

**PENGEMBANGAN *E-LEARNING* SEBAGAI SUMBER BELAJAR UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS X DI SMA**

Adella Maira Amelia¹, Hamsi Mansur², Zaudah Cyly Arrum Dalu³

¹²³Universitas Lambung Mangkurat

1910130220014@mhs.ulm.ac.id¹, hamsi.mansur@ulm.ac.id², zaudah.dalu@ulm.ac.id³

Abstrak

E-learning yang dikembangkan berfungsi sebagai komplemen pembelajaran dan pemecahan masalah di kelas yaitu begitu banyaknya materi yang harus dikejar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal oleh peserta didik dan guru. *E-learning* memungkinkan peserta didik belajar dimanapun dan kapanpun, dan mengakses ke materi dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan media pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran sejarah serta penggunaan *e-learning* untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan kuesioner. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif dan kualitatif. Subjek dari penelitian ini peserta didik kelas X SMAN 5 Banjarmasin, dan objek dari penelitian ini *e-learning*. Sehingga dapat disimpulkan *e-learning* dikategorikan "sangat layak" digunakan dalam membantu proses pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X SMAN 5 Banjarmasin.

Kata Kunci: Pengembangan Media, *E-learning*, ADDIE, Hasil Belajar

Abstract

The developed e-learning functions as a complement to learning and problem solving in the classroom, that is, there is so much material that must be pursued to achieve maximum learning goals by students and teachers. E-learning allows students to learn wherever and whenever, and access the material well. This study aims to determine the development and feasibility of e-learning media in history subjects and the use of e-learning to improve learning outcomes. This study uses the R&D method with the ADDIE model. The methods used in this research are interviews, observation, and questionnaires. Data analysis techniques in this study are quantitative and qualitative analysis. The subject of this study was class X students of SMAN 5 Banjarmasin, and the object of this study was e-learning. So it can be concluded that e-learning is categorized as "very feasible" to be used in helping the learning process of students in class X history at SMAN 5 Banjarmasin.

Keywords: Media Development, *E-learning*, ADDIE, Learning Outcomes

Pendahuluan

Pencapaian hasil belajar sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor terpenting adalah guru sebagai pengembang kurikulum. Selain itu, jalannya pembelajaran secara efektif dan kreatif ditentukan oleh siswa itu sendiri dan faktor pendukung lainnya. Keberhasilan belajar sering dikaitkan dengan berbagai masalah belajar yang tidak efektif, atau karena materi dan media belajar yang diberikan tidak dipahami oleh peserta didik. Hasil belajar seringkali dikaitkan dengan sejumlah tantangan belajar yang dihadapi peserta didik, antara lain faktor pembelajaran yang tidak efektif bagi peserta didik, dan mungkin juga karena materi atau media pembelajaran disampaikan dengan cara yang kurang dapat dipahami peserta didik. Belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang dialami oleh setiap individu secara keseluruhan, dan mampu sebagai penggerak yang membantu meningkatkan hasil belajar sesuai dengan tujuan pelaksanaan pembelajaran (Sulo, 2015).

Fungsi pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan, membentuk watak, serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab (Mansur, Mastur, Sofyan, Rafiudin, & Utama, 2018).

Pembelajaran berjalan dengan baik apabila komponen sistem pembelajaran berperan optimal. Komponen sistem pembelajaran adalah manusia, teknologi media, strategi pembelajaran, lingkungan belajar, sumber belajar dan pesan pembelajaran (Munandar & Surjono, 2017). Salah satu bagian dari sistem pembelajaran yang dapat memfasilitasi pembelajaran adalah teknologi media.

Hasil observasi dan wawancara dengan salah satu guru sejarah di SMAN 5 Banjarmasin diperoleh bahwa Materi sejarah

sangat banyak sehingga tidak cukup waktu untuk menyampaikan semua materi dan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal dan pembelajaran di dalam kelas guru dan peserta didik hanya berfokus pada tujuan pembelajaran agar semua materi tersampaikan, maka aktifitas pembelajaran menjadi monoton hanya penyampaian materi dengan metode ceramah dimana metode tersebut membuat peserta didik kurang aktif dan mempengaruhi hasil belajar. Bukan hanya itu, diperoleh juga di SMAN 5 Banjarmasin belum ada sumber belajar digital yang berfungsi sebagai komplemen pembelajaran yang mampu mengatasi permasalahan yang terdapat pada pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, peneliti mencoba memberikan alternatif dengan mengembangkan *e-learning* sebagai sarana pembelajaran yang dapat memecahkan permasalahan mata pelajaran sejarah untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu peneliti mengikat penelitian ini dengan judul "Pengembangan *E-learning* sebagai Sumber Belajar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas X di SMAN".

