

**PENGEMBANGAN E-BOOK MATERI MASUKNYA AGAMA
HINDU BUDHA KE INDONESIA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
KELAS X SMK NEGERI 4 KOTA JAMBI**

*Indriani.S

Prodi Sejarah FKIP Universitas Batanghari Jambi

Abstract

This research is designed to produce learning media products namely E-book and apply it to history lessons class X TBG 2 SMK Negeri 4 Jambi City. The research method used in this research is ADDIE developed by Lee and Owen which has five stages, namely; 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation, and 5) evaluation. At the implementation stage researchers adopted the Martin Tessen model. The research was conducted at SMKN 4 Jambi city with the research subjects of grade X TBG 2 students who numbered 2 people for individual trials, 10 people for small group trials, and 34 people in the large group trials. From the results of field trials obtained individual trial results, the average score of 81.6 % belongs to the good category. Small Group trial results average score of 83.2 % fall into the good category. Field test results average score of 90.69% fall into the excellent category

Keyword: E-Book, Instructional, The entry of Hindu Buddhism into Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yaitu E-book dan menerapkannya pada pelajaran sejarah kelas X TBG 2 SMK Negeri 4 Kota Jambi. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang dikembangkan oleh Lee and Owen yang memiliki lima tahap yaitu; 1) analisis, 2) desain, 3) pengembangan, 4) implementasi, dan 5) evaluasi. Pada tahap implementasi peneliti mengadopsi model Martin Tessen. Penelitian dilakukan di SMKN 4 Kota Jambi dengan subjek penelitian siswa kelas X TBG 2 yang berjumlah 2 orang untuk uji coba perorangan, 10 orang untuk uji coba kelompok kecil, dan 34 orang pada uji coba kelompok besar. Dari hasil uji coba lapangan didapatkan hasil uji coba perorangan, jumlah skor rata-rata 81,6 % termasuk dalam kategori baik. Hasil uji coba *Small Group* jumlah skor rata-rata 83,2 % termasuk dalam kategori baik. Hasil uji coba kelompok besar (field test) jumlah skor rata-rata 90,69 % termasuk dalam kategori sangat baik

Kata Kunci: E-book, pembelajaran, Masuknya agama hindu budha ke Indonesia

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi media pada dasarnya merupakan bagian tidak terpisahkan dari perkembangan di bidang teknologi informasi dan komunikasi secara umum. Perkembangan teknologi informasi tersebut telah memberikan kemudahan kepada masyarakat untuk mendapatkan berbagai jenis informasi melalui media-media yang tersedia, baik media cetak maupun melalui media elektronik. Penggunaan teknologi dalam pendidikan memungkinkan kegiatan belajar yang lebih variatif, mudah dan menyenangkan. Selain itu pesatnya kemajuan teknologi, khususnya internet memberikan pengaruh besar dalam hal

kemudahan setiap orang dalam dunia pendidikan. Kemudahan pada saat ini mudahnya siswa maupun guru mendapatkan sumber belajar dari internet. Sumber belajar dapat memudahkan siswa belajar di dalam kelas maupun diluar kelas

Menurut Lutfi Parmuarip, dkk (www.academia.edu) hampir 90% mahasiswa yang menggunakan *smartphone*, akan tetapi dari 90% yang menggunakan *smartphone* hanya setengahnya saja yang menggunakan *smartphone* untuk menyelesaikan pekerjaan maupun tugas. Ni Kadek Meilan Wulandari, dkk (2014: 410) juga berpendapat sama, bahwa 65,98% mahasiswa menggunakan *smartphone* untuk jejaring sosial. Padahal siswa maupun

mahasiswa menggunakan *smartphone* hanya bertujuan sebagai mediasosial dan mencari banyak teman dari duniamaya, bahkan banyak juga yang membukakonten-konten yang tidak layak untuk dilihat.

