

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

3.1.1 Metode Penelitian

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode ini digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang dikendalikan (Sugiyono, 2016). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif bertujuan membuktikan pengaruh *treatment* yang akan diterapkan pada variabel penelitian menggunakan pengukuran disertai analisis statistik dalam penelitiannya sehingga data yang dihasilkan lebih akurat.

3.1.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Group pretest and posttest design* yang termasuk salah satu bentuk desain pre-experimental. Pada desain ini, kelompok tidak dipilih secara acak dan hanya menggunakan satu kelompok yang sudah terbentuk, sehingga tidak memerlukan kelompok kontrol. Sebelum diberi perlakuan atau *treatment*, kelompok diberi *pretest* (O_1) dengan maksud mengetahui keadaan awal kelompok sebelum diberi perlakuan. Setelah itu, kelompok diberikan *treatment* (X) yang akan dilihat pengaruhnya melalui *post test* yang diberikan (O_2).

$O_1 \text{ X } O_2$

Gambar 3.1 Desain Penelitian One-Group Pretest and Posttest Design

Keterangan:

- O_1 : Kreativitas siswa pada kelas eksperimen sebelum diterapkan *treatment* berupa penggunaan E-modul sebagai sumber belajar kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR)
- X : Perlakuan atau *treatment* yang diterapkan pada kelas eksperimen berupa penggunaan E-modul sebagai sumber belajar kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR)

Tasya Salsabila, 2021

**PENGUNAAN E-MODUL SEBAGAI SUMBER BELAJAR KEGIATAN BELAJAR DARI RUMAH (BDR)
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS
KELAS X**

O₂ : Kreativitas siswa pada kelas eksperimen setelah diterapkan *treatment* berupa penggunaan E-modul sebagai sumber belajar kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR)

3.1.3 Variabel Penelitian

Variabel yang terdapat dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (*independent variabel*) dan variabel terikat (*dependent variabel*). *Independent variabel* yang sering dinotasikan X adalah variabel penyebab atau yang diduga memberikan suatu pengaruh atau efek terhadap peristiwa lain, sedangkan *dependent variabel* yang sering dinotasikan Y adalah variabel yang ditimbulkan atau diberi efek oleh variabel bebas (*independent variabel*) (Sudjana & Ibrahim, 2009).

Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Variabel Bebas (X) yang memengaruhi yakni E-modul edisi Belajar Dari Rumah
- 2) Variabel Terikat (Y) yang dipengaruhi oleh variabel bebas yakni kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif diukur dalam aspek kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan keaslian (*originality*).

Secara lebih rinci dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 3.1
Variabel Penelitian

Variabel Bebas (X) Variabel Terikat (Y)	E-modul Edisi Belajar Dari Rumah (BDR)
Kreativitas siswa aspek kelancaran (<i>fluency</i>)	(X ₁ Y ₁)
Kreativitas siswa aspek keluwesan (<i>flexibility</i>)	(X ₁ Y ₂)
Kreativitas siswa aspek keaslian (<i>originality</i>)	(X ₁ Y ₃)

Tasya Salsabila, 2021

PENGUNAAN E-MODUL SEBAGAI SUMBER BELAJAR KEGIATAN BELAJAR DARI RUMAH (BDR) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS KELAS X

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Keterangan:

(X₁Y₁) : Peningkatan kreativitas siswa pada aspek kelancaran (*fluency*) dengan diterapkannya penggunaan E-modul edisi Belajar Dari Rumah pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis

(X₁Y₂) : Peningkatan kreativitas siswa pada aspek keluwesan (*flexibility*) dengan diterapkannya penggunaan E-modul edisi Belajar Dari Rumah pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis

(X₁Y₃) : Peningkatan kreativitas siswa pada aspek keaslian (*originality*) dengan diterapkannya penggunaan E-modul edisi Belajar Dari Rumah pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis

3.2 Lokasi, Populasi dan Sampel

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini yaitu SMKN 14 Bandung

3.2.2 Populasi

Populasi atau keseluruhan objek yang diteliti (Arifin, 2014) dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X jurusan Multimedia di SMKN 14 Bandung. Alasan peneliti menjadikan siswa kelas X sebagai populasi karena mata pelajaran Dasar Desain Grafis ada di kelas X khususnya jurusan Multimedia. Populasi berjumlah 144 siswa yang terbagi ke dalam empat kelas. Secara lebih rinci dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2
Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah Siswa
X MM 1	36
X MM 2	36
X MM 3	36
X MM 4	36

Tasya Salsabila, 2021

PENGUNAAN E-MODUL SEBAGAI SUMBER BELAJAR KEGIATAN BELAJAR DARI RUMAH (BDR) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS KELAS X

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.2.3 Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang akan diteliti. Sampel ditetapkan dengan Teknik *sampling* yaitu Teknik *probability sampling* kategori *cluster sampling*. *Probability sampling* memungkinkan setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel.(Sugiyono, 2016). Kategori *cluster sampling* dipilih karena kelompok sudah terbentuk sebelumnya tanpa campur tangan peneliti. Artinya peneliti menggunakan kelompok yang sudah terbentuk di sekolah. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas X Multimedia 4 atas dasar rekomendasi guru wali kelas dan guru mata pelajaran Dasar Desain Grafis.

3.3 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penjelasan dari istilah yang sering digunakan dalam judul penelitian ini dan bertujuan untuk mempermudah pembaca dalam memahami isi penelitian. Berikut ini definisi operasional penelitian:

1) E-modul Edisi Belajar Dari Rumah (BDR)

E-modul atau modul elektronik adalah sumber belajar yang digunakan selama Belajar Dari Rumah dengan pendekatan Pembelajaran Jarak Jauh yang disusun sesuai dengan prinsip BDR. E-modul ini disusun sesuai tujuan pembelajaran dan mengupayakan peningkatan kreativitas siswa dengan pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik minat belajar.

2) Kreativitas

Kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk menyelesaikan permasalahan berdasarkan data/informasi yang ada dengan berbagai macam alternatif jawaban dan ditunjukkan dengan aspek kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan keaslian (*originality*). Pada penelitian ini, kreativitas dinilai melalui jawaban siswa pada post test.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis tes. Menurut (Arifin, 2014, hlm.226), “tes adalah suatu teknik pengukuran yang di

Tasya Salsabila, 2021

PENGGUNAAN E-MODUL SEBAGAI SUMBER BELAJAR KEGIATAN BELAJAR DARI RUMAH (BDR) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS KELAS X

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dalamnya terdapat pertanyaan, pernyataan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh responden.”

Jenis tes dalam penelitian ini adalah *pre test* dan *post tes*. Tes yang akan diberikan yaitu dalam bentuk uraian (*essay*) yang akan mengukur aspek-aspek dari berpikir kreatif yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). *Pre test* dilakukan sebelum *treatment* diberikan, setelahnya dilakukan *post test* untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang sudah diberikan.

3.5 Teknik Analisis Instrumen

3.5.1 Uji Validitas

Uji validitas yang dilakukan oleh peneliti berupa validitas isi, validitas konstruk dan validitas empiris. Menurut (Arifin, 2014), validitas isi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan dan perubahan-perubahan psikologis yang timbul di diri peserta didik setelah proses pembelajaran. Validitas konstruk berkenaan dengan pertanyaan sampai mana suatu tes benar-benar dapat mengobservasi dan mengukur fungsi psikologis yang merupakan deskripsi perilaku yang akan diukur oleh tes tersebut. Dalam melaksanakan uji validitas isi dan konstruk, peneliti melakukan *expert judgement* kepada para ahli yaitu dosen Teknologi Pendidikan UPI dan guru mata pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Negeri 14 Bandung.

Peneliti melakukan uji validitas dengan bantuan program perangkat lunak *Statistical Product and Service Solution* atau SPSS. Hal ini dimaksudkan untuk menguji kevalidan setiap butir soal dalam instrumen yang akan digunakan. Kriteria suatu soal dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$.

