

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

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan*



Oleh:

Tasya Salsabila

NIM. 1701213

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2021**

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

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

Oleh
Tasya Salsabila
NIM. 1701213

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Tasya Salsabila

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2021

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

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

LEMBAR PENGESAHAN

TASYA SALSABILA 1701213

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

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Dr. Asra, M.Ed, Ph.D

NIP: 197111281998011001

Pembimbing II



Dr. Laksmi Dewi, M.Pd

NIP: 1977061332001122001

Mengetahui

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Deni Kurniawan, M.Pd

NIP: 196912042005011002

Tasya Salsabila, 2021

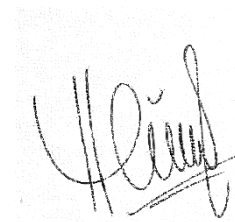
**PENGUNAAN E-MODUL SEBAGAI SUMBER BELAJAR KEGIATAN BELAJAR DARI RUMAH (BDR)
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS
KELAS X**

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

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi/tesis/disertasi dengan judul **“Penggunaan E-Modul Sebagai Sumber Belajar Kegiatan Belajar Dari Rumah (Bdr) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X”** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 9 Agustus 2021
Yang membuat pernyataan



Tasya Salsabila
NIM. 1701213


KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil alamin, puji serta syukur senantiasa penulis panjatkan kepada kehadiran Rabbi, Allah SWT. atas rahmat dan pertolongan-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Penggunaan E-Modul Sebagai Sumber Belajar Kegiatan Belajar Dari Rumah (Bdr) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X”. Penelitian ini dilakukan dan disusun dalam bentuk skripsi untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP), Universitas Pendidikan Indonesia (UPI).

Harapan penulis dengan disusunnya skripsi ini semoga membawa manfaat baik kepada para pembaca maupun untuk peneliti selanjutnya juga pada lembaga terkait untuk Pendidikan Indonesia yang lebih baik. Penulis menyadari segala kekurangan dalam skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun amat diharapkan untuk menyempurnakan kajian ini. Semoga Allah senantiasa memberikan kenikmatan dan rahmat-Nya kepada kita semua. Aamiin

Bandung, 9 Agustus 2021

Penulis



Tasya Salsabila

NIM. 1701213

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis tak luput dari dukungan, bantuan dan saran berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak yang turut serta membantu dalam proses penyusunan skripsi ini. Banyak saran, motivasi, doa dan dukungan yang membuat penulis terus bergerak merampungkan penelitian ini. Namun alasan dan motivasi terbesar pertama dan yang paling utama tentunya dari Tuhan Yang Maha, Allah SWT. Tiada daya dan upaya melainkan dari-Nya. Selain itu, dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya, khususnya kepada:

1. Keluarga terutama orang tua tercinta, Dartono Eka Waluyo (papah) dan Siti Mujahidah (mamah) atas doa dalam setiap sujudnya serta kasih sayang dan dukungan yang tiada henti selalu menyertai dalam perjuangan Menyusun skripsi ini. Kepada kakak dan adik, Dita Soraya, Ghina Fauziyyah, Zelda Fadhillah dan Shabrina Azzahra yang selalu mewarnai proses skripsi ini dengan dukungan dan semangatnya. Semoga Allah mengampuni kita dan mengizinkan berkumpul kembali di Jannah-Nya.
2. Kepada bapak Dr.Rusman, M.Pd. selaku dosen Pembimbing Akademik yang selalu membimbing dan memperjuangkan hak-hak penulis selaku mahasiswa sampai pada tahap penyusunan skripsi ini hingga selesainya.
3. Kepada bapak selaku dosen Pembimbing I, bapak Asra, M.Ed., Ph.D beserta sang istri, atas segala bimbingannya yang penuh dengan kesabaran dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Kepada selaku dosen Pembimbing II, ibu Dr.Laksmi Dewi, M.Pd, yang telah memberikan bimbingan dengan sabar di tengah-tengah kesibukan yang sedang dijalani.
5. Kepada ketua Program Studi Teknologi Pendidikan, bapak Dr.Deni Kurniawan, M.Pd
6. Kepada akang teteh selaku kakak tingkat Teknologi Pendidikan atas saran dan berbagi pengalamannya.