Guru selaku pendidikan harus mampu mengupayakan agar proses belajar mengajar mengalami kemajuan an perubahan. Media pembelajaran merupakan salah satu peningkatan interaksi belajar mengajar, sehingga materi yang sulit tersebut dapat dipahami secara langsung oleh siswa.oleh sebab itu, ppenggunaan media dalam pembelajaran sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang dirancang dan dibuat oleh guru akan menimbulkan kegairahan dalam beajar, memungkinkan anak belajar sendiri-sendiri kemampuan dan minatnya.

Sumber belajar bagi peserta didik maupun guru merupakan kebutuhan pokok guna menunjang aktivitas dalam pembelajaran.salah satu sumber belajar yang paling utama adalah buku. Pada perkembangan teknologi saat ini, buku tidak hanya ada buku cetak.Akan tetapi terdapat pula versi buku elektronik (E-book).E-book memiliki satu kelebihan yang tidak dimiliki buku cetak, yaitu dapat menghemat penggunaan kertas dan memerlukan sedikit ruangan dalam penyimpanannya.

Saadiah dalam Yusminar (2014) mengemukakan bahwa ebook adalah versi elektronik dari sebuah buku cetak tradisional yang dapat dibaca dengan menggunakan komputer pribadi atau dengan menggunakan alat teknologi informasi lainnya.Selain itu, E-book yang ada saat ini memiliki berbagai kekurangan, karena merupakan peralihan dari buku cetak ke buku digital. Oleh karena itu perlu adanya E-book yang tidak hanya memuat gambar-gambar saja, melainkan perlu ditambahkan video akan memberikan ketertarikan bagi pembacanya.

E-Book merupakan salah satu alternatif yang dapat dipilih untuk membudayakan minat membaca masyarakat tidak hanya dari kalangan pelajar saja.*eBook* ini lebih bersifat modern dan menarik minat baca karena didalam *eBook* ini terdapat fitur-fitur yang lebih menarik seperti teks, gambar dan juga dapat di isi dengan suara untuk membantu memudahkan penyampaian isi buku. *E-Book* dipublikasikan dalam bentuk digital sehingga mempermudah penulis dalam mempublikasikan bukunya.

Sigil merupakan software editor untuk epub yang bersifat *open source*.*Epub* (*electronic publication*) merupakan salah satu format digital yang merupakan format standarisasi bentuk yang diperkenalkan oleh *International Digital Publishing Forum* (IDPF) pada tahun 2011.Epub merupakan *software* pengganti *Open eBook* yang bertugas sebagai format buku terbuka. Epub dapat diakses dari file yang bertipe html, xhtml, xml, css yang dijadikan satu file dengan ekstensi .epub. Epub juga bersifat friendly karena dapat support dengan banyak perangkat seperti komputer (diakses di *google chrome*, *plugin firefox*), android (dengan menggunakan *Ideal reader*, *FBreader IOS*, *Blackberry playbook*, dan berbagai perangkat lainnya).

Menurut Seels & richey mengatakan bahwa pengembangan media pembelajaran adalah sebagai kajian secara sistematis yang merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal.

Berdasarkan fakta di lapangan yang telah peneliti lakukan, dalam proses belajar fasilitas buku cetak hanya perpustakaan disekolah. Banyak siswa masih tidak mempunyai fasilitas buku saat di rumah. Juga belum adanya penggunaan media pembelajaran pada kelas X TBG di SMK Negeri 4 Kota Jambi.Dari temuan-

temuan yang dijelaskan diatas dapat dikatakan bahwa SMKN 4 Kota Jambi dalam proses pembelajaran sejarah memiliki kendala yaitu tidak adanya buku cetak secara individu melainkan buku cetak yang dipinjam dipergustakaan.

Untuk itu peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah kelas X yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

B. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam pengembangan ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R & D).metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa penelitian dan pengembagn adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya, produk yang dikembangkan tersebut yang dapat dipertanggung jawabkan. (Sugiyono, 2015;407).