Kajian Pustaka

Pengembangan merupakan kegiatan sistematis dalam menghasilkan sebuah produk pembelajaran (Rafiudin 2021). Penelitian pengembangan yaitu tahap yang dilakukan untuk menciptakan atau mengembangkan dan memvalidasi produk yang sudah ada atau untuk mengembangkan produk baru. Penelitian pengembangan juga dapat digunakan untuk mencari pengetahuan maupun menjawab permasalahan yang ada (Fahrurrozi & Mohzana, 2020).

E-learning adalah salah satu media belajar yang paling banyak digunakan di sekolah. Dalam arti luas, e-learning merupakan singkatan dari electronic learning berarti pembelajaran elektronik. Artinya, jenis pembelajaran baru yang menggunakan media elektronik, khususnya internet,

sebagai media pembelajaran. E-learning menitikberatkan pada student centered dimana lebih mudah bagi peserta didik untuk memahami dan menggunakan materi, sehingga model ini sangat efisien dalam hal waktu, tenaga dan ruang karena tidak terbatas pada aktivitas kelas, tetapi juga dapat dilakukan dirumah (Anggraeni, 2020).

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai bahan atau referensi untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan peserta didik. Sumber belajar ada 6 yaitu: *messages, people, materials, tools, technologies* dan *background*. Oleh karena itu sumber belajar merupakan segala sesuatu yang direncanakan atau karena sifatnya digunakan atau dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk memudahkan belajar peserta didik (Prastowo, 2018).

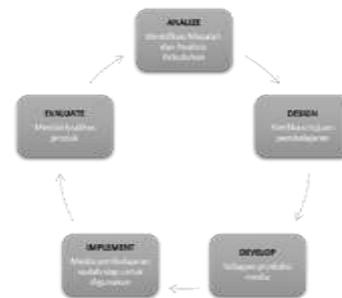
Hasil belajar merupakan hasil dari perubahan tingkah laku individu yang dapat diamati dan diukur dari segi pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan ini dapat diartikan sebagai peningkatan dan perkembangan yang lebih baik dari sebelumnya tidak mengetahui menjadi tahu (Hamalik, 2014). Pencapaian hasil belajar memang sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor terpenting adalah guru sebagai pengembang kurikulum. Selain itu, jalannya pembelajaran secara efektif dan kreatif ditentukan oleh siswa itu sendiri dan faktor pendukung lainnya. Keberhasilan belajar sering dikaitkan dengan berbagai masalah belajar yang tidak efektif, atau karena materi dan media pembelajaran yang diberikan tidak dipahami oleh peserta didik.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan *Research and Development* (R & D) yaitu proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (Sugiono, 2013). Produk ini dikembangkan sesuai dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze,*

Desain, Development, Implementasi, Evaluasi) yang dikembangkan oleh Dick and Carry. Peneliti menggunakan model ADDIE karena model ini mudah dipahami, selain itu model dikembangkan secara sistematis dan berdasarkan landasan teori desain pembelajaran yang dikembangkan. Model ini disusun secara terprogram dengan operasi yang sistematis yang bertujuan untuk memecahkan masalah pembelajaran yang berkaitan dengan sumber pendidikan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Hignasari, 2020).

Prosedur pengembangan model ADDIE menurut Dick and Carry terdiri dari 5 tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Adapun tahap model pengembangan ADDIE terdapat pada gambar 1.



Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE

Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMAN 5 Banjarmasin, ahli media dan materi. Objek penelitian ini adalah E-learning sebagai sumber belajar yang digunakan di kelas X mata pelajaran sejarah. Alat penelitian adalah observasi partisipan, wawancara semi terstruktur dan angket atau pertanyaan.

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif yaitu angket/kuesioner, sedangkan data kualitatif berupa saran dan penilaian dari ahli materi dan media. Uji kelayakan produk penelitian ini menggunakan uji skala Likert untuk menentukan skor produk dan validitas. Setelah data diperoleh, untuk menghitung persentase skor dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentasi yang Dicari

$\sum x$ = Skor Diperoleh

$\sum n$ = Skor Maksimal

Hasil perhitungan angket validasi oleh para ahli dianalisis secara deskriptif dengan mengacu pada tabel di bawah ini.

Tabel 1 Kriteria Kelayakan

| Persentase | Kriteria |
|------------|--------------|
| 81% - 100% | Sangat layak |
| 61% - 80% | Layak |
| 41% - 60% | Cukup layak |
| 21% - 40% | Kurang layak |
| <20% | Tidak layak |

Uji keefektifan produk dalam penelitian ini menggunakan uji skala likert untuk mengetahui skor dan respon peserta didik terhadap media/produk. Hasil respon peserta didik terhadap angket dianalisis secara deskriptif terkait dengan tabel di atas.

Untuk mengukur perolehan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diperoleh dari skor penilaian siswa pada penelitian ini dengan menggunakan uji N-gain (normalized gain) digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif antara sebelum dan setelah penggunaan *e-learning*. Untuk mengetahui adanya peningkatan pada hasil belajar maka peneliti menggunakan uji N-gain. Berikut adalah rumus yang digunakan untuk mencari N-Gain :

$$N - Gain0(g) = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan:

N – gain (g) : besarnya faktor gain

Skor Posttest : hasil pengukuran akhir

Skor Pretest : hasil pengukuran awal

Skor Maksimal : Nilai maksimal pengukuran

Tabel 2 Kriteria N-gain

| N-Gain | Kategori |
|-----------------|----------|
| $g > 0,7$ | Tinggi |
| $0,3 < g < 0,7$ | Sedang |
| $g < 0,3$ | Rendah |

Dari data diatas dapat dilihat perubahan yang meningkatkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Hasil yang diperoleh dari penelitian pengembangan sebagai sumber belajar dilaksanakan sesuai dengan prosedur pengembangan yang telah dijelaskan di atas. yaitu pengembangan pada model ADDIE, yaitu melakukan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

1. Tahap Analisis

Pada tahap awal pengembangan *e-learning* peneliti melakukan analisis kebutuhan dan identifikasi masalah yang ada pada pembelajaran di SMAN 5 Banjarmasin. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diketahui bahwa dalam pembelajaran sejarah di kelas, guru hanya terpaku pada tujuan pembelajaran sehingga semua materi tersampaikan maka aktivitas pembelajaran hanya penyampaian materi dengan metode ceramah dimana metode ini membuat peserta didik kurang aktif dan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Salah satu solusi pembelajaran untuk masalah ini adalah pengenalan *e-learning*. *E-learning* dipilih sebagai solusi alternatif karena menawarkan pengalaman belajar yang lebih luas kepada peserta didik di mana saja dan kapan saja. Media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk belajar secara fleksibel dan menyampaikan materi dengan baik, sehingga peserta didik dapat mengakses materi tersebut dengan baik adalah *e-learning* (Munandar & Surjono, 2017).

2. Tahap Perencanaan

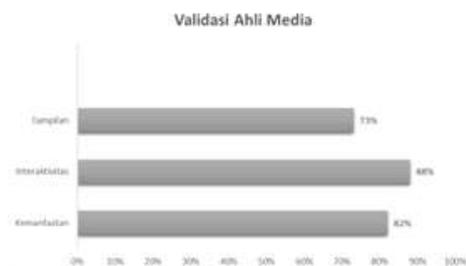
Tujuan dalam tahap perancangan adalah untuk merancang perangkat pembelajaran sesuai dengan langkah yang ada. Empat langkah yang harus dilakukan yaitu :

- 1) Penyusunan tes
- 2) Pemilihan media
- 3) Pemilihan format
- 4) Desain awal (flowchart dan story board)

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini terdapat dua langkah yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu tahap pertama uji validasi kepada ahli materi, dan ahli media.

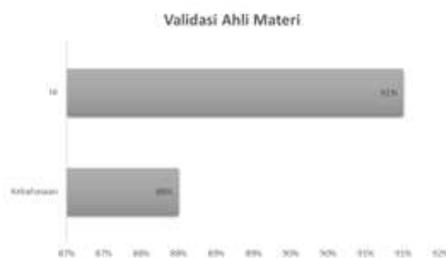
1) Validasi Ahli Media



Gambar 2 Validasi Ahli Media

Pada ahli media terdapat 3 aspek penilaian yaitu aspek tampilan memperoleh nilai 73% , aspek interkativitas memperoleh nilai 88% dan aspek kemanfaatan memperoleh nilai 83% dengan rata-rata nilai 81%.

2) Validasi Ahli Materi



Gambar 3 Validasi Ahli Materi

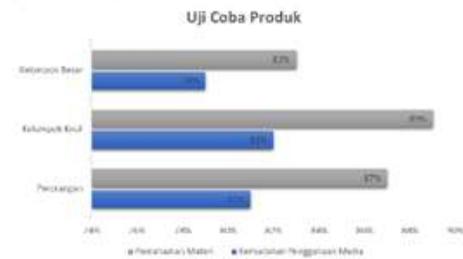
Pada ahli media terdapat 2 aspek penilaian yaitu aspek isi memperoleh nilai 91% , aspek

kebahasan memperoleh nilai 88% dengan rata-rata nilai 89,5%.