3.5.1.1 Hasil Uji Validitas

Uji Validitas instrumen dilakukan untuk mengetahui validitas isi dan konstruk, dan validitas empiris dari instrumen yang telah dibuat. Untuk menguji validitas isi dan konstruk, peneliti mengajukan *expert judgement* kepada dosen Teknologi Pendidikan UPI yaitu Dr. Rusman, M.Pd dan guru mata pelajaran Dasar

Tasya Salsabila, 2021

**PENGGUNAAN E-MODUL SEBAGAI SUMBER BELAJAR KEGIATAN BELAJAR DARI RUMAH (BDR)
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS
KELAS X**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Desain Grafis di SMKN 14 Bandung yaitu Hilda Aulia Safitri, S.Pd. Berikut hasil *expert judgment* yang telah dilakukan:

- 1) Hilda Aulia Safitri memberikan penilaian baik, dimana kisi-kisi dan instrumen sudah dapat digunakan untuk penelitian kepada siswa di sekolah tersebut yaitu kelas X Multimedia di SMKN 14 Bandung.
- 2) Dr.Rusman, M.Pd menyatakan bahwa kisi-kisi dan instrument soal dapat digunakan untuk penelitian namun tetap dengan revisi dalam penyempurnaan instrumen.

Berdasarkan hasil *expert judgment* di atas, disimpulkan bahwa instrumen yang dibuat dan akan diuji cobakan dapat digunakan untuk penelitian. Untuk mengetahui validitas setiap butir soal dalam instrument yang digunakan, dilakukan perhitungan dengan bantuan perangkat lunak *Statistical Product and Service Solution* atau SPSS. Uji validitas digunakan untuk menguji kelayakan setiap butir soal. Penelitian kali ini digunakan uji coba kepada 23 sampel sehingga didapatkan rtabel 0,413. Jika rhitung < rtabel maka dapat disimpulkan bahwa soal tidak valid. Sebaliknya, jika rhitung > rtabel maka dapat disimpulkan bahwa butir soal valid. Berdasarkan hasil pengujian dengan menggunakan program SPSS, diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 3.3
Data Hasil Uji Validitas Empiris Butir Soal

No.Soa	r hitung	r tabel	Keterangan	Keputusan
1	0,538	0,413	Valid	Digunakan
2	0,476	0,413	Valid	Digunakan
3	0,581	0,413	Valid	Digunakan
4	0,676	0,413	Valid	Digunakan
5	0,617	0,413	Valid	Digunakan
6	0,984	0,413	Valid	Digunakan

3.5.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah derajat konsistensi instrumen yang digunakan dan berkaitan dengan pernyataan “apakah suatu instrumen dapat dipercaya sesuai

Tasya Salsabila, 2021

**PENGUNAAN E-MODUL SEBAGAI SUMBER BELAJAR KEGIATAN BELAJAR DARI RUMAH (BDR)
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS
KELAS X**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kriteria yang telah ditetapkan?” (Arifin, 2014). Reliabilitas suatu instrumen dilihat saat hasil yang diperoleh sama ketika diujikan pada kelompok yang berbeda. Teknik yang digunakan untuk menguji reliabilitas dalam penelitian ini adalah *Cornbach's Alpha* dengan tahapan yaitu:

- 1) Menentukan nilai varians dari setiap butir pertanyaan

$$a_b^2 = \frac{\sum x_b^2 - \frac{(\sum x_1)^2}{n}}{n}$$

- 2) Menentukan nilai varians total

$$a_t^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}{n}$$

- 3) Menentukan reliabilitas instrumen

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum a_b^2}{a_t^2} \right]$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

X = nilai skor yang dipilih

$\sum a_b^2$ = varians total

\sum = jumlah varians butir

k = jumlah butir pertanyaan

r_{11} = koefisien reliabilitas instrumen

(Siregar, 2013, hlm.6)

Setelah diketahui koefisiennya, digunakan kriteria validasi sebagai berikut.

