

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK (BUKU DIGITAL) PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 STABAT

Nopi Yanti¹, Dina Ampera²
Email: nopyyanti0911@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian 1) mengembangkan media pembelajaran *e-book* (buku digital) mata pelajaran Dasar Desain 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran *e-book* mata pelajaran dasar desain untuk siswa kelas X di SMK Negeri 1 Stabat. Jenis penelitian adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), model pengembangan *Borg and Gall* yang dikembangkan dalam buku Sugiono terdiri sepuluh langkah pengembangan, yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi ahli, 5) revisi produk, 6) uji coba kelompok kecil, 7) revisi produk, 8) uji coba kelompok sedang, 9) revisi produk, 10) uji coba kelompok besar. Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMK Negeri 1 Stabat. Hasil penelitian 1) Menghasilkan produk media pembelajaran *e-book* mata pelajaran Dasar Desain untuk siswa kelas X SMK Negeri 1 Stabat. 2) Media pembelajaran *e-book* dinyatakan layak dengan tahapan, yaitu: 1) Validasi ahli media diperoleh skor 93% kategori “sangat baik”, standart kelayakan kegrafikan 93,5%, kelayakan bahasa 92,5%. Validasi ahli materi diperoleh skor 92% kategori “sangat baik” dengan memenuhi standar kelayakan isi 87,5% dan penyajian 96,6%. 2) Hasil Uji coba kelompok kecil skor persentase 67,9% dengan kriteria “cukup baik”, hasil uji coba kelompok sedang skor persentase 74,8% dengan kriteria “baik”. Hasil uji coba kelompok besar skor persentase 90,3% termasuk kriteria “sangat baik” serta hasil penilaian uji kelayakan oleh 2 (dua) guru Tata Busana adalah 93,3% dengan kriteria “sangat baik”.

Kata kunci: Media Pembelajaran, E-Book (Buku Digital), Dasar Desain.

ABSTRACT

The research objectives 1) develop e-book learning media (digital books) in Basic Design subjects 2) to determine the feasibility of e-book learning media for basic design subjects for class X students at SMK Negeri 1 Stabat. This type of research is research and development (Research and Development), the Borg and Gall development model developed in Sugiono's book consists of ten development steps, namely: 1) potential and problems, 2) data collection, 3) product design, 4) expert validation, 5) product revision, 6) small group trial, 7) product revision, 8) medium group trial, 9) product revision, 10) large group trial. The research subjects were students of class X SMK Negeri 1 Stabat. The results of the study 1) Produce e-book learning media products for Basic Design subjects for class X students of SMK Negeri 1 Stabat. 2) The e-book learning media was declared feasible by stages, namely: 1) Validation of media experts obtained a score of 93% in the "very good" category, 93.5% of the standard of graphic feasibility, 92.5% of language feasibility. The material expert validation obtained a score of 92% in the "very good" category by meeting the feasibility standards for content of 87.5% and presentation of 96.6%. 2) The results of the small group trial, the percentage score of 67.9% with the criteria "good enough", the results of the moderate group trial score the percentage of 74.8% with the "good" criteria. The results of the large group trial, the percentage score of 90.3%, including the "very good" criteria and the results of the feasibility test assessment by 2 (two) Fashion Design teachers was 93.3% with the criteria "very good".

Keyword: Learning Media, E-Book, Basic Design.

LATAR BELAKANG

Perkembangan pendidikan saat ini memasuki era globalisasi yang ditandai dengan adanya ilmu pendidikan dan teknologi. Globalisasi telah memicu kecenderungan pergeseran dalam dunia pendidikan dari pendidikan konvensional ke arah pendidikan yang lebih terbuka dan dikenal dengan pendidikan abad 21. Pendidikan abad 21 dikenal sebagai abad pengetahuan dan teknologi yang merupakan landasan utama dalam aspek pendidikan.