4. Tahap Implementasi

Setelah dilakukannya validasi ahli media dan materi lalu mendapatkan hasil kelayakan pada media setelah itu dilakukanlah implementasi media.

Pada tahap implementasi media dilakukan uji coba produk untuk kelompok besar, kelompok kecil, dan perorangan.



Gambar 4 Uji Coba Produk

Pada kelompok besar memperoleh aspek kemudahan penggunaan media 79% dan aspek pemahaman materi 83%. Pada kelompok meperoleh aspek kemudahan penggunaan media 82% dan aspek pemahaman materi 88%. Perorangan memperoleh aspek kemudahan penggunaan media 81% dan aspek pemahaman materi 87%.

Implementasi media dilakukan pada kelas X selama satu minggu dengan menggunakan strategi pembelajaran *Learning by exploring* dimana peserta didik melakukan pembelajaran mandiri melalui *e-learning* dan mengeksplorasi materi pembelajaran sendiri. Guru memberikan materi melalui pembelajaran offline namun kegiatan pembelajaran pun dilakukan secara online dengan menggunakan *e-learning*. Pembelajaran campuran yang memadukan strategi kelas tatap muka dengan pembelajaran jarak jauh atau daring (*blended learning*).

5. Tahap Evaluasi

Tahap akhir dari penelitian ini adalah evaluasi. Pada tahap evaluasi peneliti melakukan evaluasi formatif yaitu evaluasi yang dilakukan pada tahap pengembangan yang terdiri dari tahap yaitu: (1) evaluasi ahli materi (2) evaluasi ahli media dan (3) uji coba produk

Untuk menentukan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah maka diperlukannya perlakuan atau treatment diperoleh dari nilai hasil evaluasi peserta didik. Evaluasi dilakukan dengan peserta didik mengerjakan soal dibagikan kepada 36 orang. Pengukuran hasil belajar dengan dibagikan soal sebelum menggunakan *e-learning* dan kemudian dibagikan pula soal sesudah menggunakan *e-learning*. Pengukuran hasil belajar menggunakan uji N-gain sehingga mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik saat sebelum dan sesudah menggunakan *e-learning*. Berikut data dari hasil pengukuran hasil belajar peserta didik :

Tabel 3 Hasil N-gain

| Aspek | Hasil |
|----------------|--------|
| Pretest | 48,5% |
| Posttest | 69,7% |
| Hasil Maksimal | 75 |
| N-gain | 0.7 |
| Kriteria | Tinggi |

Berdasarkan hasil uji N-gain terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang menunjukkan nilai gain sebesar 0,7 dimana dalam tabel kriteria n-gain masuk ke dalam kriteria tinggi. Hal tersebut menyatakan bahwa setelah menggunakan *e-learning* pada mata pelajaran sejarah mengalami peningkatan hasil belajar

B. Pembahasan

1. Tahapan pengembangan *e-learning* sebagai sumber belajar

Pengembangan *e-learning* yang telah dikembangkan menggunakan model ADDIE dengan 5 tahap yaitu *analize*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluate* dengan rincian sebagai berikut. Tahap

pertama, *analize* yaitu melakukan identifikasi masalah dan analisis kebutuhan. Tahap kedua, *design* yaitu Menyusun 5 butir soal essay, memilih jenis media, memilih format, membuat flowchard dan storyboard. Tahap ketiga, *development* atau pengembangan yaitu melakukan uji validasi ahli media dan materi. Tahap keempat, *implementation* yaitu implementasi produk *e-learning* dengan melakukan uji coba produk dengan menggunakan model dan strategi pembelajaran. Tahap terakhir *evaluate* atau evaluasi produk, jenis evaluasi yang dilakukan adalah evaluasi formatif.

2. Kelayakan *e-learning* sebagai sumber belajar

Hasil perhitungan total skor diperoleh dari review ahli media dan ahli materi tentang *e-learning* sebagai sumber belajar mata pelajaran sejarah untuk meningkatkan hasil belajar kelas X “Layak”, karena tampilan media pada *e-learning* menarik dengan penyajian gambar dan video dengan kualitas baik, aspek interaktifitas antara guru dan peserta didik tersedia didalam *e-learning* seperti forum diskusi, 1materi dan tugas. Materi yang terdapat pada *e-learning* relevan dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan, penyajian materi sudah sistematis dan materi mudah dipahami peserta didik. *E-learning* juga dapat digunakan sesuai dengan manfaat penggunaan yaitu membantu guru dan peserta didik untuk memberikan dan mengakses materi sejarah secara mandiri dan memberikan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar terhadap peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Pembelajaran dengan media yang tepat akan berjalani efektif manakala peran guru dalam pembelajaran adalah mendorong atau memfasilitasi pembelajaran, dan pembelajaran menjadi lebih efektif,

efisien dan bermakna (Widodo, 2018).