Tabel 3.4
Interpretasi Koefisien Korelasi

Koefisien Korelasi	Kriteria Validitas
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Cukup
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,21	Sangat rendah

(Arifin, 2013, hlm.257)

Tasya Salsabila, 2021

PENGUNAAN E-MODUL SEBAGAI SUMBER BELAJAR KEGIATAN BELAJAR DARI RUMAH (BDR) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS KELAS X

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.5.2.1 Hasil Uji Reliabilitas

Perhitungan uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan bantuan perangkat lunak *Statistical Product and Service Solution* atau SPSS dengan rumus *Cornbach's Alpha*. Berikut hasil perhitungannya:

Tabel 3.5
Data Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.706	6

Reliabilitas suatu instrumen ditentukan dengan membandingkan nilai r hitung (*Cornbach's Alpha*) dengan r tabel. Instrumen dapat dikatakan reliabel jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Pada penelitian ini, taraf signifikansi yang digunakan yaitu 5% dengan $n=23$ sehingga didapat $r_{tabel} = 0,417$. Dari data yang diperoleh di atas, dapat diketahui bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,706 > 0,417$). Dapat disimpulkan bahwa instrument tersebut reliabel. Berikut hasil uji reliabilitas menggunakan SPSS:

Tabel 3.6
Hasil Uji Reliabilitas Menggunakan SPSS

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X01	35.4783	17.897	.483	.682
X02	35.5217	18.170	.402	.692
X03	35.2174	17.178	.534	.666
X04	35.3043	15.312	.629	.626
X05	35.4783	17.352	.406	.684
X06	14.5217	4.897	.910	.596

Dari tabel di atas, didapatkan bahwa setiap butir soal memperoleh nilai r hitung (*Cornbach's Alpha*) $> 0,417$ sehingga instrumen dinyatakan reliabel dengan tingkat reliabilitas di antara 0,61 – 0,80 yang termasuk ke dalam kategori tinggi

Tasya Salsabila, 2021

PENGUNAAN E-MODUL SEBAGAI SUMBER BELAJAR KEGIATAN BELAJAR DARI RUMAH (BDR) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS KELAS X

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 3.7
Data Hasil Interpretasi Uji Reliabilitas

r_{hitung}	r_{tabel}	Kriteria
0,706	0,417	Tinggi

3.6 Prosedur Penelitian

3.6.1 Langkah-langkah penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat langkah-langkah sistematis yang dilakukan peneliti dalam proses penelitian, yakni:

1) Tahap Perencanaan

Beberapa langkah yang diambil peneliti pada tahap perencanaan, yaitu:

- a. Menentukan masalah penelitian dari kondisi di lapangan dan lingkungan yang ditemukan oleh peneliti
- b. Melakukan studi pendahuluan dengan berkunjung ke sekolah dan mengobservasi sekilas mengenai sistem yang diterapkan di sekolah
- c. Mengkaji secara lebih lanjut mengenai permasalahan yang ditemukan dan melakukan studi kepustakaan dari berbagai sumber seperti buku, artikel jurnal ilmiah, skripsi, dll.
- d. Merumuskan masalah dengan melakukan identifikasi masalah, perumusan judul penelitian, membuat rancangan penelitian yang disesuaikan dengan masalah dan tujuan, kemudian melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing
- e. Menentukan metodologi penelitian yang digunakan
- f. Menentukan variabel dan sumber (data, populasi dan sampel) dalam penelitian ini
- g. Menyusun instrument penelitian yang akan digunakan. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes berupa *pre test dan post test*. Adapun tahap yang dilakukan peneliti untuk menyusun instrument yaitu:
 - Menyusun kisi-kisi instrument sebagai acuan dalam pembuatan

Tasya Salsabila, 2021

PENGUNAAN E-MODUL SEBAGAI SUMBER BELAJAR KEGIATAN BELAJAR DARI RUMAH (BDR) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS KELAS X

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

instrument

- Melakukan *expert judgement* kepada dosen ahli dan guru di sekolah
- h. Menyiapkan sumber belajar yang akan diterapkan sebagai *treatment* yaitu E-modul edisi Belajar Dari Rumah (BDR).