Perkembangan media teknologi informasi menjadi salah satu landasan pokok dalam perkembangan pembelajaran abad 21. Media berbasis teknologi menjadi hal yang wajib digunakan dalam kehidupan sehari-hari, dibuktikan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 16 tahun 2007 menyebutkan bahwa salah satu kompetensi wajib guru yaitu memanfaatkan teknologi informasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik. Tantangan dalam pembelajaran abad 21 terdapat perubahan kurikulum 2013 yang menuntut kemampuan pedagogis guru sebagai pengajar untuk lebih mampu mendesain pembelajaran agar lebih menarik dan bermakna (Daryanto, 2017).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu lembaga pendidikan kejuruan yang memiliki tugas mempersiapkan peserta didiknya untuk dapat bekerja pada bidang tertentu. Dalam proses pembelajarannya, SMK dilengkapi dengan ilmu pengetahuan secara teori maupun praktik sehingga dalam perkembangannya SMK dituntut untuk mampu menjadi Sumber Daya Manusia (SDM) yang dapat meningkatkan laju perubahan dengan ilmu kemajuan teknologi.

E-book (buku digital) merupakan salah satu bahan ajar yang dikembangkan

berkat kemajuan teknologi. *E-book* adalah singkatan dari *elektronik book* atau buku elektronik. *E-book (elektronik book)* adalah sebuah bentuk buku dalam versi digital, yang dapat dibaca pada komputer pribadi atau perangkat genggam yang dirancang khusus dengan tujuan memberi informasi, Wikipedia, 2010.

Media *e-book* yang dibuat berisi mata pelajaran unsur dan prinsip desain. *E-book* tersebut diharapkan dapat membantu siswa mempelajari dan memahami isi materi unsur dan prinsip desain yang dilengkapi dengan teori, contoh gambar dan penerapannya kedalam suatu produk busana. Media ini dibuat oleh guru dengan tujuan meningkatkan penguasaan materi dan peningkatan kompetensi siswa.

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, pembatasan masalah, dan rumusan masalah maka tujuan peneliti ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

“Untuk mengetahui kelayakan Media E-Book pada Mata Pelajaran Dasar Desain Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Stabat”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan pendidikan dengan tujuan untuk menghasilkan suatu produk yang dapat mendukung peningkatan kualitas pada proses pembelajaran mata pelajaran dasar desain. Pengembangan produk pendidikan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran *e-book* mata pelajaran dasar desain yang menggunakan metode *research and development* (R&D). Metode penelitian R&D adalah suatu metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2017).

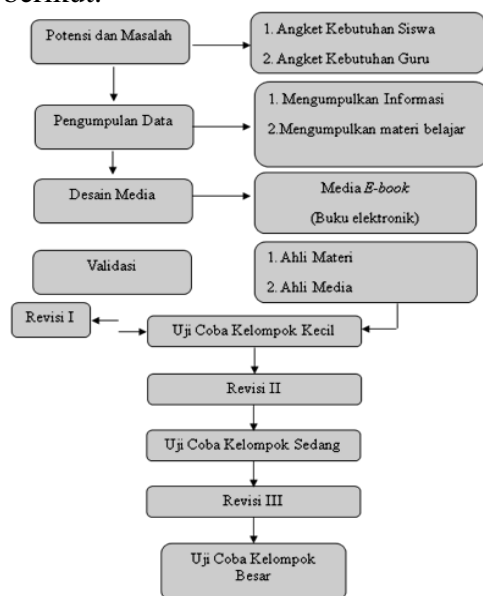
Prosedur dalam penelitian ini menggunakan model *Borg* dan *Gall* model

pengembangan model *Borg and Gall* dijelaskan secara runtut dalam proses pengumpulan data sampai pada tahap uji coba lapangan.

Penelitian ini akan dilaksanakan dikelas X semester ganjil SMK Negeri 1 Stabat. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Negeri 1 Stabat semester ganjil tahun ajaran 2019/2020 kelas X TB 1 dengan jumlah keseluruhan siswa 36 orang. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan siswa kelas X TB 1 untuk uji kelompok kecil dengan jumlah siswa 9 orang, uji kelompok sedang dengan jumlah siswa 18 orang dan uji coba kelompok besar seluruh siswa dengan jumlah 36 orang. Objek penelitian adalah mata pelajaran dasar desain materi unsur dan prinsip desain dalam bentuk media pembelajaran *e-book* dengan format Pdf.

1. Langkah – langkah Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dapat dijabarkan melalui bagan dibawah ini yaitu menggunakan model penelitian *Borg and Gall* (1988) dirujuk dalam buku karangan Sugiyono (2017) sebagai berikut.