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

7. Kepada teman-teman senasib dan seperjuangan Teknologi Pendidikan 2017 atas kebersamaannya dalam menyusun skripsi.
8. Kepada teman yang sedari semester awal selalu menemani dan berjuang bersama, Vianeta Mega Lestari dan Syfa Fauziyyah.
9. Kepada teman komunitas Aktivis Percikan Iman khususnya Gina Rahmani Sunarto yang selalu mendukung dan meningkatkan.
10. Kepada teman-teman setia dalam segala kondisi, Berlin, Diva, Hasna, Seila, Talcha, Tiara.
11. Kepada teman-teman komunitas Hilal Leadership Community yang selalu menjadi teman taat dan tak langsung menjadi penyemangat untuk berlomba dalam kebaikan termasuk dalam penyusunan skripsi ini.
12. Kepada banyak pihak yang memberikan pengaruh baik dalam penyusunan skripsi ini namun tidak bisa penulis sebutkan satu per satu

Jazakumullahu khairan katsira, terima kasih banyak atas segala yang diberikan kepada penulis. Semoga Allah membalas dengan sebaik-baiknya balasan.

ABSTRAK

Tasya Salsabila (1701213). Penggunaan E-Modul Sebagai Sumber Belajar Kegiatan Belajar Dari Rumah (Bdr) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X.

Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. 2021.

Belajar Dari Rumah yang mengimplementasikan pembelajaran jarak jauh menimbulkan sejumlah permasalahan. Salah satunya yaitu menurunnya motivasi belajar peserta didik yang berdampak pada hasil belajar siswa. Khususnya pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis, kreativitas siswa yang merupakan kunci dari keberhasilan mata pelajaran ini pun mengalami penurunan. Kreativitas dapat ditingkatkan dengan pembelajaran yang ditunjang oleh penggunaan sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, terutama pada pembelajaran jarak jauh ini. Sumber belajar yang dapat mengakomodasi kreativitas siswa salah satunya yaitu modul elektronik (e-modul). Penelitian ini mendeskripsikan peningkatan kreativitas siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan e-modul sebagai sumber belajar dalam kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X. Adapun rumusan masalah penelitian ini secara khusus yaitu: Apakah terdapat perbedaan kreativitas siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan e-modul sebagai sumber belajar kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) pada mata pelajaran dasar desain grafis aspek kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan keaslian (*originality*)?. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu eksperimen dengan *one-group pretest posttest design*. Pengambilan data menggunakan teknik tes berupa soal uraian yang diberikan kepada siswa kelas X di SMK Negeri 14 Bandung. Analisis data dilakukan dengan statistika deskriptif untuk mencari nilai *gain* atau selisih antara skor rata-rata *pretest* dengan skor rata-rata *posttest*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas aspek *fluency*, *flexibility* dan *originality* dengan n-gain sebesar 7,95. Artinya, penggunaan e-modul sebagai sumber belajar dalam kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X dapat meningkatkan kreativitas siswa.

Kata Kunci : E-Modul, Sumber Belajar, Pembelajaran Jarak Jauh, Belajar Dari Rumah.

ABSTRACT

Tasya Salsabila. The Use of E-Module as Learning Source of Belajar Dari Rumah (BDR) to Improve Student's Creativity in Basic Graphic Design Subjects of Class X Vocational High School.

S-1 Thesis Educational Technology Major. Faculty of Education. Indonesia University of Education

Belajar Dari Rumah (BDR) or School From Home (SFH) that implements distance learning raises some problems. One of them is the decrease in students' learning motivation which has an impact on student learning outcomes. Especially in the Basic Graphic Design subject, students' creativity which is the key to the success of this subject has also decreased. Creativity can be increased by learning that is supported by the use of learning resources that are under the characteristics and needs of students, especially in this distance learning. One of the learning resources that can accommodate students' creativity is the electronic module (e-module). This study describes the increase in student creativity between before and after the use of e-modules as learning resources in School From Home (SFH) activities in the Basic Graphic Design subject for class X. The formulation of the research problem specifically is: Is there a difference in student creativity between before and after using e-modules as a learning resource for School From Home (SFH) activities in the basic subjects of graphic design aspects of fluency, flexibility, and originality? The method used in this research is experimental with a one-group pretest-posttest design. Data retrieval using a test technique in the form of description questions given to class X students at SMK Negeri 14 Bandung. Data analysis was carried out using descriptive statistics to find the gain value or the difference between the average pretest score and the posttest average score. The results of this study indicate that there is an increase in creative aspects of fluency, flexibility and originality with an n-gain of 7.95. That is, the use of e-modules as learning resources in School From Home (SFH) activities in the Basic Graphic Design subject for class X can increase students' creativity.

