dengan baik dalam merumuskan proposal penelitian, mendorong mahasiswa tidak hanya mahir memecahkan masalah tetapi juga merenungkan dan merefleksikan proses berpikir mereka sendiri (Suhernab dan Vidakovich, 2022).

Berdasarkan permasalahan yang ditemui oleh mahasiswa yang sedang menyusun proposal penelitian penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat efikasi diri kreatif mahasiswa dalam pembelajaran penelitian tata rias dan kecantikan sebelum menggunakan metode pembelajaran e-modul berbasis strategi meta kreatif, untuk mengetahui tingkat efikasi diri kreatif mahasiswa dalam pembelajaran penelitian tata rias dan kecantikan sesudah menggunakan metode pembelajaran e-modul berbasis strategi meta kreatif dan untuk mengetahui terdapat pengaruh penggunaan e-modul berbasis strategi meta kreatif terhadap efikasi diri kreatif mahasiswa sebelum dan sesudah dilakukan dalam pembelajaran penelitian tata rias dan kecantikan.

METODE

Jenis penelitian ini Quasi Eksperimen (Eksperimen Semu) dengan Rancangan pendekatan pretest-posttest control group design.. Populasi penelitian adalah mahasiswi Departemen Tata Rias Dan Kecantikan Angkatan 2021 yang berjumlah 53 orang, yang mengikuti pembelajaran penelitian Tata Rias dan Kecantikan yang dibagi kedalam 2 kelompok yaitu kontrol yaitu tanpa menggunakan metode pembelajaran e-modul berbasis strategi meta kreatif dan eksperimen menggunakan metode pembelajaran e-modul berbasis strategi meta kreatif. Penelitian ini menggunakan data primer sumber data dari eksperimen melalui observasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode pengamatan (observasi), dokumentasi dan instrument penelitian. Teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri dari statistik deskriptif, statistik uji independent sampel t-test, dan uji N-Gain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Deskripsi Hasil Penelitian

1) Efikasi Diri Kreatif Mahasiswa Tanpa Menggunakan *E-Modul* Berbasis Meta Kreatif

Tabel 1. Statistika Dasar Efikasi Diri Kreatif Mahasiswa Tanpa Menggunakan *E-Modul* Berbasis Strategi Meta Kreatif

Statistics		
N	Valid	27
	Missing	0
Mean		75.4815
Median		76.0000
Mode		76.00
Std. Deviation		8.28980
Minimum		60.00
Maximum		93.00
Sum		2038.00

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Efikasi Diri Kreatif Mahasiswa Tanpa Menggunakan *E-Modul* Berbasis Strategi Meta Kreatif

No	Kategori	Interval Skor	F	%
1	Sangat rendah	$X < 63.76$	2	7
2	Rendah	$63.76 \leq X \leq 70.51$	15	56
3	Sedang	$70.51 < X \leq 77.27$	4	15
4	Tinggi	$77.27 < X \leq 84.02$	5	19
5	Sangat tinggi	$84.02 < X$	1	4
Jumlah			27	100%

Berdasarkan tabel diatas tentang penilaian responden kelompok kontrol mengenai efikasi diri kreatif mahasiswa tanpa menggunakan *e-modul* berbasis strategi meta kreatif, 4% responden termasuk kedalam kategori sangat tinggi, 19% responden termasuk kategori tinggi, 15% responden termasuk kategori sedang, 56% responden termasuk kategori rendah dan 7% responden termasuk kedalam kategori sangat rendah.

1) Tingkatan (*Level*)

Tabel 3. Statistika Dasar Indikator Tingkatan (*Level*) Pada Kelompok Kontrol

Statistics		
N	Valid	27
	Missing	0
Mean		24.9259
Median		25.0000
Mode		27.00
Std. Deviation		2.51038
Minimum		20.00
Maximum		30.00
Sum		673.00

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Indikator Tingkatan (*Level*) Pada Kelompok Kontrol

No	Kategori	Interval Skor	F	%
----	----------	---------------	---	---

1	Sangat rendah	$X < 21.16$	2	7
2	Rendah	$21.16 < X \leq 23.67$	10	37
3	Sedang	$23.67 < X \leq 26.18$	7	26
4	Tinggi	$26.18 < X \leq 28.69$	6	22
5	Sangat tinggi	$28.69 < X$	2	7
Jumlah			27	100%