Sumber: Sugiyono (2017)

2. Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang harus dilakukan untuk memperoleh sebuah data sesuai kebutuhan penelitian. Pengumpulan data ini bertujuan untuk mengetahui apakah pengembangan media dapat diterima atau tidak dalam pembelajaran di SMK Negeri 1 Stabat. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket.

Angket yang diberi menggunakan ukuran skala *likert* dengan kriteria dari sangat baik (SB), baik (B), cukup baik (CB), tidak baik (TB), dan sangat tidak baik (STB).

Setelah data diperoleh, selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Untuk menganalisis data akan melalui angket dan soal latihan yang terdapat pada media pembelajaran *e-book* unsur dan prinsip desain akan diisi oleh responden. Adapun langkah – langkah dalam menganalisis data adalah sebagai berikut.

1. Angket yang telah diisi responden akan diperiksa kelengkapan jawaban. Kemudian, responden diminta untuk menganalisis soal latihan. Soal latihan tersebut diberikan oleh guru melalui media pembelajaran *e-book* unsur dan prinsip desain. Selanjutnya, angket disusun dengan metode responden.
2. Melihat kuantitatif pertanyaan dengan memberi skor sesuai dengan bobot yang sebelumnya telah ditentukan.
3. Membuat tabulasi data.
4. Kriteria media akan dikonversikan menjadi nilai dengan skala lima menggunakan skala *likert* yang dianalisis secara deskriptif persentase dengan rumus sebagai berikut, Sugiyono (2017).

$$X = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal seluruh item}} \times 100$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka rentang persentase dan kriteria uji kelayakan media dapat diterapkan pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Interval Nilai

No.	Kelas Interval	Kriteria	Nilai
1.	85% - 100%	Sangat baik	5
2.	69% - 84%	Baik	4
3.	53% - 68%	Cukup baik	3
4.	37% - 52%	Kurang baik	2
5.	20% - 36%	Gagal	1

Sumber: Sugiyono (2017)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis kebutuhan siswa (85,7%) dan guru (89%) dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pada saat proses pembelajaran Dasar Desain yang selama ini digunakan kurang inovatif karena hanya menggunakan satu sumber dari tahun ke tahun dan sangat setuju jika menggunakan media pembelajaran *e-book*. Padahal melihat kondisi ilmu dan teknologi dalam pembelajaran semakin mengikuti perkembangan. Dari kesimpulan tersebut maka penelitian pengembangan ini mendesain media pembelajaran *e-book* yang digunakan untuk proses belajar mengajar mata pelajaran Dasar Desain. Disamping praktis dalam penggunaannya, penyajian isi materi juga menarik dan mengikuti perkembangan ilmu Dasar Desain. Berikut hasil persentase analisis kebutuhan guru dan siswa dapat dilihat pada diagram dibawah ini.

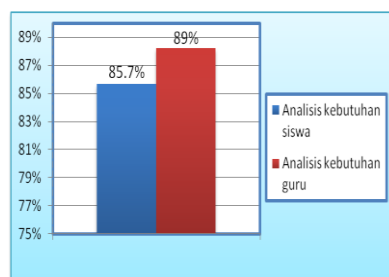


Diagram 1. Hasil Persentase Analisis Kebutuhan Kebutuhan Siswa Dan Guru

Setelah memperoleh kesimpulan dari analisis kebutuhan siswa dan guru, maka tahap selanjutnya adalah menyusun materi pelajaran unsur dan prinsip desain.

Pengumpulan materi belajar bertujuan agar penyajian materi pada media pembelajaran *e-book* sesuai dengan kurikulum dan silabus yang digunakan SMK Negeri 1 Stabat. Pada mata pelajaran Dasar Desain, kompetensi yang ingin dicapai adalah dapat menerapkan unsur dan prinsip desain kedalam desain busana. Adapun materi pokok yang diajarkan dalam materi Dasar Desain yaitu unsur dan prinsip desain. Materi yang telah terkumpul, maka dilanjutkan dengan tahap pengembangan produk awal yaitu mendesain media pembelajaran *e-book* Dasar Desain.