Keywords: E-Module, Learning Source, Distance Learning, School From Home, Creativity.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR GRAFIK	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Hasil Penelitian	6
1.5 Struktur Organisasi.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Sumber Belajar	9
2.1.1 Pengertian Sumber Belajar.....	9
2.1.2 Klasifikasi Sumber Belajar	10
2.1.3 Fungsi dan Manfaat Sumber Belajar.....	10
2.1.4 Pemilihan Sumber Belajar.....	12
2.1.5 Perkembangan Sumber Belajar	13
2.2 E-Modul.....	13
2.2.1 Definisi E-Modul	13
2.2.2 Karakteristik E-Modul	14
2.2.3 Komponen E-Modul.....	15
2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan E-Modul.....	16
2.3 Belajar Dari Rumah.....	17

2.3.1	Tujuan Belajar Dari Rumah	17
2.3.2	Prinsip Pelaksanaan Belajar Dari Rumah	17
2.3.3	Belajar Dari Rumah sebagai Implementasi Pembelajaran Jarak Jauh 18	
2.4	Pembelajaran Jarak Jauh.....	18
2.4.1	Hakikat Pembelajaran Jarak Jauh.....	18
2.4.2	Prinsip Pembelajaran Jarak Jauh.....	19
2.4.3	Karakteristik Pembelajaran Jarak Jauh	20
2.4.4	Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Jarak Jauh	21
2.5	Kreativitas.....	23
2.5.1	Konsep Kreativitas	23
2.5.2	Ciri Pribadi Kreatif.....	24
2.5.3	Proses dan Tahap Kreativitas	24
2.5.4	Aspek-Aspek Kreativitas	25
2.5.5	Faktor Pendukung Kreativitas.....	26
2.5.6	Pengukuran Kreativitas	26
2.6	Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis.....	27
2.7	Penelitian Terdahulu.....	27
2.8	Kerangka Berpikir	28
2.9	Asumsi dan Hipotesis	29
BAB III METODE PENELITIAN		32
3.1	Metode dan Desain Penelitian	32
3.1.1	Metode Penelitian.....	32
3.1.2	Desain Penelitian.....	32
3.1.3	Variabel Penelitian	33
3.2	Lokasi, Populasi dan Sampel.....	34
3.2.1	Lokasi Penelitian.....	34
3.2.2	Populasi	34
3.2.3	Sampel.....	35
3.3	Definisi Operasional.....	35
3.4	Instrumen Penelitian.....	35
3.5	Teknik Analisis Instrumen	36

3.5.1	Uji Validitas	36
3.6	Prosedur Penelitian.....	40
3.6.1	Langkah-langkah penelitian.....	40
3.7	Teknik Analisis Data	41
3.7.1	Analisis Pretest & Posttest	41
3.7.2	Uji Normalitas.....	42
3.7.3	Uji Hipotesis.....	42
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		44
4.1	Deskripsi Temuan Penelitian.....	44
4.1.2	Skor Hasil <i>Posttest</i>	45
4.1.3	Gain.....	46
4.2	Temuan Penelitian Berdasarkan Rumusan Masalah	47
4.3	Analisis Data	51
4.3.1	Uji Normalitas.....	51
4.3.2	Uji Hipotesis.....	52
4.4	Pembahasan Temuan Penelitian	56
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI		63
5.1	Simpulan.....	63
5.2	Rekomendasi	64