Peneliti memilih model ADDIE dikarenakan model pengembangan ADDIE efektif, dinamis dan mendukung kinerja program itu sendiri model ADDIE terdiri dari 5 komponen yang saling berkaitan dan tersruktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang ke lima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis dan tidak bisa di urutkan secara acak. Kelima tahap atau langkah ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya.Sifatnay yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis maka model desaian ini mudah dipahami dan diaplikasikan. (Warsita, 2011:7) Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analisis*),

desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

Pada tahap *analysis* ini adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media. Berdasarkan yang pernah peneliti lakukan buku cetak hanya meminjam di perpustakaan saat jam pembelajaran dan setelah pembelajaran buku cetak di kembalikan lagi ke perpustakaan. Maka dari itu peneliti mengembangkan buku digital (*E-book*) agar siswa dapat membaca buku di dalam kelas atau di luar kelas.

Tahap desain ini adalah menyusun materi pembuatan *E-book*, selanjutnya yaitu menyusun gambar sesuai dengan materi.Selanjutnya adalah Tahap pengembangan. Pada tahap ini akan dilakukan proses pembuatan produk dan validasi sebelum dilakukan uji coba lapangan. Validasi tersebut meliputi validasi ahli media dan validasi ahli materi.Setelah dinyatakan layak maka dilakukan tahap implemetasi yan gdilakukan melalui uji coba yaitu *one to one* (perorangan) dan uji *small group* (kelompok kecil).Uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan pendapat mengenai kelayakan media yang dikembangkan.Pada tahap akhir pengembangan bertujuan mengevaluasi terhadap produk untuk melihat kualitas produk pembelajaran dan proses.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Dalam pengembangan e-book ini terdiri dari lima langkah yaitu:

a. Analisis/Analisis

Tahap analisis terbagi dua yaitu, Needs assessment (analisis kebutuhan) dan Front end analysis (analisis awal sampai akhir). Analisis dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran, karakteristik siswa dan pengembangan media pembelajaran yang dibutuhkan siswa dalam pembelajaran. Pada analisis awal sampai akhir dilakukan dengan menganalisis materi pelajaran kelas X yang akan dimasukkan ke dalam media

pembelajaran yang dibuat, menganalisis kurikulum yang berlaku di SMKN 4 Kota Jambi dan merumuskan tujuan pembuatan media.

b. Tahap Design (Perancangan)

Pada tahap inilah konsep dari media E-book yang disesuaikan dengan materi dan kompetensi dasar yang akan digunakan. Adapun pembuatan e-book melalui aplikasi Ms. Word 2010 sebelum diubah kedalam aplikasi sigil. Desain E-book menggambarkan secara keseluruhan hubungan antara bagian dalam E-book, desain E-book dibuat untuk memudahkan proses pembuatan E-book selanjutnya dan berfungsi seperti peta pada panduan pembuatan E-book. E-book tersebut memiliki komponen-komponen sebagai berikut:

- 1) Memiliki tujuan pengajaran yang jelas
- 2) Memuat petunjuk bagi siswa
- 3) Memuat materi atau pokok bahasan pelajaran
- 4) Memuat latihan-latihan soal sesuai dengan materi
- 5) Memuat soal-soal evaluasi.
- 6) Memuat kunci jawaban dari semua soal-soal yang ada.

c. Tahap Development (Pengembangan)

Tahap ini merupakan pengembangan dari apa yang sudah dirancang atau didesain pada tahap sebelumnya, tahap ini dilakukan pembuatan produk. Pembuatan produk dilakukan berdasarkan konsep rancangan yang dibuat menggunakan Ms. Word 2010 dan rancangan tersebut akan dibuat menggunakan aplikasi Sigil seperti gambar berikut ini :

- 1) Cara membuat media *E-book*
 - a) Membuat materi dari Ms. Word 2010
 - b) Dijadika link
 - c) Setelah itu di masukkan ke aplikasi sigil
 - d) Baru dimasukan ke readium atau Epub