Media pembelajaran *e-book* pada mata pelajaran Dasar Desain dilakukan berdasarkan tahapan sebagaimana yang terdapat dalam prosedur penelitian. Penelitian ini dimulai dari analisis kebutuhan siswa dan guru. Data hasil analisis kebutuhan siswa adalah (85,7%).

Hasil tersebut diketahui berdasarkan angket kebutuhan yang telah diberikan pada siswa. Berdasarkan hasil persentase tersebut siswa menyatakan bahwa sangat membutuhkan media pembelajaran yang bervariasi. Agar siswa memiliki wawasan dan pengetahuan yang lebih luas serta menambah keaktifan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Data hasil analisis kebutuhan guru adalah (89%). Hasil tersebut diketahui berdasarkan angket yang telah diberikan pada guru. Karena, menurut Arsyad (2016) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar dapat membangkitkan keinginan, minat yang baru, membangkitkan motivasi dan

rang-sangan kegiatan belajar, dan bahkan mem-bawa pengaruh – pengaruh psikologis terhadap siswa.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dapat disimpulkan bahwa guru sangat mendukung adanya penggunaan media pada saat proses pembelajaran Dasar Desain karena, lembaran–lembaran fotocopy saja tidak cukup untuk menambah pengetahuan. Sedangkan, ilmu teknologi dalam pembelajaran selalu mengikuti perkembangan kurikulum yang berlaku.

Kemudian, dilanjutkan Validasi oleh ahli materi. Hasil validasi oleh ahli materi menyatakan bahwa secara keseluruhan (92%) kategori “sangat baik” dengan persentase aspek kelayakan isi (87,5%) dan persentase kelayakan penyajian (92,5%) telah masuk kategori layak. Penilaian tersebut dinilai berdasarkan pendapat menurut BSNP (Urip Purwono, 2008), penilaian dilihat pada (1) Aspek kelayakan isi meliputi kesesuaian materi, keakuratan materi, kemutakhiran materi, mendorong keingintahuan. (2) Aspek kelayakan penyajian meliputi teknik penyajian, penyajian pembelajaran, koherensi dan keruntutan alur pikir. Berdasarkan pengamatan hasil validasi ahli media pada tabel 10 sebaran data penilaian media tentang aspek kegrafikan “sangat baik” dengan persentase (66,7%) dan “baik” (33,3%).

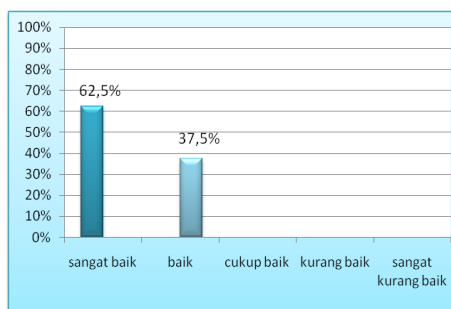


Diagram 2. Penilaian Kegrafikan

Berdasarkan pengamatan hasil validasi ahli materi pada tabel 13 sebaran data penilaian media tentang aspek kelayakan bahasa “sangat baik” dengan persentase (62,5%) dan “baik” (37,5%).

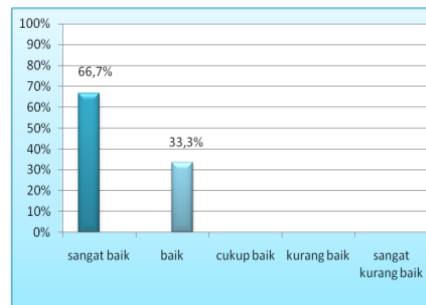


Diagram 3. Grafik Penilaian Kelayakan Bahasa.

Validasi ahli media bertujuan untuk memberi masukan dan mengevaluasi media pembelajaran *e-book* pada mata pelajaran Dasar Desain yang kemudian memberi penilaian, komentar dan saran. Hasil validasi oleh ahli media menyatakan bahwa secara keseluruhan (93%) termasuk kategori “sangat baik”, dengan persentase aspek kegrafikaan (93,5%) dan persentase aspek kelayakan bahasa (92,5%) telah menunjukkan kategori layak. Penilaian tersebut berdasarkan pendapat menurut BSNP (Urip Purwono, 2008), penilaian dilihat pada (1) Aspek kelayakan kegrafikaan yakni meliputi ukuran *e-book*, cover, tipografi huruf, desain *e-book*, gambar/ilustrasi. (2) Aspek kelayakan bahasa yakni meliputi ugas, komunikatif, dialogis, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, kesesuaian dalam kaidah bahasa, penggunaan istilah simbol atau ikon. Berdasarkan pengamatan hasil validasi ahli materi pada tabel 17 sebaran data penilaian materi tentang aspek kelayakan isi “sangat baik” dengan persentase (45%), “baik” (47,5%) dan cukup baik (7,5%).

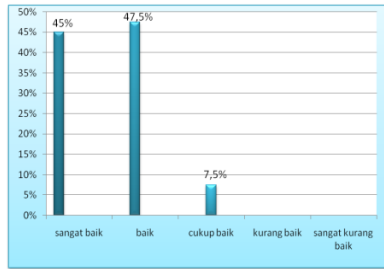


Diagram 4. Grafik Penilaian Kelayakan Isi

Berdasarkan pengamatan hasil validasi ahli materi pada tabel 20 Sebaran Data penilaian materi tentang aspek kelayakan penyajian “sangat baik” dengan persentase (83,3%), dan “baik” (16,7%).

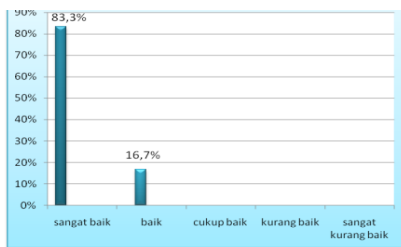


Diagram 5. Grafik Penilaian Penyajian Materi

Uji kelayakan materi *e-book* pada mata pelajaran Dasar Desain oleh ahli materi aspek kelayakan isi dengan persentase 87,5%, dan aspek kelayakan penyajian dengan persentase 96,6%. Jumlah keseluruhan aspek dengan persentase 92% yang masuk dalam kategori “sangat baik” atau sangat layak digunakan. Hasil uji kelayakan media *e-book* pada mata pelajaran Dasar Desain dari pengamatan 2 (dua) orang ahli materi yang disajikan dalam bentuk diagram adalah sebagai berikut:

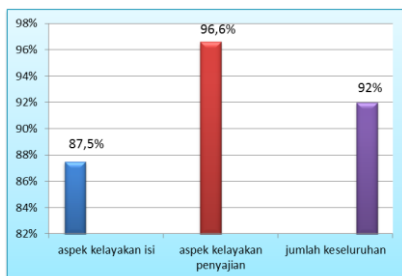


Diagram 6. Persentase Uji Kelayakan Materi Oleh Ahli Materi

Tahap penelitian pengembangan media *e-book* pada mata pelajaran Dasar Desain dilanjutkan dengan uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 9 (sembilan) orang siswa untuk melihat kualitas media *e-book* pada mata pelajaran Dasar Desain dan hasil penilaian siswa adalah (64%) menunjukkan bahwa dalam kalimat masih terdapat paragraf masih sulit dipahami dan masih terdapat kekurangan huruf pada paragraf. Berdasarkan hasil penilaian media pembelajaran *e-book* pada mata pelajaran Dasar Desain yang dilakukan pada uji coba kelompok kecil dapat dilihat Sebaran Datanya “baik” (14,8%), “cukup baik” (41,4%) dan “tidak baik” (43,7%).

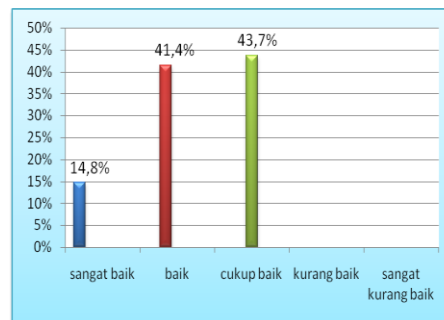


Diagram 7. Grafik Uji Coba Kelompok Kecil

Selanjutnya adalah uji kelompok sedang yang dilakukan oleh 18 (delapanbelas) siswa dengan hasil penilaian (75%) menunjukkan bahwa media pembelajaran *e-book* dapat menambah keberagaman penyajian media pembelajaran untuk materi unsur dan prinsip desain. setelah melakukan uji coba kelompok kecil dan sedang dapat disimpulkan bahwa tahapan selanjutnya layak untuk diteruskan. Berdasarkan hasil penilaian media pembelajaran *e-book* pada mata pelajaran Dasar Desain yang dilakukan pada uji coba kelompok sedang dapat dilihat sebaran datanya “sangat baik”

(7%), “baik” (61%) dan “cukup baik” (32%).

