

PAPER NAME

**Pengembangan Buku Digital Mata Kuliah  
Manajemen Pembelajaran.pdf**

AUTHOR

**faridah febriati**

WORD COUNT

**2763 Words**

CHARACTER COUNT

**18129 Characters**

PAGE COUNT

**7 Pages**

FILE SIZE

**1.8MB**

SUBMISSION DATE

**Jun 29, 2023 7:44 PM GMT+8**

REPORT DATE

**Jun 29, 2023 7:45 PM GMT+8**

### ● 4% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 4% Internet database
- 0% Publications database

### ● Excluded from Similarity Report

- Crossref database
- Submitted Works database
- Quoted material
- Small Matches (Less than 10 words)
- Crossref Posted Content database
- Bibliographic material
- Cited material
- Manually excluded text blocks



# Jurnal of Educational Technology, Curriculum, Learning, and Communication

---



*Jl. Tamalate I Tidung*  
[Malassar – 90222]

*Merrisa Monoarfa:*  
+62821-9175-9996



*Sri Wahyuningsih:*  
+62852-5581-6055

*Fajrin Baid:*  
+62853-4351-0765



[jetclc@unm.ac.id](mailto:jetclc@unm.ac.id)



<https://ojs.unm.ac.id/JETCLC>

Fitri Hidayanti, Abdul  
Hakim, Farida Febriati.

*Pengembangan Buku  
Digital Mata Kuliah  
Manajemen  
Pembelajaran*

Submitted: 2022-12-26  
Accepted: 2022-01-31  
Published: 2022-01-31

## Pengembangan Buku Digital Mata Kuliah Manajemen Pembelajaran

**Fitri Hidayanti<sup>\*</sup>, Abdul Hakim<sup>2</sup>, Farida Febriati<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Teknologi Pendidikan/Universitas Negeri Makassar

Email: [fitrihidayanti36@gmail.com](mailto:fitrihidayanti36@gmail.com)

<sup>2</sup> Teknologi Pendidikan/Universitas Negeri Makassar

Email: [hakimtekpen@yahoo.co.id](mailto:hakimtekpen@yahoo.co.id)

<sup>3</sup> Teknologi Pendidikan/Universitas Negeri Makassar

Email: [ida.febriati@yahoo.com](mailto:ida.febriati@yahoo.com)



©2021 – JETCLC. Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

### **ABSTRACT**

*The purpose of this study was to describe the level of student need for the use of digital books in learning management courses, to describe the level of validity and practicality of digital books. The method used is research and development, while the data collection technique is carried out using a closed questionnaire, then data analysis is carried out using qualitative descriptive analysis techniques and descriptive statistics. The results showed that the valid learning management digital book product used based on the results of the validation of media and content experts had very good qualifications, then the stage of developing digital book media that was tested on powerful students and lecturers also had very good qualifications.*

**Keywords:** digital books; learning management; learning

### **ABSTRAK**

*Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tingkat kebutuhan mahasiswa terhadap penggunaan buku digital pada mata kuliah Manajemen Pembelajaran, mendeskripsikan tingkat validitas dan kepraktisan buku digital. Metode yang digunakan adalah research and development sedangkan teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket tertutup, selanjutnya analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan statistic deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk buku digital Manajemen Pembelajaran valid digunakan berdasarkan hasil validasi ahli media dan isi memiliki kualifikasi sangat baik selanjutnya tajap pengembangan media buku digital yang diujicobakan pada mahasiswa dan dosen pengampuh juga berada pada kualifikasi sangat baik.*

**Kata Kunci:** buku digital; manajemen pembelajaran; pembelajaran

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) proses, saat ini belajar dapat ditempuh melalui pelbagai cara yang relevan sesuai dengan kebutuhan dengan syarat tersedianya sumber belajar. Menurut (Prastowo, 2018) sumber belajar merupakan segala sesuatu yang dapat

menciptakan proses belajar, baik berupa benda, data, ide, dan fakta.

Sumber belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran karena dapat menjadi media transaksi belajar antara pendidik dan peserta didik. Sebuah system yang terdiri dari sekumpulan bahan dan situasi didesain secara khusus dapat menjadi pemantik terjadinya proses belajar peserta didik secara individual (Syukur N.C, 2008).

Salah satu sumber belajar efektif digunakan saat ini adalah buku digital. Menurut (Subiyantoro, 2014) buku digital adalah evolusi dari buku cetak yang berisi informasi digital seperti teks, gambar, video, dan animasi. Kemudahan penggunaan, tampilan menarik, dan akses buku digital menjadi alasan buku digital mulai digandrungi masyarakat. Seperti halnya buku digital dengan teknologi tiga dimensi (*flipbook*) dapat digunakan dalam pembelajaran (Riyanto, n.d.).

Bertalian dengan hal tersebut, hasil observasi yang dilakukan pada mahasiswa Teknologi Pendidikan (TP) Universitas Negeri Makassar (UNM) terkait penggunaan sumber belajar digital pada mata kuliah Manajemen Pembelajaran diperoleh bahwa ketertarikan mahasiswa dalam belajar dipengaruhi oleh ketersediaan sumber belajar yang menarik dan mudah diakses. Selain itu, materi yang sifatnya teoritis tidak lagi membosankan karena dapat belajar secara mandiri melalui buku digital yang telah menyediakan sumber referensi relevan. Situasi tersebut menjawab masalah yang dihadapi mahasiswa yang kesulitan memperoleh referensi praktis jika harus dicari secara mandiri.

Penyediaan sumber belajar yang efektif dan praktis tidak lepas dari peran teknologi pembelajaran. Menurut (Warsita, 2013) teknologi pembelajaran merupakan perkawinan tiga aliran yang saling berkepentingan, yaitu media pendidikan, psikologi pembelajaran, dan pendekatan sistem untuk pendidikan. Ketiga hal tersebut harus menjadi acuan dalam mengembangkan sumber belajar.

Berdasarkan uraian tersebut sehingga peneliti melakukan penelitian dan pengembangan produk buku digital *flipbook* untuk mata kuliah Manajemen Pembelajaran. Hal ini penting dilakukan karena tuntutan kebutuhan pembelajaran saat ini tidak hanya berfokus pada metode dan strategi yang digunakan, melainkan penyediaan bahan ajar efektif dan relevan dengan perkembangan era digital. Selain itu, proses pembelajaran mahasiswa dilakukan melalui *learning management system* (LMS) SYAM-OK dapat dengan mudah diintegrasikan oleh dosen sebagai salah satu sumber belajar di laman tersebut melalui satu aktivitas yang terdiri dari pelbagai sumber belajar, baik berupa teks, gambar, maupun video dalam satu wadah.

Adapun tujuan penelitian ini, yaitu 1) mendeskripsikan tingkat kebutuhan mahasiswa teknologi pendidikan terhadap penggunaan sumber belajar buku digital pada mata kuliah Manajemen Pembelajaran; 2) mendeskripsikan tingkat validitas buku digital Manajemen Pembelajaran; dan mendeskripsikan tingkat kepraktisan buku digital Manajemen Pembelajaran.

## METODE

Penelitian ini membuat media buku digital *flipbook* sehingga jenis penelitian yang digunakan adalah *research and development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model pengembangan 4D (*define, design, development, and disseminate*). Subjek penelitian dilakukan terhadap 20 mahasiswa pengguna, dua validator ahli media dan isi. Objek pengembangan adalah mata kuliah Manajemen Pembelajaran pada prodi Teknologi Pendidikan. Rumus berikut digunakan untuk menghitung presentase.