- e) Menentukan aplikasi yang digunakan membuat E-book yaitu aplikasi Sigil
- 2) Mengumpul materi :
materi yang digunakan adalah Masuknya Agama Hindu-budha ke Indonesia
- 3) Gambar :
Gambar yang digunakan dari materi masuknya agama hindu-budha ke Indonesia
- 4) Media-media yang digunakan :
 1. Laptop
 2. Handphone
- 5) Software yang digunakan :
 1. Readium
 2. eReader prestigio

d. Tahap Implementasi (Implementation)

Adapun kegiatan yang dilakukan yaitu validasi media oleh tim ahli yaitu Satriyo pamungkas, S.Pd., M.Pd dan ahli materi Ulul Azmi, S.Pd., M.Hum. Validasi dilakukan sebanyak dua kali oleh ahli media dan telah memberikan komentar berserta melalui angket yang diberikan peneliti validasi tahap pertama.

1) Validasi media Tahap I

dilakukan pada tanggal 3 November 2020 secara langsung antar validator media dan peneliti, menilai produk media tersebut. Hasil validasi pertama disajikan:

- a) Tampilan tesk kurang rapi
- b) Spasi kejauhan
- c) Gambar-gambar tidak ada keterangan
- d) Tata letak gambar kurang tepat
- e) Cover buku kurang sesuai dengan materi

Dari hasil tinjauan tanggapan dari ahli media pada evaluasi pertama, peneliti melakukan revisi produk yang disarankan. Setelah di revisi bentuk dari media tersebut diubah seperti gambar berikut :

Validasi media kedua dilakukan secara online (Via Whatsapp) pada tanggal 06 november 2020. Hasil evaluasi tahap kedua

adalah sudah bisa diuji cobakan dilapangan.

2) Validasi Materi Tahap I

Ahli materi juga diminta untuk memberikan tanggapan mengenai materi yang akan disajikan atau ditampilkan pada media pembelajaran. validasi materi juga dilakukan 2 kali secara online (Via Whatsapp), adapun hasil validasi materi tahap pertama yang dilakukan pada tanggal 07 Oktober 2020 dideskripsikan sebagai berikut :

- a) Kurang tepatnya latar belakang dari masuknya agama Hindu-Buddha ke Indonesia
- b) Kurang tepatnya tata letak gambar pada materi
- c) Ada gambar yang tidak ada keterangannya

Validasi tahap kedua yang dilakukan pada tanggal 10 Oktober 2020 secara keseluruhan komentar dan saran sudah cukup baik dan sesuai terhadap materi yang ada pada media E-book.Selanjutnya dilakukan tahap Revisi.

Revisi tahap I dan II dilakukan setelah media pembelajaran dilakukan oleh tim ahli yaitu ahli media dan ahli materi berupa komentar dan saran yang diberikan sebagai bahan perbaikan produk media pembelajaran. Setelah produk diperbaiki sesuai saran dan komentar dari ahli media dan ahli materi, maka produk media pembelajaran siap untuk diuji cobakan pada siswa.

Hasil komentar dan saran dari ahli media dan materi pada validasi tahap I dijadikan pedoman untuk merevisi media pembelajaran.berikut ini disajikan data hasil validasi tahap II oleh ahli media.