3. Peningkatan hasil belajar setelah menggunakan *e-learning* sebagai sumber belajar

Pada hasil penilaian treatment atau perlakuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada peserta didik kelas X mata pelajaran sejarah yaitu dengan memberikan 20 soal pada 36 orang peserta didik. Dengan melakukan perhitungan uji n-gain dari hasil beberapa hasil treatment atau perlakuan yaitu, (1) rata-rata nilai pretest 48,5% (2) rata-rata nilai posttest 69,692% (3) nilai maksimal 75, (4) N-gain 0,7 artinya treatment atau perlakuan dapat interpretasikan ke dalam kategori "tinggi". Dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik kelas X mata pelajaran sejarah setelah diberikan media pembelajaran *e-learning* sebagai sumber belajar. Media pembelajaran sudah layak dan memiliki efek potensial terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran setelah dilakukan treatment sebelum dan sesudah menggunakan media (Syafriada, 2023).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan tujuan dari penelitian ini, yaitu mengembangkan *e-learning* sebagai sumber belajar untuk meningkatkan hasil belajar mata kelas X di SMA telah tercapai. *E-learning* yang dikembangkan dapat diakses dengan baik oleh peserta didik dan guru. Pengembangan media pembelajaran ini mengacu pada model *ADDIE* yang terdiri atas lima tahapan yaitu *analyze, design, develop, implementation* dan *evaluate*. Produk *e-learning* yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan pada pembelajaran. Hal ini didukung oleh hasil validasi materi dan validasi media yang mendapatkan skor dengan kategori "sangat layak". *E-learning*

dapat meningkatkan hasil belajar setelah diberi perlakuan sebelum menggunakan *e-learning* dan sesudah menggunakan *e-learning*.

Saran

Saran yang dapat peneliti berikan adalah dalam pengembangan *e-learning* sebagai sumber belajar harus tetap memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran yang baik dan memperhatikan karakteristik peserta didik, guru dan lingkungan. Selain itu, pada implementasi *e-learning* dalam pembelajaran perlu diberikan model pembelajaran berupa pendekatan agar strategi pembelajaran yang dilaksanakan dapat membantu peserta didik mengembangkan dirinya baik berupa informasi, gagasan, keterampilan nilai dan cara-cara berpikir peserta didik. Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi harus terus diperbaharui sesuai perkembangan teknologi yang ada.

Daftar Pustaka

- Anggraeni, F. P. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran E-learning Dengan Media Kahoot Terhadap Kemampuan Analisis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Islam Al Azhar 29 Semarang. *SOSIOLIUM*, 72-83.
- Fahrurrozi, M. &. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tinjauan Teoretis dan Praktik*. Universitas Hamzanwadi Press.
- Hamalik, O. (2014). *Teacher Education Based on Competency Approach*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamsi Mansur, A. S. (2018). Pelatihan Pengembangan Media Video Pembelajaran Bagi Guru-Guru SDN Pasar Lama 3 Banjarmasin. *ULM Repository*.
- Hignasari, L. V. (2020). Pengembangan e-learning dengan metode self assessment untuk meningkatkan hasil belajar matematika mahasiswa universitas Mahendradatta. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan*

- Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran,*, 206-219.
- Imam Widodo, M. (2018). Pengembangan E-Learning Mata Pelajaran Geografi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Sma. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 13-24.
- Lulu Syahrina Syafrida, H. M. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Virtual Karakter Pada Mata Kuliah E-Commerce Dan Networking Bisnis Dengan Pendekatan Deduktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Lambung Mangkurat. *Journal of Instructional Technology*, 45-52.
- Munandar, A. H. (2017). Pengembangan E-learning Berbasis Moodle untuk Meningkatkan Pemahaman Isi Teks Anekdote pada Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 1-12.
- Prastowo, A. (2018). *Sumber Belajar dan Pusat Sumber Belajar : Teori dan Aplikasinya di Sekolah*. Depok: Prenadamedia Group.
- Rafiudin, R. M. (2021). Pelatihan pengembangan bahan ajar elektronik (e-book) di SMKN 1 Banjarmasin. *BubunganTinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 9-15.
- Sugiono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Sulo, U. T. (2015). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.