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan}}{N \times \text{bobot tertinggi}} \times 100$$

Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket tertutup, selanjutnya analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan statistik deskriptif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pengembangan buku digital *flipbook* dilakukan menggunakan model 4D, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan) sebagaimana diuraikan berikut:

#### 1. Tahap Pendefinisian (*define*)

Pada tahap ini diawali dengan analisis kebutuhan media buku digital *flipbook* melalui angket terhadap 20 mahasiswa Teknologi Pendidikan yang program mata kuliah Manajemen Pembelajaran. Angket berisi 10 butir pertanyaan, data yang diperoleh adalah terdapat 74% respon positif mahasiswa terhadap kebutuhan pengembangan buku digital dalam perkuliahan Manajemen Pembelajaran (dapat dilihat pada table 3.1)

**Tabel 3.1** Analisis Kebutuhan

Identifikasi	Responden	
	Ya	Tidak
Apakah dosen menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan?	20	
Apakah dosen menggunakan sumber lain/artikel dari pada buku?	8	12
Apakah mata kuliah Manajemen Pembelajaran sulit untuk dipelajari	11	9
Apakah buku ajar yang digunakan oleh dosen sesuai dengan tujuan pembelajaran	20	
Apakah materi yang diajarkan dosen diperoleh dari sumber belajar/buku yang berbeda	14	6
Apakah dosen memberikan soal latihan pada akhir perkuliahan	13	7
Apakah anda membutuhkan buku digital sebagai media pembelajaran yang baru	20	
Apakah dosen pernah menggunakan buku digital khusus mata kuliah Manajemen Pembelajaran	1	19
Apakah anda setuju, jika mata kuliah Manajemen Pembelajaran menggunakan buku ajar berbasis digital	20	
Menurut anda, apakah menggunakan buku digital akan lebih menarik dan menyenangkan	20	
<b>Jumlah skor</b>	<b>147</b>	<b>53</b>
<b>Presentase Rata-rata</b>	<b>74%</b>	

## 2. Tahap Perancangan (*design*)

Mengacu pada data hasil analisis yang mengidentifikasi kebutuhan mahasiswa, selanjutnya dilakukan desain produk buku digital. Tahap ini dirumuskan *prototype* perancangan kemudian mengembangkan buku digital menggunakan aplikasi *flip pdf profesional*. Materi yang dicantumkan dalam buku digital sesuai dengan rencana perkuliahan semester (RPS) mata kuliah Manajemen Pembelajaran.

## 3. Tahap Pengembangan (*development*)

Pada tahap ini dilakukan pengujian untuk mengetahui tingkat kebutuhan validitas dan kepraktisan penggunaan buku digital yang terdiri dari validasi materi dan validasi media. Hasil validasi materi pada table 3.2 menunjukkan presentase 92% kualifikasi baik muatan materi yang dicantumkan sedangkan validasi media berada pada kualifikasi 82% sehingga pengembangan produk dapat dilanjutkan sesuai dengan kebutuhan pengguna sebagaimana dijabarkan pada table 3.3.

**Tabel 3.2** Validasi Ahli Materi Produk Buku Digital Manajemen Pembelajaran

No.	Aspek Yang Dinilai	Skala
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan Rencana Pembelajaran Semester	5
2.	Mendorong kemandirian belajar peserta didik	5
3.	Kejelasan dan kemenarikan <i>font</i> pembelajaran	4
4.	Kesesuaian antara warna font dengan warna latar	5
5.	Kejelasan dan kesesuaian bahasa yang digunakan	4
6.	Kesesuaian materi dan karakteristik peserta didik	4
7.	Kemenarikan isi materi	5
8.	Materi pembelajaran mudah dipahami oleh mahasiswa secara mandiri	5
9.	Materi pembelajaran sesuai dengan perkembangan belajar peserta didik	5
10.	Kelengkapan materi dalam media buku digital	4
<b>Jumlah</b>		<b>46</b>

Selain validasi ahli, untuk memastikan pengembangan produk sesuai dengan kebutuhan sasaran pengguna, maka dilakukan pula uji coba kepraktisan produk terhadap mahasiswa yang program Manajemen Pembelajaran dan dosen pengampuh mata kuliah Manajemen Pembelajaran.

**Tabel 3.3** Validasi Ahli Media dan Desain Buku Digital Manajemen Pembelajaran

No.	Aspek Yang Dinilai	Skala
1.	Memiliki tampilan yang menarik	5
2.	Pemilihan tulisan ( <i>font</i> ) mudah dibaca	4
3.	Kesesuaian backsound terhadap materi yang disajikan	3
4.	Kesesuaian video pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	4
5.	Buku digital praktis digunakan dalam pembelajaran	4
6.	Pemilihan warna pada yang menarik	4
7.	Ilustrasi gambar yang sesuai dengan isi materi	4
8.	Kesesuaian materi pembelajaran terhadap RPS mata kuliah Manajemen Pembelajaran	4
9.	Kesesuaian buku digital pembelajaran terhadap karakteristik mahasiswa	4
10.	Kejelasan audio terhadap video yang ada di buku digital	5
<b>Jumlah</b>		<b>41</b>

Hasil menunjukkan respon mahasiswa berada pada kualifikasi baik dengan presentase 84% tertarik dan memperoleh kemudahan dengan menggunakan media buku digital ini. Selanjutnya respon dosen pengampuh mata kuliah menunjukkan presentase 98% terhadap media buku digital yang dikembangkan.

4. Tahap Penyebarluasan (*disseminate*)

Tahap ini dilakukan dengan cara menyebarkan buku digital Manajemen Pembelajaran pada mahasiswa teknologi pendidikan yang program mata kuliah Manajemen Pembelajaran serta dosen pengampuh mata kuliah.

**Pembahasan**

Proses pembelajaran saat ini senantiasa membutuhkan inovasi dan adaptasi agar dapat menyesuaikan dengan kebutuhan belajar. Hal ini dapat dilakukan melalui pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran inovatif (Aprilia et al., 2017). Pengembangan buku digital pada mata kuliah Manajemen Pembelajaran efektif dilakukan karena memberikan kemudahan mahasiswa belajar secara mandiri sesuai dengan kebutuhan. Sejalan dengan pendapat (Ruddamayanti, 2019) informasi yang diberikan melalui buku digital memeungkinkan terjadinya proses belajar individual sebab tidak bergantung pada satu sumber informasi. Didukung pula oleh pendapat (Prasetya, 2016) bahwa penggunaan buku dengan format digital sangat ringkas dari segi ukuran dan praktis karena dapat dibuka kapanpun melalui perangkat yang sesuai.

Selain itu, ragam fitur yang tersedia pada media buku digital Manajemen Pembelajaran ini memenuhi kebutuhan belajar mahasiswa karena terdapat materi berupa teks, gambar, dan video pembelajaran dalam satu wadah. Sehingga pencarian informasi dalam format digital dapat dilakukan dengan cepat, tepat, dan akurat yang

memudahkan penggunaanya (Syawaludin, 2019). Sejalan dengan hal tersebut, (Saputra & Anwar, 2019) menuturkan bahwa penggunaan buku digital dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman berbeda pada mahasiswa karena dilengkapi dengan materi berupa teori dan praktik berupa video tutorial.

Muatan materi dalam buku digital Manajemen Pembelajaran juga beragam, berupa teks, gambar, dan video. Selain memudahkan mahasiswa, pengembangan buku digital ini juga relevan digunakan oleh dosen karena dapat diintegrasikan dalam *learning management system* (LMS). Fitur yang disediakan dalam buku digital dapat menyajikan pelbagai informasi dari beragam sumber yang berbeda sehingga dapat digunakan oleh pendidikan dalam memfasilitasi pembelajaran yang bersifat individual bagi peserta didik sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, dan minatnya (Ruddamayanti, 2019)

Menurut (Aulia et al., 2016) dalam memilih bahan ajar atau sumber belajar harus memperhatikan aspek visualisasi yang menarik dan fitur yang interaktif. Untuk itu, inovasi penyediaan bahan ajar digital ini dibarengi dengan kemenarikan dan kesesuaian aspek pembelajaran agar tetap dapat digunakan. Berdasarkan hasil validasi ahli yang dilakukan diperoleh bahwa spesifikasi buku digital layak digunakan dengan mempertimbangkan kejelasan konten, kemenarikan desain, penggunaan font dan warna, serta kesesuaian bahasa yang digunakan. Keunggulan lain buku digital dapat dilihat dari aspek keterbacaan dengan menyediakan tools

zoom in dan zoom out.

Konsep penggunaan buku digital memberikan kesan praktis dan mudah digunakan, hal ini dilihat dari tersedianya *tools hyperlink* setiap bagian materi. Pengguna dapat mengakses materi dengan cara memilih topik yang akan dibaca kemudian akan langsung menampilkan pembahasan materi sesuai dengan halaman yang tertera di daftar isi. Hal ini didukung oleh pendapat (Fauzan, 2016) bahwa kelebihan menggunakan buku digital karena dilengkapi dengan fitur *search* dan *hyperlink* sehingga dapat melacak materi yang diinginkan dengan mudah dan cepat. Dengan demikian pengguna dapat belajar sesuai dengan kebutuhannya (Arnidah, Anwar & Hafsah, 2020).

Buku digital tidak hanya mencakup kemenarikan dan kepraktisan penggunaan, melainkan ketercapaian tujuan pembelajaran. Aspek ini dapat dilihat berdasarkan kesesuaian materi buku digital dengan RPS mata kuliah Manajemen Pembelajaran yang dirumuskan dalam buku digital. Pengembangan buku digital membuat materi dalam bentuk *teks book* dapat dikonversi menjadi publikasi digital dengan mudah dengan cara yang menarik dan interaktif (Febrianti, 2021).

Konten dirumuskan terstruktur sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setiap materi. Pada setiap bagian materi juga disediakan video pembelajaran dan kuis untuk evaluasi. Menurut (Suardipa & Primayana, 2020) untuk mengetahui tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan berjalan secara optimal, maka dilakukan proses evaluasi yang sistematis baik berupa pertanyaan langsung maupun kuis. Lebih lanjut menyatakan bahwa tujuan evaluasi dapat dipandang sebagai sebuah stimulus bagi peserta didik dalam meningkatkan dan memperbaiki gairah belajarnya.

Berdasarkan hal tersebut, aspek evaluasi menjadi bagian penting dalam merancang buku digital Manajemen Pembelajaran karena pada dasarnya tujuan penggunaan buku digital bukan sekadar menyediakan materi melainkan memfasilitasi pengguna untuk mengetahui tingkat pemahaman tentang satu topik melalui menu penilaian/evaluasi. Ketepatan penggunaan sumber belajar dapat diukur melalui proses evaluasi (Huljannah, 2021).

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Pengembangan buku digital pada mata kuliah manajemen pembelajaran dibutuhkan sebagai upaya meningkatkan kualitas sumber belajar bagi mahasiswa. Hal ini dibuktikan melalui analisis yang dilakukan terhadap mahasiswa bahwa penggunaan buku digital dalam pembelajaran membantu memperoleh materi dengan jenis sumber yang berbeda dalam satu wadah. Selanjutnya buku digital Manajemen Pembelajaran valid untuk digunakan setelah melalui validasi ahli baik ahli materi maupun ahli media dan desain. Selain itu, hasil uji coba produk buku digital pada mahasiswa pengguna dan dosen pengampuh mata kuliah Manajemen Pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka disarankan bagi *stakeholder* yang terkait baik dosen maupun mahasiswa dapat mempertimbangkan untuk penggunaan buku digital Manajemen Pembelajaran dalam proses perkuliahan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aprilia, T., Sunardi, S., & Djono, D. (2017). Pemanfaatan Media Buku Digital berbasis Kontekstual dalam Pembelajaran IPA. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*, 0, Article 0. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/psdtp/article/view/10444>
- Arnidah, A., Anwar, C. R., & Hafsah, H. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Buku Elektronik Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK. *Journal of Curriculum Indonesia*, 3(2), 101–105. <https://doi.org/10.46680/jci.v3i2.35>
- Aulia, R., Patmantara, S., & Handayani, A. N. (2016). Perancangan Buku Digital Interaktif Berbasis Flipping Book TIK Kelas XI SMA. *SENTIA 2016*, 8(1), Article 1. <https://prosiding.polinema.ac.id/sentia/index.php/SENTIA2016/article/view/66>
- Fauzan, M. (2016). Pembuatan Electronic Book (E-Book) Bahasa Arab dengan Software FLIP Book Maker. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 1(2), Article 2. <http://prosiding.arab-um.com/index.php/konasbara/article/view/64>

- Febrianti, F. A. (2021). Pengembangan Digital Book Berbasis Flip PDF Professional untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(2), 102–115.  
<https://doi.org/10.33603/caruban.v4i2.5354>
- Huljannah, M. (2021). Pentingnya Proses Evaluasi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *EDUCATOR (DIRECTORY OF ELEMENTARY EDUCATION JOURNAL)*, 2(2), 49–63.  
<https://doi.org/10.54045/educator.v2i2.416>
- Prasetya, D. D. (2016). Kesiapan Pembelajaran Berbasis Buku Digital. *TEKNO*, 24(2), Article 2.  
<http://journal.um.ac.id/index.php/tekn/article/view/5169>
- Prastowo, A. (2018). *Sumber belajar dan pusat sumber belajar: Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah*. Kencana.
- Riyanto, L. (n.d.). Subagyo.(2012). Pengembangan digital library local content pekalongan dalam format buku 3 dimensi. *Jurnal LIPI*, 1(1), 1–13.
- Ruddamayanti, R. (2019). Pemanfaatan Buku Digital dalam Meningkatkan Minat Baca. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG*, 12(01), Article 01.  
<https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2750>
- Saputra, H., & Anwar, C. R. (2019). DIGITAL DAN PENGANTAR SINEMATOGRAFI: BUKU AJAR YANG BERCERITA. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran dan Penelitian*, 5(1), 232–246.  
<https://doi.org/10.10358/jk.v5i1.592>
- Suardipa, I. P., & Primayana, K. H. (2020). Peran Desain Evaluasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 4(2), 88–100.
- Subiyantoro, E. (2014). Menapak di Era Digital dengan Memasyarakatkan Buku Digital. *Diakses Dari Http://Www. Vedcmalang.Com/Pppptkboemlg/Index.Php/Menuutama/Teknologiinformasi/1114-Eko-Subiyantoro-Widyaiswara-Muda-Departemen-Teknologiinformasi-Pppptk-Boe-Malang*.
- Syawaludin, M. (2019). Implementasi Buku Digital dalam Mengoptimalkan Penggunaan Literasi untuk Menyongsong Revolusi Industri 4.0 di dalam Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 12(01), Article 01.  
<https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2572>
- Syukur N.C, F. (2008). *Teknologi Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.
- Warsita, B. (2013). Perkembangan definisi dan kawasan teknologi pembelajaran serta perannya dalam pemecahan masalah pembelajaran. *Kwangsan*, 1(2), 286943.



## ● 4% Overall Similarity

Top sources found in the following databases:

- 4% Internet database
- 0% Publications database

---

### TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.



**123dok.com**

Internet

**4%**

## ● Excluded from Similarity Report

- Crossref database
- Submitted Works database
- Quoted material
- Small Matches (Less than 10 words)
- Crossref Posted Content database
- Bibliographic material
- Cited material
- Manually excluded text blocks

---

### EXCLUDED TEXT BLOCKS

**Pengembangan BukuDigital Mata KuliahManajemenPembelajaranSubmitted: 2022...**

ojs.unm.ac.id

---

**Salah satu sumber belajar efektif digunakan saatAdapun tujuan penelitian ini, yaitu...**

ojs.unm.ac.id

---

**Pengembangan buku digital flipbook dilakukanmenggunakan model 4D, yaitu defi...**

ojs.unm.ac.id

---

**pendidikan, psikologi pembelajaran, dan**

ojs.unm.ac.id

---

**Manajemen Pembelajaran; 2) mendeskripsikantampilan menarik, dan akses buku ...**

ojs.unm.ac.id

---

**mata kuliah Manajemen Pembelajaran**

ojs.unm.ac.id

---