Tabel I. Data Hasil Validasi Ahli Media Dan Materi Tahap II

No	Validator	Komentar/ Saran
----	-----------	-----------------

1	Ahli Media	1. Font menggunakan Times New Roman 2. Spasi 1 3. Cover sesuai dengan judul
2	Ahli Materi	1. Hamper keseluruhan materi baik 2. Cocokkan antara materi dengan gambar

e. Evaluasi/Evaluation

Pada tahap akhir pengembangan bertujuan mengevaluasi terhadap produk untuk melihat kualitas produk pembelajaran dan proses. Media pembelajaran *E-book* telah melalui uji coba penggunaan media pembelajaran, penilaian media *E-book* pembelajaran sejarah secara keseluruhan dapat dilihat pada table dibawah ini :

Tabel 3. Rekap Hasil Penilaian Kualitas Media E-Book

No	Penilaian Kualitas Uji Coba Media	Persentase	Kategori
1	Uji Coba Tahap Pertama	81,6 %	Baik
2	Uji Coba Tahap	83,2 %	Baik

	Kedua		
3	Uji Coba Tahap Ketiga	90,69 %	Sangat Baik
Rata-rata Persentase		85,16 %	Sangat Baik

2. Pembahasan

Berangkat dari analisis dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran, karakteristik siswa dan pengembangan media pembelajaran yang dibutuhkan siswa dalam pembelajaran. Pada analisis awal sampai akhir dilakukan dengan menganalisis materi pelajaran kelas X yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran yang dibuat, menganalisis kurikulum yang berlaku di SMKN 4 Kota Jambi dan merumuskan tujuan pembuatan media.

Peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah kelas X yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. kegiatan selanjutnya adalah mengumpulkan sumber-sumber untuk dijadikan referensi seperti kurikulum, materi, buku-buku dan referensi lainnya yang berkaitan dengan materi dan gambar yang akan dimasukkan ke dalam media E-book. Permasalahan yang ada di sekolah adalah sebagai berikut :

- Kurangnya fasilitas buku cetak
- Pembelajaran sejarah di SMK Negeri 4 Kota Jambi masih monoton kurang menggunakan media pembelajaran
- Penggunaan sistem berbasis e-book belum pernah diterapkan di SMK Negeri 4 Kota Jambi.

Langkah selanjutnya yaitu mendesain E-book menggambarkan secara keseluruhan hubungan antara bagian dalam E-book, desain E-book dibuat untuk memudahkan proses pembuatan

E-book selanjutnya dan berfungsi seperti peta pada panduan pembuatan E-book. E-book tersebut memiliki komponen-komponen sebagai berikut:

- Memiliki tujuan pengajaran yang jelas
- Memuat petunjuk bagi siswa
- Memuat materi atau pokok bahasan pelajaran
- Memuat latihan-latihan soal sesuai dengan materi
- Memuat soal-soal evaluasi.
- Memuat kunci jawaban dari semua soal-soal yang ada.
- Membuat storyboard e-book.

Setelah mendesain produk media langkah yang dilakukan oleh peneliti adalah memproduksi media pembelajaran menggunakan aplikasi MS. Office Word 2010 dengan membuat produk sesuai desain yang telah ditentukan. Setelah memproduksi media kegiatan yang dilakukan yaitu validasi media oleh tim ahli yaitu Satriyo pamungkas, S.Pd., M.Pd dan ahli materi Ulul Azmi, S.Pd., M.Hum. Validasi dilakukan oleh ahli media dan untuk memberikan komentar melalui angket validator media untuk menilai produk media tersebut. Setelah dinyatakan valid oleh validator ahli media dan materi.

Setelah tahap validasi dilanjutkan tahap uji coba produk dilapangan yaitu uji coba perorangan (one to one), uji coba kelompok besar (field test), uji coba kelompok kecil (small group). Uji coba dilakukan di SMKN 4 Kota Jambi. Pada tahap ini uji coba dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu tahap one to one, field test dan small group.

Berdasarkan beberapa tahap uji coba di lapangan yaitu : 1) uji tahap pertama, 2) uji tahap kedua, 3) uji tahap ketiga. Penilaian uji coba tahap pertama media pembelajaran mendapat nilai skor 87,6 % atau termasuk dalam kategori sangat baik. Penilaian uji coba kedua mendapatkan nilai skor sebesar 88,8 % atau termasuk dalam kategori sangat

baik digunakan. Dan penilaian uji coba tahap ketiga mendapat skor sebesar 81,32 % atau termasuk dalam kategori baik. Rata-rata secara keseluruhan adalah sebesar 85,91% termasuk dalam kategori sangat baik untuk penggunaan media pembelajaran *E-book* diterapkan dalam pembelajaran sejarah.

Menurut *The Oxford Dictionary of English* (dalam Haris 2011:13) *Ebook* adalah versi elektronik dari sebuah buku cetak, tetapi *e-book* dapat eksistansia harus di-*print out*, dan *e-book* biasanya dibaca pada alat khusus yang disebut *e-book reader*. Komputer dan sebagian telepon selular dapat jugadigunakan untuk membaca *e-book*.*E-book* ini berupa *file* dengan formatbermacam-macam, ada yang berupa *pdf* (*portable document format*) yangdapat dibuka dengan program *Acrobat Reader* atau sejenisnya. Sesuai dengan teori yang ada ebook yang dikembangkan yaitu berupa file E-book yang dapat dibaca melalui perangkat handphone android atau smartphone lainnya.

Untuk melakukan ujicoba produk, karena pada saat melakukan ujicoba produk peneliti memiliki kendala adanya wabah pandemi Corana Virus (Covid-19).Akhirnya peneliti menentukan untuk melakukan ujicoba melalui pembelajaran secara *daring* dan grup *whatschap* terhadap peserta didik yang melakukan uji coba perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar.Dalam pembelajaran peserta didik menggunakan media pembelajaran untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran tersebut.Menurut Sukardi dalam Rivai pertimbangan kepraktisan dapat dilihat dalam aspek kemudahan penggunaan, dapat digunakan sewaktu-waktu, waktu singkat, cepat, sebagai pengganti atau variasi serta biaya murah jika hendak menggunakannya.

D. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pengembangan serta pembahasan pada bab-bab sebelumnya dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan *E-Book* Materi Masuknya Agama Hindu Budha Ke Indonesia Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMK Negeri 4 Kota Jambi melalui beberapa tahapan *analysis, design, develovement, implementation, dan evaluation* (ADDIE). Media yang dihasilkan berbetuk media digital yang di kemas ke dalam buku digital (*Ebook*) dengan materi masuknya agama Hindu Budha ke Indonesia. Memiliki gambar yang berkaitan dengan materi.
2. Produk media yang dihasilkan tergolong sangat baik digunakan pada proses pembelajaran sejarah, khususnya kelas X TBG hal ini dikarenakan Penilaian uji coba tahap pertama media pembelajaran mendapatkan nilai skor 81,6 % atau termasuk dalam kategori baik. Penilaian uji coba kedua mendapatkan nilai skor sebesar 83,2 % atau termasuk dalam kategori baik. Dan penilaian uji tahap ketiga mendapat nilai skor sebesar 90,69 % atau termasuk dalam kategori baik. Rata-rata secara keseluruhan adalah sebesar 85,91 % termasuk dalam kategori

E. DAFTAR PUSTAKA

- Lutfi Parmuarip, Dkk. *Alasan Penggunaan Smartphone Sebagai Media Komunikasi Dikalangan Mahasiswa Politeknik negeri Bandung*. Diakses Melalui[Http://:www.academia.edu](http://www.academia.edu) Pada 20 Oktober 2020
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Warsita, 2011. Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Pendekatan Konstruktivisme Dengan Menoptimalkan. Media Information

and camunication (ICT).*Skripsi*.
Surakarta: UMS

Wulandari, Ni Kadek Meilan Dkk. 2014.
*Servey Deskriptif Optimalisasi
Penggunaan smartphome dikalangan
mahasiswa dan siswa Se-kota
Singaraja*. Artikel pendidikan teknik
informatika.

Yusminar 2014. E-book dan Penggunaan
Perpustakaan Perguruan tinggi di
Jakarta. *Al-Maktabah*. Vol. 13, No. 1
Desember 2014, 34-39