Berdasarkan tabel diatas tentang penilaian responden tentang indikator tingkatan (*level*) pada kelompok kontrol mengenai efikasi diri kreatif mahasiswa tanpa menggunakan *e-modul* berbasis strategi meta kreatif, 7% responden termasuk kedalam kategori sangat tinggi, 22% responden termasuk kategori tinggi, 26% responden termasuk kategori sedang, 37% responden termasuk kategori rendah dan 7% responden termasuk kedalam kategori sangat rendah.

2) Kekuatan (*Strength*)

Tabel 5. Statistika Dasar Indikator Kekuatan (*Strength*) Pada Kelompok Kontrol

Statistics

VAR00001

N	Valid	27
	Missing	0
Mean		19.4444
Median		19.0000
Mode		19.00
Std. Deviation		2.35884
Minimum		16.00
Maximum		24.00
Sum		525.00

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Indikator Kekuatan (*Strength*) Pada Kelompok Kontrol

No	Kategori	Interval Skor	F	%
1	Sangat rendah	$X < 15.91$	2	7
2	Rendah	$15.91 < X \leq 18.27$	7	26
3	Sedang	$18.27 < X \leq 20.62$	10	37
4	Tinggi	$20.62 < X \leq 22.98$	5	19
5	Sangat tinggi	$22.98 < X$	3	11
Jumlah			27	100%

Berdasarkan tabel diatas tentang penilaian responden tentang indikator kekuatan (*strength*) pada kelompok kontrol mengenai efikasi diri kreatif mahasiswa tanpa menggunakan *e-modul* berbasis strategi meta kreatif, 11% responden termasuk kedalam kategori sangat tinggi, 19% responden termasuk kategori tinggi, 37% responden termasuk kategori sedang, 26% responden termasuk kategori rendah dan 7% responden termasuk kedalam kategori sangat rendah.

3) Generalisasi (*Generality*)

Tabel 7. Statistika Dasar Indikator Generalisasi (*Generality*) Pada Kelompok Kontrol

Statistics		
N	Valid	27
	Missing	0
Mean		29.5185
Median		29.0000
Mode		29.00
Std. Deviation		2.96610
Minimum		24.00
Maximum		36.00
Sum		797.00

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Indikator Generalisasi (*Generality*) Pada Kelompok Kontrol

No	Kategori	Interval Skor	F	%
1	Sangat rendah	$X < 25.07$	3	11
2	Rendah	$25.07 < X \leq 28.04$	5	19
3	Sedang	$28.04 < X \leq 31.00$	6	22
4	Tinggi	$31.00 < X \leq 33.97$	11	41
5	Sangat tinggi	$33.97 < X$	2	7
Jumlah			27	100%

Berdasarkan tabel diatas tentang penilaian responden tentang indikator generalisasi (*generality*) pada kelompok kontrol mengenai efikasi diri kreatif mahasiswa tanpa menggunakan *e-modul* berbasis strategi meta kreatif, 11% responden termasuk kedalam kategori sangat tinggi, 19% responden termasuk kategori tinggi, 22% responden termasuk kategori sedang, 41% responden termasuk kategori rendah dan 7% responden termasuk kedalam kategori sangat rendah.

2) Efikasi Diri Kreatif Mahasiswa Menggunakan *E-Modul* Berbasis Meta Keartif

Tabel 9. Statistika Dasar Efikasi Diri Kreatif Mahasiswa Menggunakan *E-Modul* Berbasis Strategi Meta Kreatif

Statistics		
N	Valid	26
	Missing	0
Mean		110.0741
Median		107.0000
Mode		90.00 ^a
Std. Deviation		14.55474
Minimum		90.00
Maximum		143.00
Sum		2972.00

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Efikasi Diri Kreatif Mahasiswa Menggunakan E-Modul Berbasis Strategi Meta Kreatif

No	Kategori	Interval Skor	F	%
1	Sangat rendah	$X < 88.24$	0	0
2	Rendah	$88.24 < X \leq 102.80$	9	33
3	Sedang	$102.80 < X \leq 117.35$	5	19
4	Tinggi	$117.35 < X \leq 131.91$	10	37
5	Sangat tinggi	$131.91 < X$	3	11
Jumlah			26	100%

Berdasarkan tabel diatas tentang penilaian responden kelompok kontrol mengenai efikasi diri kreatif mahasiswa menggunakan e-modul berbasis strategi meta kreatif, 12% responden termasuk kedalam kategori sangat tinggi, 38% responden termasuk kategori tinggi, 19% responden termasuk kategori sedang, 31% responden termasuk kategori rendah dan 0% responden termasuk kedalam kategori sangat rendah.

1) Tingkatan (*Level*)

Tabel 11. Statistika Dasar Indikator Tingkatan (*Level*) Pada Kelompok Ekperimen

Statistics		
N	Valid	26
	Missing	0
Mean		35.5556
Median		34.0000
Mode		33.00
Std. Deviation		4.77440
Minimum		29.00
Maximum		46.00
Sum		960.00

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Indikator Tingkatan (*Level*) Pada Kelompok Eksperimen

No	Kategori	Interval Skor	F	%
1	Sangat rendah	$X < 28.39$	0	0
2	Rendah	$28.39 < X \leq 33.17$	7	27
3	Sedang	$33.17 < X \leq 37.94$	5	19
4	Tinggi	$37.94 < X \leq 42.72$	11	42
5	Sangat tinggi	$42.72 < X$	3	12
Jumlah			26	100

Berdasarkan tabel diatas tentang penilaian responden tentang indikator tingkatan (*level*) pada kelompok eksperimen mengenai efikasi diri kreatif mahasiswa menggunakan e-modul berbasis strategi meta kreatif, 12% responden termasuk kedalam kategori sangat tinggi, 42% responden termasuk kategori tinggi, 19% responden termasuk kategori

sedang, 27% responden termasuk kategori rendah dan 0% responden termasuk kedalam kategori sangat renda

2) Kekuatan (*Strengeth*)

Tabel 13. Statistika Dasar Indikator Kekuatan (*Strength*) Pada Kelompok Eksperimen

Statistics		
N	Valid	26
	Missing	0
Mean		30.4815
Median		31.0000
Mode		31.00 ^a
Std. Deviation		4.52659
Minimum		24.00
Maximum		39.00
Sum		823.00

Tabel 14. Distribusi Frekuensi Indikator Kekuatan (*Strength*) Pada Kelompok Eksperimen

No	Kategori	Interval Skor	F	%
1	Sangat rendah	$X < 23.69$	0	0
2	Rendah	$23.69 < X \leq 28.22$	2	8
3	Sedang	$28.22 < X \leq 32.74$	9	35
4	Tinggi	$32.74 < X \leq 37.27$	11	42
5	Sangat tinggi	$37.27 < X$	4	15
Jumlah			26	100%

Berdasarkan tabel diatas tentang penilaian responden tentang indikator kekuatan (strength) pada kelompok eksperimen mengenai efikasi diri kreatif mahasiswa menggunakan e-modul berbasis strategi meta kreatif, 15% responden termasuk kedalam kategori sangat tinggi, 42% responden termasuk kategori tinggi, 35% responden termasuk kategori sedang, 8% responden termasuk kategori rendah dan 0% responden termasuk kedalam kategori sangat rendah. Penilaian nilai tertinggi indikator kekuatan (strength) pada kategori tinggi dengan perolehan skor tertinggi 41%.

3) Generalisasi (*Generality*)

Tabel 15. Statistika Dasar Indikator Generalisasi (*Generality*) Pada Kelompok Eksperimen

Statistics		
N	Valid	26
	Missing	0
Mean		30.4815
Median		31.0000
Mode		31.00 ^a
Std. Deviation		4.52659
Minimum		24.00
Maximum		39.00
Sum		823.00

Tabel 16. Distribusi Frekuensi Indikator Generalisasi (*Generality*) Pada Kelompok Eksperimen

No	Kategori	Interval Skor	F	%
1	Sangat rendah	$X < 34.89$	3	11
2	Rendah	$34.89 < X \leq 40.99$	5	19
3	Sedang	$40.99 < X \leq 47.09$	6	22
4	Tinggi	$47.09 < X \leq 53.18$	11	41
5	Sangat tinggi	$53.18 < X$	2	7
Jumlah			26	100%

Berdasarkan tabel diatas tentang penilaian responden tentang indikator generalisasi (*generality*) pada kelompok eksperimen mengenai efikasi diri kreatif mahasiswa menggunakan e-modul berbasis strategi meta kreatif, 7% responden termasuk kedalam kategori sangat tinggi, 41 responden termasuk kategori tinggi, 22% responden termasuk kategori sedang, 19% responden termasuk kategori rendah dan 11% responden termasuk kedalam kategori sangat rendah.

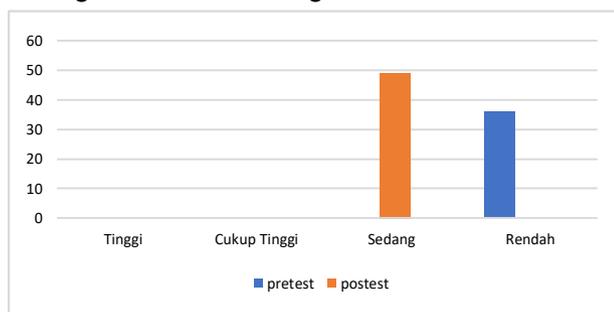
b. Penilaian *Pretest Posttest Control Group Design*

1) Kelompok Kontrol

Tabel 17. Hasil Uji *N-Gain* Efikasi Diri Kreatif Mahasiswa Menggunakan *E-Modul* Berbasis Strategi Meta Kreatif Kelompok Kontrol

Hasil	Presentase	Kriteria
<i>Pretest</i>	36%	Rendah
<i>Posttest</i>	49%	Sedang

Berdasarkan tabel diatas diketahui pada kelompok kontrol diperoleh nilai presentase uji *n-gain* pada pelaksanaan *pretest* sebesar 36% dengan kriteria rendah, sedangkan pada pelaksanaan *posttest* diperoleh presentase sebesar 49% dengan kriteria sedang.



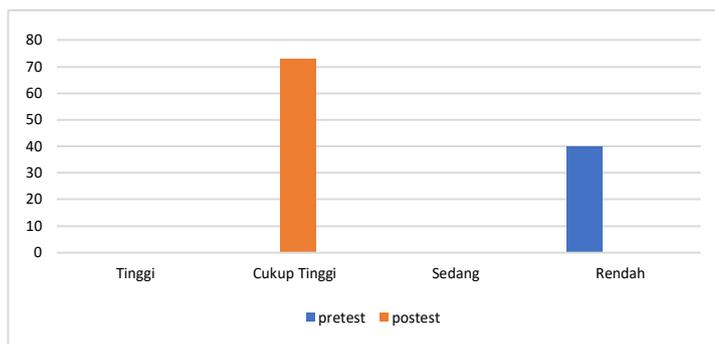
Gambar 1. Grafik Hasil Uji *N-Gain* Kelompok Kontrol

2) Kelompok Eksperimen

Tabel 18. Hasil Uji N-Gain Efikasi Diri Kreatif Mahasiswa Menggunakan E-Modul Berbasis Strategi Meta Kreatif Kelompok Eksperimen

Hasil	Presentase	Kriteria
<i>Pretest</i>	40%	Rendah
<i>Posttest</i>	73%	Cukup Tinggi

Berdasarkan tabel diatas diketahui pada kelompok eksperimen diperoleh nilai presentase uji n-gain pada pelaksanaan *pretest* sebesar 40% dengan kriteria rendah, sedangkan pada pelaksanaan *posttest* diperoleh presentase sebesar 73% dengan kriteria cukup tinggi. .



Gambar 2. Grafik Hasil Uji N-Gain Kelompok Eksperimen

c. Hasil Uji *independent sampel t-test*

Tabel 18. Hasil Uji *independetn sampel t-test*

Independent Samples Test						
	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Sig.(2-tailed)
hasil	1	27	73.89	6.756	1.300	.000
	2	26	109.77	14.755	2.894	.000

Berdasarkan hasil pengujian independen sampel t-tes diperoleh nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan, maka dari itu hasil pengujian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan efikasi diri kreatif mahasiswa menggunakan e-modul berbasis strategi meta kreatif pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional dengan kelas eksperimen yang menggunakan strategi meta kreatif dimana perolehan efikasi diri kreatif mahasiswa lebih tinggi.

SIMPULAN

Tingkat efikasi diri kreatif mahasiswa tanpa menggunakan e-modul berbasis meta kreatif memperoleh nilai 56% kategori rendah, adapun pada indikator tingkatan (level) diperoleh nilai 37% kategori sangat rendah, pada indikator kekuatan (strenght) diperoleh 37% kategori sedang dan pada indikator generalisasi (generality) diperoleh

46% kategori sedang. Perolehan pretest sebesar pretest memperoleh kriteria rendah sebesar 36% sedangkan posttest berada pada kriteria sedang dengan nilai 49%. Tingkat efikasi diri kreatif mahasiswa menggunakan e-modul berbasis meta kreatif memperoleh nilai 38% kategori tinggi, adapun pada indikator tingkatan (level) diperoleh nilai 38% kategori tinggi, pada indikator kekuatan (strenght) 41% kategori tinggi dan pada indikator generalisasi (generality) diperoleh 41% kategori tinggi Perolehan pretest sebesar pretest memperoleh kriteria rendah sebesar 40% sedangkan posttest berada pada kriteria cukup tinggi dengan nilai 73%. Hasil uji independet sampel t-test menunjukkan nilai sig (2-tailed) $0,000 < 0.05$ artinya terdapat perbedaan yang signifikan, maka dari itu hasil pengujian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan efikasi diri kreatif mahasiswa menggunakan e-modul berbasis strategi meta kreatif pada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional dengan kelas eksperimen yang menggunakan strategi meta kreatif dimana perolehan efikasi diri kreatif mahasiswa lebih tinggi

DAFTAR PUSTAKA

- Asmarani, N. (2021). Efikasi diri terhadap kemampuan menulis skripsi pada mahasiswa bimbingan konseling islam Institut Abdullah Said Batam. *STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran*, 1(2), 171-176.
- Astuti, M., Dewi, I. P., Rahmiati, R., & Mentari, T. A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Kuliah Keriting dan Cat Rambut Mahasiswa Departemen Tata Rias Dan Kecantikan Fpp Universitas Negeri Padang. *UNES Journal of Education Scienties*, 2(1), 001-009.
- Astuti, M., Rahmiati, R., & Novita, S. Z. (2023). Pengembangan E Modul Flipped Book Dengan Model Employability Skill Learning Untuk Meningkatkan Kompetensi Spa Terapiers Bagi Siswa SMK Kecantikan.
- Hendi, A., Caswita, C., & Haenilah, E. Y. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis strategi metakognitif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 823-834
- Indrawati, K. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Model Core Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Efikasi Diri (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Rahmiati, R., & Saemah, S. (2017). Pengembangan Strategi Pembelajaran Meta Kreatif Dalam Meningkatkan Kreativitas Pelajar Dalam Bidang Busana Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). *UNES Journal of Education*, 1(3), 240-258.
- Rahmiati, R., Putri, M., Saputra, I., Astuti, M., & Dewi, S. M. (2023). Practicality of E-Module Utilizing Meta-Creative Strategies. *Indonesian Journal of Computer Science*, 12(6).
- Rahmiati, R., Yuliana, Y., Adri, M., & Dewi, I. P. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Multimedia Interaktif Mobile Learning Mata Kuliah Metode Penelitian Fpp Universitas Negeri Padang. *JTIP: Jurnal teknologi Infomasi dan Pendidikan*, 11(2), 44-52.

- Saputra, I., & Oktarina, R. (2023). Interactive Electronic Module: Is It Beneficial for Learning?. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 6(2).
- Saputra, I., Hayatunnufus, H., Dewi, S. M., Hutasuhut, N. I., Mahniza, M., & Putri, E. Y. (2023). Pelatihan Implementasi Model Pembelajaran Project-Based Learning yang Terintegrasi Platform Youtube sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Pedagogik bagi Guru SMPN 9 Payakumbuh. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26417-26422.