2) Tahap Pelaksanaan

Beberapa langkah yang diambil peneliti pada tahap pelaksanaan, yaitu:

- a. Menentukan sampel penelitian sebagai kelas eksperimen
- b. Melakukan *pre test* sebagai tahap pengukuran awal
- c. Melakukan *treatment* berupa penggunaan E-modul edisi Belajar Dari Rumah (BDR)
- d. Melakukan pengukuran akhir yaitu *post test*

3) Tahap Akhir Penelitian

Beberapa langkah yang diambil peneliti pada tahap akhir, yaitu:

- a. Mengumpulkan data dari lapangan dengan instrumen yang sudah dibuat.
- b. Mengolah dan menganalisis data dengan teknik yang sudah dirumuskan dan disesuaikan.
- c. Menarik kesimpulan dan saran berdasarkan hasil pengolahan data.
- d. Laporan penelitian dilaporkan dalam bentuk skripsi dan diserahkan kepada tim penguji sidang untuk diberi penilaian.

3.7 Teknik Analisis Data

3.7.1 Analisis Pretest & Posttest

Setelah pengambilan data, hasil *pretest* dan *posttest* diolah menggunakan rumus:

$$\text{Mean} = \bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

\bar{X} = rata-rata nilai

$\sum x$ = jumlah skor

n = jumlah siswa

Untuk mengetahui peningkatan kreativitas siswa dengan menghitung *gain*

Tasya Salsabila, 2021

**PENGUNAAN E-MODUL SEBAGAI SUMBER BELAJAR KEGIATAN BELAJAR DARI RUMAH (BDR)
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS
KELAS X**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

atau selisih dari hasil *pretest* dan *posttest*. Menghitung nilai gain menggunakan rumus:

$$\text{Gain} = \text{skor posttest} - \text{skor pretest}$$

3.7.2 Uji Normalitas

Bertujuan untuk menunjukkan bahwa data sampel berasal dari populasi dengan distribusi normal. Dengan demikian dapat dipastikan keabsahan sampel yang digunakan. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas *Kolmogrov Smirnov* dengan kriteria nilai signifikansi < 0.05 yang berarti data tidak berdistribusi normal, jika nilai signifikansi > 0.05 berarti data berdistribusi normal.

3.7.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang telah dirumuskan diterima atau ditolak. Uji hipotesis pada penelitian ini yaitu uji t satu kelompok sampel (*one sample t test*) untuk membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah diberi *treatment* yaitu penggunaan e-modul sebagai sumber belajar kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR). Rumus uji hipotesis yang digunakan yaitu:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

t = Nilai t hitung

Md = Nilai rata-rata (M) dari deviasi (d) antara postes dan pretes

xd = Perbedaan deviasi dengan rata-rata deviasi

N = Jumlah subjek

1 = bilangan tetap

(Arifin, 2014, hlm.80)

Perhitungan uji hipotesis ini dibantu program perangkat lunak *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) dengan menggunakan uji *one sample t-test* dengan uji satu pihak kanan (*one tail test*). Kriteria pengambilan kesimpulan Tasya Salsabila, 2021

PENGGUNAAN E-MODUL SEBAGAI SUMBER BELAJAR KEGIATAN BELAJAR DARI RUMAH (BDR) UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS KELAS X

hipotesis yaitu: 1) Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima (terdapat hubungan antara variabel X dan variabel Y), 2) Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak (tidak terdapat hubungan antara variabel X dan variabel Y).

Tasya Salsabila, 2021

*PENGGUNAAN E-MODUL SEBAGAI SUMBER BELAJAR KEGIATAN BELAJAR DARI RUMAH (BDR)
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS
KELAS X*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu