*Info Artikel*

Diterima :

Direvisi :

Disetujui :

**STUDI PENDAHULUAN PENGEMBANGAN MEDIA *E-BOOK* SIGIL DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBAHASA BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER**

***Abstract :*** *Based on the results of observations, students have difficulty in mastering language skills. In addition, there have been found problems related to the decline in student morale. To overcome this problem, researchers will develop the Sigil E-book media which is used in language learning for fourth grade elementary school students to improve language skills. Character education carried out by teachers is to instill character education values ​​in the learning process. E-books are preferred over printed books for reasons of being more practical and economical, so it can be used as a medium used to improve language skills. Character values ​​can be inserted in the Sigil E-book media. This type of research is Research and Development (R&D). Preliminary study activities include library research and field studies. Literature study includes relevant research studies. The field studies carried out include: seeking information about the need for developing Indonesian learning resources. Researchers distributed a teacher needs analysis questionnaire for E-books. The next step is to conduct a curriculum analysis. Researchers also analyzed the potential of the school. The survey results also show that more than 50% of fourth grade students at SD Baran I have their own mobile phones that support the use of e-book media.*

***Keywords*:** *E-book sigil, language skills, media, character education*

#### **Abstrak :** Berdasarkan hasil observasi, siswa kesulitan dalam penguasaan keterampilan berbahasa. Selain itu telah ditemukan permasalahan terkait merosotnya moral siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti akan mengembangkan media *E-book* Sigil yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa pada siswa kelas IV SD untuk meningkatkan keterampilan berbahasa. Pendidikan karakter yang dilakukan oleh guru adalah dengan menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter dalam proses pembelajaran. *E-book* lebih dipilih daripada buku cetak dengan alasan lebih praktis dan ekonomis sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa. Nilai-nilai karakter dapat disisipkan dalam media *E-book* Sigil tersebut. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Kegiatan studi pendahuluan meliputi studi pustaka dan studi lapangan. Studi pustaka meliputi kajian penelitian yang relevan. Studi lapangan yang dilakukan meliputi: mencari informasi tentang kebutuhan pengembangan sumber belajar Bahasa Indonesia. Peneliti menyebarkan angket analisis kebutuhan guru terhadap *E-book*. Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis kurikulum. Peneliti juga menganalisis potensi yang dimiliki sekolah. Dari hasil survei juga menunjukkan lebih dari 50% siswa kelas IV SD Baran I memiliki *handphone* sendiri yang mendukung penggunaan media *E-book.*

**Kata Kunci :** *E-book sigil, keterampilan berbahasa, media, pendidikan karakter*

**Pendahuluan**

Pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi penghela dalam pembelajaran di kurikulum 2013. Fungsi Bahasa Indonesia tidak hanya sebagai bahasa persatuan tetapi juga sebagai bahasa pengantar dalam dunia pendidikan pada semua jenjang. Merujuk pada kurikulum 2013, pembelajaran tematik terpadu berbasis teks yang tertuang pada kurikulum 2013 menjadikan pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi hal yang utama. Hal ini maksudnya, bahwa posisi bahasa Indonesia menjadi bahasa pengantar dalam proses kegiatan pembelajaran. Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar sangat membantu tercapainya tujuan kurikulum.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 tahun 2013 pasal 19 ayat 1 menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Selama proses pembelajaran, hendaknya terjadi proses interaksi antar siswa dengan siswa lainnya, dengan guru, dengan sumber belajar, dan lingkungan belajar. Proses pembelajaran yang difasilitasi seharusnya dapat memberikan inspirasi-inspirasi baru bagi siswa, sehingga mereka mampu menjadi individu yang kreatif dan tercerahkan selama dan setelah mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan oleh Anzar dan Mardhatillah pada bulan Februari sampai Mei 2016 pada kelas V di SD Negeri 20 Meulaboh Kecamatan Johan pahlawan Kabupaten Aceh Barat menunjukkan bahwa kesulitan siswa dalam memahami materi Bahasa Indonesia dipicu oleh beberapa hal terutama pada kemampuan guru yang kurang optimal dalam menyajikan pembelajaran dengan kurang menguasai bahan belajar, tidak menggunakan metode dan media yang tepat, dan kurang mampu mengelola kelas. Kompetensi guru dalam pelaksanaan pembelajaran itu sangatlah penting. Kompetensi guru mempunyai posisi yang penting dalam menentukan kualitas pendidikan di suatu tempat atau lembaga pendidikan. Apalagi dalam hal ini Bahasa Indonesia memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional siswa, serta merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi.

Latar belakang penelitian ini adalah hasil observasi pada bulan November 2021 sampai bulan Februari 2022 pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD N Baran I telah ditemukan kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran yang menyangkut aspek keterampilan berbahasa yaitu siswa memiliki minat menyimak yang rendah. Siswa tidak bersemangat atau tidak berminat dalam pembelajaran. Siswa menjadi pasif dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga tidak ada keseriusan pada diri siswa. Siswa belum dapat memperoleh pemahaman yang baik dalam kegiatan membaca. Siswa juga merasa tidak percaya diri dalam berbicara. Ketika siswa diminta untuk tampil berbicara di hadapan temannya. Siswa terlihat gugup menyampaikan maksud pembicaraannya. Siswa tidak berani mengemukakan pendapatnya, sehingga tidak begitu jelas apa yang ingin disampaikan di hadapan temannya. Siswa terlihat kurang nyaman dan kurang yakin pada kemampuannya tampil di depan kelas, sehingga muncul perilaku-perilaku seperti terlalu banyak menggerakkan badan. Urutan kalimat yang tidak tepat, pemilihan kata yang siswa gunakan sangat sedikit akan membuat pembicaraan terasa bosan untuk didengarkan. Pada saat berbicara, nada bicara siswa terlalu datar sehingga tidak dapat dibedakan antara pertanyaan dan pernyataan.

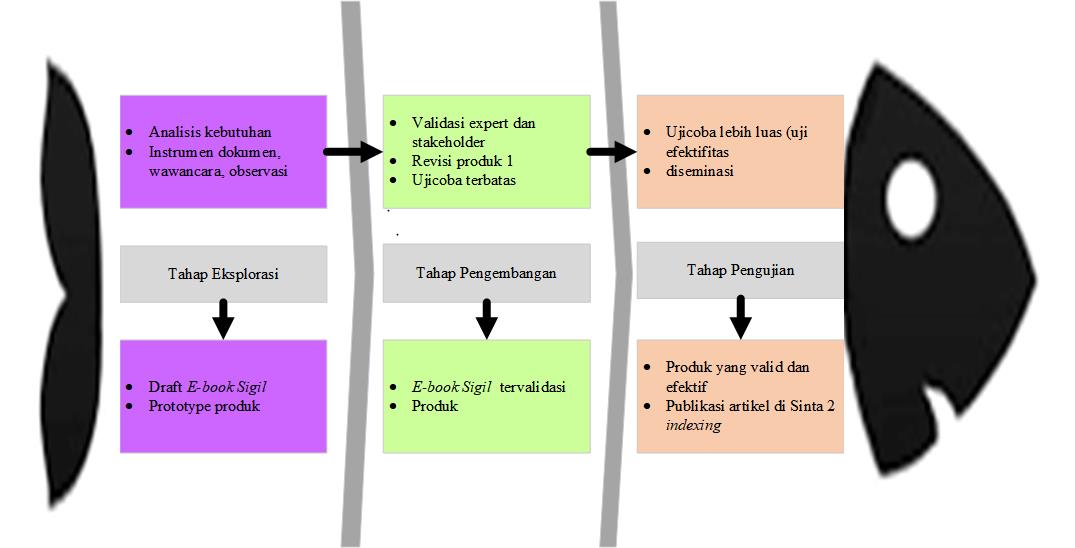
Selain itu Magdalena dkk (2020) menunjukkan bahwa kesulitan siswa dalam memahami materi bahasa Indonesia dalam kapasitas pengajar yang kurang ideal dalam memperkenalkan pembelajaran dengan mendominasi materi pembelajaran, tidak memanfaatkan strategi dan media yang sesuai, dan kurang siap mengawasi kelas serta tidak terjangkaunya buku pegangan atau buku ajar bagi siswa. Walaupun guru sudah menguasai semua materi yang akan diajarkan, bukan berarti dapat masuk ke kelas tanpa persiapan yang baik. Banyak sekali persiapan yang harus dilakukan sebelum mengajar misalnya menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), media pembelajaran, alat evaluasi, dan lain-lain

Berdasarkan penelitian yang di lakukan oleh Kartika pada siswa di Sekolah Dasar Negeri 31 Sepakat II Kecamatan Pontianak Tenggara menunjukkan bahwa terdapat pelanggaran yang di lakukan siswa yaitu berseragam tidak sesuai tata tertib sekolah, merokok, berkelahi, mengangkat rok teman perempuannya, mengganggu teman lagi belajar, membolos, pengeroyokan, sering tidak mengerjakan tugas, bermain kejar-kejaran dalam kelas.  Hasil ini menunjukkan kepribadian siswa juga semakin menurun. Perilaku siswa di sekolah, menunjukkan beberapa siswa melakukan tindakan yang bertentangan dengan kedisiplinan, kejujuran, dan kesopanan. Penguatan pendidikan karakter sekarang ini pada era modern sangat relevan untuk mengatasi krisis moral yang terjadi.

Kemampuan untuk berkomunikasi adalah hal utama yang harus dimiliki siswa untuk menyampaikan ide dan pemikiran mereka dalam menghadapi *era society* 5. Siswa harus memiliki enam kemampuan bahasa (menyimak, membaca, berbicara, dan menulis) dan menciptakan dua kemampuan tambahan untuk memirsa dan mempresetasikan. Karena pentingnya 6 keterampilan berbahasa tersebut sebagai guru harus adaptif dan agile. Peneliti dalam hal ini adalah guru akan mengembangkan media *e-book* Sigil yang akan digunakan dalam pembelajaran Bahasa pada siswa kelas IV SD untuk meningkatkan keterampilan berbahasa. Pendidikan karakter yang dilakukan oleh guru adalah dengan menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter dalam proses pembelajaran. *E-book* lebih dipilih daripada buku cetak dengan alasan lebih praktis dan ekonomis. *E-book* Sigil memiliki beberapa kelebihan antara lain *open source* dan gratis, mendukung berbagai macam format teks, mendukung seperti *windows dan macos, user interface* yang dapat diubah tampilan bahasanya (Rustaman, A.H., dkk., 2019). Dengan keunggulan dari *e-book* Sigil ini pembelajaran Bahasa Indonesia dapat memanfaatkan *e-book* Sigil sebagai media yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa. Nilai-nilai karakter dapat disisipkan dalam media *e-book* Sigil tersebut.

**Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Tahapannya mengikuti Borg & Gall (2003) dan Sukmadinata (2005) dalam tiga tahap, yaitu tahapan eksplorasi, pengembangan, dan pengujian dengan Mixed Method. Tahapan eksplorasi diawali dengan (1) need analysis dengan metode observasi, wawancara, dan pelacakan dokumen di SDN Baran I, kecamatan Rongkop, kabupaten Gunungkidul; (2) menyusun draf *e-book* Sigil. Tahapan pengembangan dengan (1) *validasie-book* Sigil oleh expert dan stakeholder; (2) revisi pertama *e-book* Sigil; (3) ujicoba secara terbatas *e-book* Sigil; dan (4) refleksi dan revisi kedua e-book Sigil. Tahapan pengujian dengan (1) ujicoba lebih luas di SDN Baran 1, kecamatan Rongkop, kabupaten Gunungkidul menggunakan penelitian experimen; dan (2) diseminasi.

Gambar 1. Diagram *Fishbone* Petajalan Pengembangan Media *e-book Sigil* berbasis Pendidikan Karakter

Prosedur pengembangan dilakukan melalui tahap berikut:

* 1. Tahap Eksplorasi

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini dilakukan untuk mendapat data terkait kebutuhan siswa terhadap kebutuhan media yang diperlukan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada langkah ini, dilakukan penelitian pendahuluan untuk mendapatkan informasi bahwa diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran berupa e-book sigil berbasis karakter dalam meningkatkan keterampilan berbahasa. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yaitu dengan menggunakan analisis dokumen, angket, wawancara, dan observasi. Hasil analisis dokumen, angket, wawancara, dan observasi inilah yang menjadi acuan penulisan latar belakang masalah dalam penelitian pengembangan ini

1. Instrumen dokumen, Wawancara dan Observasi

Instrumen dokumen digunakan untuk mendapatkan keterangan mengenai dokumen atau arsip yang berhubungan dengan pembelajaran. Metode angket digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan untuk peserta didik. Hasil analisis akan menentukan perlunya guru untuk mengembangkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Wawancara penelitian ini dilakukan kepada guru SDN Baran I untuk mendapatkan data diperlukannya media *E-book* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berbahasa.

Observasi penelitian dilakukan pada siswa SDN Baran selama tahun pelajaran 2021/2022. Observasi dilakukan untuk mendapatkan data terkait kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas.

* 1. Tahap pengembangan

1. Validasi *expert* dan *stake holder*

Validasi desain dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang baru dirancang tersebut. Ahli materi dalam penelitian ini ialah dosen dan guru yang akan menilai produk yang dikembangkan, sedangkan ahli media pembelajaran dalam penelitian ini ialah dosen.

Uji validasi desain meliputi uji ahli materi dan uji ahli desain. Uji ahli materi untuk mengevaluasi materi pembelajaran dan penerapannya, seperti uji kelayakan isi, kesesuaian, dan kelayakan Bahasa. Uji ahli media digunakan untuk mengevaluasi desain *E-book* yang telah dibuat, seperti mengkaji tampilan *E-book*.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan dengan metode tersebut, kemudian peneliti merancang produk berupa media. Pada tahap perancangan ini, peneliti mengumpulkan buku-buku yang berkaitan dengan media yang akan dikembangkan, memilih desain yang tepat, memilih layout yang menarik sesuai dengan karakteristik siswa.

Langkah-langkah yang peneliti lakukan pada tahap desain atau perancangan ini adalah sebagai berikut: 1) Menetapkan judul yang akan disusun 2) Menyiapkan buku-buku sumber dan buku referensi lainnya 3) Melakukan identifikasi terhadap metari pembelajaran, serta merancang bentuk kegiatan pembelajaran yang sesuai 4) Mengidentifikasi indikator pencapaian kompetensi dan merancang bentuk jenis penilaian yang akan disajikan 5) Merancang format penulisan *E-book* 6) Penyusunan draf *E-book.*

1. Revisi produk 1

Perbaikan desain dilakukan setelah desain produk divalidasi oleh pakar dan ahlinya. Dari hasil analisis lembar penilaian dari ahli materi dan ahli media maka dapat diketahui kekurangan dan kelemahannya. Kekurangan dan kelemahan tersebut selanjutnya digunakan sebagai masukan atau saran untuk memperbaiki desain.

1. Ujicoba terbatas

Ujicoba ini dilakukan untuk mendapatkan data kepraktisan dan keberhasilan *E-book* yang dikembangkan. Langkah uji coba produk ini dilakukan dengan uji coba perorangan dan kelompok kecil atau terbatas. Pengumpulan data pada uji satu lawan satu dilakukan dengan cara menunjukkan *E-book*, kemudian meminta peserta didik untuk mengisi angket yang telah disediakan. Selanjutnya peneliti juga memilih beberapa peserta didik yang dapat mewakili populasi peserta didik kelas IV SDN Baran I Rongkop.

1. Refleksi dan revisi kedua *E-book* Sigil

Analisis dan revisi produk ke dua dilakukan setelah melakukan uji coba perorangan dan uji coba terbatas., hasil uji coba digunakan untuk melakukan perbaikan.

* 1. Tahap Pengujian

1. Uji coba lebih luas

Pada tahap ini produk yang telah dibuat dan dikembangkan pasti sudah mendekati sempurna karena sudah direvisi berdasarkan hasil refleksi dari tahap uji coba kelompok keci atau terbatas. Pada langkah uji lapangan ini akan diuji pada satu kelas sampel yaitu satu kelas IV SDN Baran I Rongkop, dengan berbagai karekteristik sesuai populasi sasaran.

Dalam penelitian ini, *E-book Sigil* sebagai media pembelajaran diujicobakan dengan ditampilkan di depan kelas, kemudian peneliti memberikan angket guna mengetahui kemenarikan media tersebut sebagai media pembelajaran. *E-book Sigil* dinyatakan menarik dan siap digunakan dengan memperoleh nilai minimal baik (B).

1. Diseminasi

Hasil akhir berupa *e-book Sigil* sebagai sumber belajar dikemas dalam bentuk aplikasi yang siap untuk digunakan guna menunjang pembelajaran.

**Hasil dan Pembahasan**

Kegiatan studi pendahuluan yang dilakukan dalam tahap ini adalah studi pustaka dan studi lapangan.

1. Studi pustaka meliputi kajian penelitian yang relevan.
2. Pengembangan E-Modul Sigil Software Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. Penelitian yang dilakukan oleh Rifki Risma Munandar, Rusdianti Cahyani, dan Eva Fadilah pada tahun 2021. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-modul yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh ahli mendapat kategori sangat layak sebagai media pembelajaran dengan nilai 92,85% dan e-modul yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kesimpulan yang didapat bahwa e-modul yang dikembangkan layak dan efektif digunakan sebagai bahan ajar untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran.
3. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Elektronik Menggunakan Sigil Pada Tema 8 Di Kelas IV SDN 16 Payakumbuh. Penelitian yang dilakukan oleh Atika Fitri dan Rifda Eliyasni pada tahun 2021. Hasil penelitian pengembangan bahan ajar yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas dengan kategori valid. Hasil angket respon guru dan siswa di sekolah bahwa media pembelajaran telah praktis dengan hasil angket respon guru dengan persentase kepraktisan 91,6%, sedangkan hasil angket respon siswa dengan persentase kepraktisan 92,6%.
4. Model Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Sigil untuk Siswa SMK. Penelitian yan dilakukan oleh Euis Ismayati, Ismet Basuki, dan Munoto pada tahun 2020. Berdasarkan hasil rata-rata nilai pada siswa sebelum menggunakan e-modul diperoleh hasil sebesar 73,86% dan setelah menggunakan e-modul diperoleh hasil sebesar 94,68% penggunaan e-modul pada siswa memiliki peningkatan hasil rata-rata nilai pada siswa sebesar 20,82%. Didukung oleh data lain yang memperoleh hasil post test pada kelas eksperimen diperoleh hasil 81.25% dan pada kelas kontrol diperoleh hasil sebesar 75,94%. Dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis sigil dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa SMK.
5. Pengembangan E-Modul Berbantuan Sigil Software dengan Pendekatan Saintifik Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV). Penelitian yang dilakukan oleh Desmita Rohadatul ‘Aisy, Farida, dan Siska Andriani pada tahun 2020. Berdasarkan hasil validasi tehadap media yang dikembangkan diperoleh dari ahli materi dan ahli media dengan masing-masing kriteria valid dan sangat layak. Ditunjau dari respon siswa pada uji kelompok besar diperoleh nilai kriteria sangat menarik. Adapun efektifitas media dengan *n-gain* diperoleh kriteria sedang. Dengan demikian e-modul ini layak digunakan dalam pembelajaran.
6. Studi lapangan yang dilakukan meliputi: mencari informasi tentang kebutuhan pengembangan sumber belajar Bahasa Indonesia. Peneliti menyebarkan angket analisis kebutuhan guru terhadap *e-book*. Dari 9 guru SD Baran I (100%) tertarik untuk menggunakan media *e-book*. Hal ini karena beberapa alasan misalnya meningkatkan motivasi siswa dan kemudahan dalam menggunakan. Produk media serupa yang pernah dikembangkan dan telah dikaji pada saat mempelajari penelitian yang relevan untuk melihat tampilan dan kandungan isinya. Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis kurikulum. Pada mata palajaran Bahasa Indonesia terdapat kompetensi dasar menguraikan pendapat pribadi perihal isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya), menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi, membandingkan hal yang sudah diketahui dengan yang baru diketahui dari teks nonfiksi, dan mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi. Materi ini sesuai dengan media *e-book* sigil yang akan dikembangkan. Peneliti menganalisis potensi yang dimiliki sekolah. Sekolah mempunyai laboratorium komputer yang dapat digunakan ketika pembelajaran dengan media *e-book* Sigil. Dari hasil survei juga menunjukkan lebih dari 50% siswa kelas IV SD Baran I memiliki *handphone* sendiri. Hal ini mendukung penggunaan media *e-book* dalam pembelajaran daring maupun luring.

**Simpulan**

Berdasarkan tujuan penelitian dan paparan tersebut, dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil analisis kebutuhan menemukan pentingnya dikembangkan media *e-book* pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berbahasa.
2. Media *e-book* yang dikembangkan adalah media *e-book* berbantuan Sigil yang akan dibuat dengan berbasis pendidikan karakter.
3. Potensi sekolah yang memiliki laboratorium computer dan kepemilikan handphone pada siswa sangat mendukung penggunaan media *e-book* pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan berbahasa.

**Daftar Pustaka**

Aisy, D.R., Farida, dan Andriani, S. (2020). Pengembangan E-Modul Berbantuan Sigil Software dengan Pendekatan Saintifik Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV). *Edusains: Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika* [Vol 8, No 1 (2020)](https://e-journal.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/edusains/issue/view/168).

Anzar, S.F dan Mardhatillah. (2017). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 20 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat Tahun Ajaran 2015/2016. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*  [Vol 4, No 1 20](https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/issue/view/2)17.

Borg & Gall. (2003). *Educational research: An introduction.* Newyork: Pearson education.

Fitri, A. dan Eliyasni, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Elektronik Menggunakan Sigil Pada Tema 8 Di Kelas IV SDN 16 Payakumbuh. *Journal of Basic Education* Vol 4 No 1 (2021).

Ismayati, E., Basuki, I. dam Munoto. (2020). Model Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Sigil untuk Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Volume 09 Nomor 03 Tahun 2020, 647-652.

### Kartika. (2017). Perilaku Menyimpang di Kalangan Siswa (Studi di Sekolah Dasar Negeri 31 Sepakat II Kecamatan Pontianak Tenggara. *Sosiologique, Jurnal S-1 Sosiologi* Volume 5 Nomor 1 Edisi Maret 2017.

Munandar, R.R, Cahyani, R dan Fadilah, E. (2021). Pengembangan E-Modul Sigil Software Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *BIODIK:Jurnal Pendidikan Biologi* [Vol. 7 No. 4 (2021): Desember 2021](https://online-journal.unja.ac.id/biodik/issue/view/1230).

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayan RI No. 67 tahun 2013 tentang KD dan Struktur Kurikulum SD/MI. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan. Jakarta: Presiden Republik Indonesia.

Rustaman, A.H., dkk. (2019). Pengembangan Modul Digital Praktikum Komputer Grafis 1 Dalam Format Elektonik Publication (EPUB) Untuk Meningkatkan Pemahaman Teknik Grafis Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (Topik: Digital Imaging). *JISIP: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan,* 3 (1).

Sukmadinata, N.S. (2005). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.