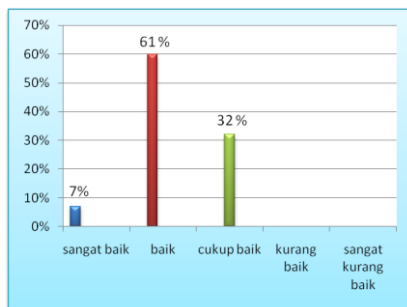


Diagram 8. Grafik Uji Coba Kelompok Sedang

Kemudian diteruskan pada uji kelompok besar yang dilakukan oleh 36 (tiga puluh enam) siswa dengan hasil penilaian 90,3% menunjukkan bahwa tampilan e-book menarik, bahasa yang digunakan mudah dipahami dan adanya ilustrasi disetiap sub judul dapat memberi motivasi untuk mempelajari materi unsur dan prinsip desain. Setelah melakukan uji coba kelompok kecil, sedang dan besar dilanjutkan uji coba kelayak produk media pembelajaran oleh guru Tata Busana. Berdasarkan hasil penilaian media pembelajaran *e-book* pada mata pelajaran Dasar Desain yang dilakukan pada uji coba kelompok besar dapat dilihat Sebaran Datanya “sangat baik“ (57,2%), “baik” (38,8%) dan “cukup baik” (3,8%).

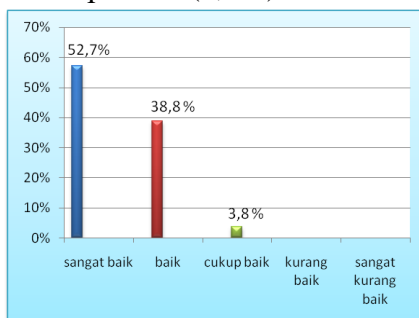


Diagram 9. Grafik Uji Coba Kelompok Besar

Setelah melakukan 3 (tiga) tahapan uji coba kelompok, selanjutnya tahap akhir dalam penelitian pengembangan ini yaitu uji kelayakan produk media *e-*

book pada mata pelajaran Dasar Desain yang dilakukan oleh 2 (dua) guru Tata Busana. Berdasarkan hasil tanggapan guru pada uji kelayakan diperoleh penilaian dengan persentase (93,3%) termasuk kategori “sangat baik” dengan keterangan dari hasil penilaian uji coba kelompok oleh siswa dan uji kelayakan oleh guru maka dinyatakan dalam pengembangan media *e-book* pada mata pelajaran Dasar Desain layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran Dasar Desain.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan media pembelajaran *e-book* pada Mata Pelajaran Dasar Desain Siswa SMK Negeri 1 Stabat yang dilakukan oleh Guru Tata Busana dapat dilihat dari tingkat kecenderungannya “sangat baik” (66,7%) dan “baik” (33,3%). Berikut adalah persentase uji kelayakan produk media pembelajaran *e-book* oleh guru tata busana.

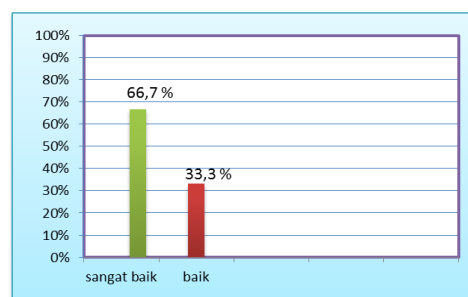


Diagram 10. Grafik Uji Kelayakan oleh Guru Tata Busana

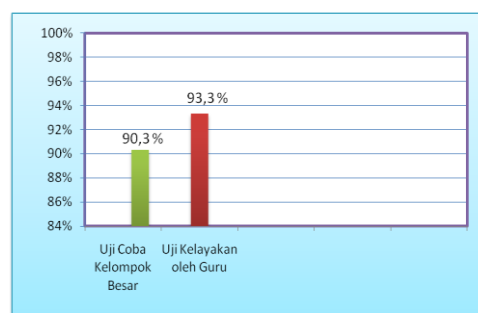


Diagram 11. Persentase Rata – Rata Uji Kelayakan Produk oleh Siswa dan Guru Tata Busana