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Variabel Penelitian	33
Tabel 3.2 Populasi Penelitian	34
Tabel 3.3 Data Hasil Uji Validitas Empiris Butir Soal	37
Tabel 3.4 Interpretasi Koefisien Korelasi	38
Tabel 3.5 Data Hasil Uji Reliabilitas	39
Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Menggunakan SPSS	39
Tabel 3.7 Data Hasil Interpretasi Uji Reliabilitas	40
Tabel 4. 1 Skor Pretest	45
Tabel 4. 2 Skor Posttest.....	45
Tabel 4. 3 Perbandingan Rata-Rata Skor Pretest dan Posttest	46
Tabel 4. 4 Rata-Rata Skor Pretest dan Posttest Kreativitas Siswa pada Aspek Fluency	47
Tabel 4. 5 Rata-Rata Skor Pretest dan Posttest Kreativitas Siswa pada Aspek Flexibility	49
Tabel 4. 6 Rata-Rata Skor Pretest dan Posttest Kreativitas Siswa pada Aspek Originality	50
Tabel 4. 7 Uji Normalitas Data	51
Tabel 4. 8 Uji Hipotesis Umum	52
Tabel 4. 9 Uji Hipotesis Khusus Pertama	53
Tabel 4. 10 Uji Hipotesis Khusus Kedua	54
Tabel 4. 11 Uji Hipotesis Khusus Ketiga.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	29
Gambar 3.1 Desain Penelitian One-Group Pretest and Posttest Design	32
Gambar 4.1 Kurva Uji Hipotesis Umum.....	53
Gambar 4. 2 Kurva Uji Hipotesis Khusus Pertama	54
Gambar 4.3 Kurva Uji Hipotesis Khusus Kedua	55
Gambar 4.4 Kurva Uji Hipotesis Khusus Ketiga.....	56

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4. 1 Rata-Rata Pretest, Posttest dan Gain	46
Grafik 4. 2 Rata-Rata Skor Keseluruhan Pretest, Posttest dan Gain pada Aspek Fluency.....	48
Grafik 4. 3 Rata-Rata Skor Keseluruhan Pretest, Posttest dan Gain pada Aspek Flexibility	49
Grafik 4. 4 Rata-Rata Skor Keseluruhan Pretest, Posttest dan Gain pada Aspek Originality	50

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, I., & Darmawan, D. (2013). *Teknologi Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Amrullah, S., Tae, L. F., Irawan, F. I., Ramdani, Z., & Prakoso, B. H. (2018). Studi Sistematis Aspek Kreativitas dalam Konteks Pendidikan. *Psymphathic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2), 187–200. <https://doi.org/10.15575/psy.v5i2.3533>
- Arifin, Z. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Remaja Rosdakarya.
- Azzahra, N. F. (Nadia). (2020). *Mengkaji Hambatan Pembelajaran Jarak Jauh di Indonesia di Masa Pandemi Covid-19*. <https://doi.org/10.35497/309163>
- Bao, W. (2020). COVID-19 and online teaching in higher education: A case study of Peking University. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2(2), 113–115. <https://doi.org/10.1002/HBE2.191>
- Buana, R. D. (2017). Analisis Perilaku Masyarakat Indonesia dalam Menghadapi Pandemi Covid-19 dan Kiat Menjaga Kesejahteraan Jiwa. *Sosial Dan Budaya, Fakultas Syariah Dan Hukum Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah Jakarta*, 53(9), 1689–1699. <file:///C:/Users/User/Downloads/fvm939e.pdf>
- Cahyani, A. E. M., Mayasari, T., & Sasono, M. (2020). Efektivitas E-Modul Project Based Learning Berintegrasi STEM Terhadap Kreativitas Siswa SMK. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 4(1), 15–22. <https://doi.org/10.20527/JIPF.V4I1.1774>
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123–140. <https://doi.org/10.37542/IQ.V3I01.57>
- Dewi, L., & Sutisna, M. R. (2019). *Designing Project-Based Learning To Develop Students' Creativity In The Fourth Industrial Revolution*. 239, 119–125. <https://doi.org/10.2991/upiupsi-18.2019.21>
- Febriana, F. D., & Sakti, N. C. (2021). PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS KONTEKSTUAL SEBAGAI PENDUKUNG
- 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**