Aspek yang dinilai kemudian direvisi dan disempurnakan berdasarkan analisis data dan uji coba serta masukan dari ahli media, ahli materi, siswa dan guru sebagai penerima media *e-book* pada mata pelajaran Dasar Desain. Hal ini dilakukan agar aspek dapat melihat proses pengembangan produk menjadi layak digunakan oleh siswa. Hal tersebut diperkuat kembali oleh Alwan (2018) penggunaan *e-book* dapat diputar kapan saja serta berbentuk *offline*, sehingga sangat memberikan kemudahan kepada siswa untuk membuka dimana saja dan kapan saja. Dengan demikian disarankan kepada guru untuk dapat mendayagunakan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi seperti *mobile phone* untuk didayagunakan sebagai media dalam menyampaikan media pembelajaran. Sehingga akan sangat bermanfaat dan menarik bagi siswa, terlebih dengan fleksibilitas yang tinggi sehingga materi dapat dibuka dimana saja dan kapan saja oleh siswa.

Setelah melalui tahap menganalisis kebutuhan guru dan siswa, validasi ahli media dan ahli materi, uji coba kelompok oleh siswa dan uji kelayakan media pembelajaran oleh guru kemudian dikatakan layak dari penilaian ahli media, ahli materi, guru dan respon siswa melalui angket, maka produk ini dapat dipromosikan atau disebarluaskan secara terbatas. Publikasi produk dilakukan dengan penyebaran file dengan *log in* di *platform* edmodo melalui *smartphone* atau laptop untuk siswa. Sedangkan, untuk guru melalui CD dan *Flashdrive* dan penyebaran untuk umum dapat melalui situs www.academia.edu dilanjutkan dengan login melalui akun *google* atau *facebook*. Setelah *log in* untuk mencari *e-book* dasar desain yaitu dengan klik penelusuran dengan menggunakan nama pengguna “Nopy

Yanti” jika sudah ditemukan muncul halaman profil pemilik akun. Setelah itu pilih *download*.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran *e-book* Dasar Desain telah berhasil disusun dan dinyatakan layak setelah memenuhi syarat. Syarat tersebut dapat dilihat pada penilaian ahli media bahwa media pembelajaran *e-book* dinilai telah sesuai dengan indikator penilaian yang meliputi: kesesuaian ukuran *e-book* dengan standar ISO yaitu A4 (210x297mm), menampilkan cover yang menarik, judul dan tata letak yang proposional. Kemudian, tampilan warna secara keseluruhan terkesan menarik, tipografi huruf yang tidak terlalu kecil sehingga membuat pembaca nyaman, pengaturan jarak, baris dan spasi tampak proporsional serta menyajikan bahasa yang mudah dipahami. Selanjutnya, pengaturan *layout* yang konsisten. Sedangkan, menurut ahli materi menyatakan bahwa media pembelajaran *e-book* dinyatakan layak setelah memenuhi syarat penilaian yang meliputi: kesesuaian materi dengan SK dan KD, memberikan materi yang akurat sesuai sumber, mendorong keingintahuan siswa dalam belajar, dan sistematika penyajian yang runtut.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwan, Muhammad. (2018). *Pengembangan Multimedia E-book 3D Berbasis Mobile Learning untuk Mata Pelajaran Geografi SMA Guna Mendukung Pembelajaran Jarak Jauh*. Jurnal diterbitkan. Jurnal At-Tadbir STAI Darul Kamal NW Kembang Kerang. Vo I No.2 Tahun 2018/ ISSN : 2580 -3433.

- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran (Rev.ed)..* Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung : PT. Alfabeta.
- Wikipedia. (2019). *Buku Elektronik.* Diakses pada 25 Februari 2019.