- PEMBELAJARAN JARAK JAUH KELAS X IPS. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 8(1), 47–58.
<https://doi.org/10.36706/JP.V8I1.14057>
- Filsaime, D. K. (2008). *Menguak Rahasia Berpikir Kritis dan Kreatif*. Prestasi Pustaka.
- Guilford. (1977). *Way Beyond the IQ*. Creative Learning Press.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496–503.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8503>
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. <https://doi.org/10.21009/JTP.V22I1.15286>
- James, W. B., & Gardner, D. L. (1995). Learning styles: Implications for distance learning. *New Directions for Adult and Continuing Education*, 1995(67), 19–31.
https://www.academia.edu/10496777/Learning_styles_Implications_for_distance_learning
- Kamalasari, A. F., Sukestiyarnob, Y. L., & Cahyono, A. N. (2019). Modul Daring Berbasis Creative Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*, 2(1), 60–63.
<https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpsasca/article/view/246>
- Kemendikbud. (2017). *Panduan Praktis Penyusunan E-Modul*. 1–57.
- Khotimah, N. (2021). *Efektifitas Penggunaan Media E-Modul Dalam Pembelajaran Daring*.
<http://purbalingga.kemenag.go.id/berita/read/efektifitas-penggunaan-media-e-modul-dalam-pembelajaran-daring>
- Konstantinidou, E., Gregoriadis, A., Grammatikopoulos, V., & Michalopoulou, M. (2014). Primary physical education perspective on creativity: The nature of creativity and creativity fostering classroom environment. *Early Child*

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

- Development and Care*, 184(5), 766–782.
<https://doi.org/10.1080/03004430.2013.818989>
- Krismayanti, Y. R., & Sudiby, E. (2021). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODUL IPA DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI MASA PANDEMI COVID-19 PADA SISWA KELAS VIII MTsN 2 KOTA KEDIRI. *PENSA: E-JURNAL PENDIDIKAN SAINS*, 9(2), 227–233.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/38024>
- Kurniasari, A., Pribowo, F. S. P., & Putra, D. A. (2020). ANALISIS EFEKTIVITAS PELAKSANAAN BELAJAR DARI RUMAH (BDR) SELAMA PANDEMI COVID-19. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(3), 246–253.
<https://doi.org/10.26740/JRPD.V6N3.P246-253>
- Kusumaningtyas, S. A., & Suparman, S. (2019). DESKRIPSI KEBUTUHAN E-MODUL BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN PBL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF. *PROSIDING SENDIKA*, 5(1), 339.
<http://eproceedings.umpwr.ac.id/index.php/sendika/article/view/731>
- Lahra, A. S., Hasan, M., & Mursal, M. (2017). PENGEMBANGAN MODUL PRAKTIKUM BERBASIS PENDEKATAN OPEN ENDED UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(1), 36–43. <http://jurnal.unsyiah.ac.id/JPSI/article/view/8405>
- Makarim, N. A. (2021). *Panduan penyelenggaraan pembelajaran PAUDDIKDASMEN di masa pandemi COVID-19*.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (2nd ed.). Kencana.
- Modul Praktikum Dasar Desain Grafis*. (2017).
- Munandar, S. C. U. (1992). *Mengembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah: penuntun bagi para guru dan orang tua*. Grasindo.
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)*. www.cvalfabeta.com
- Mustafa, S. (2020). *Belajar dari Rumah melalui Pembelajaran Jarak Jauh di SMA*.
- Nurmayanti, F., Bakri, F., Esmar, D., & Abstrak, B. (2015). Pengembangan Modul 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

- Elektronik Fisika dengan Strategi PDEODE pada Pokok Bahasan Teori Kinetik Gas untuk Siswa Kelas XI SMA. *Prosiding Simposium Nasional Inovasi Dan Pembelajaran Sains 2015 (SNIPS 2015)*.
- Percival, F., Ellington, H., & Sujarwo. (1988). *Teknologi Pendidikan*. Erlangga.
- Peterson, C., & Seligman, M. E. P. (n.d.). *Character Strengths and Virtues: A Handbook and Classification*.
- Rafli, Y., & Adri, M. (2019). PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS E-BOOK INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN GRAFIS. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(1), 106–113. <https://doi.org/10.24036/VOTETEKNIKA.V7I1.103787>
- Ridwan, S. (2019). Intellectual Capital dan Knowledge Management dalam Inovasi dan Kreasi Media Pembelajaran Berbasis Kemampuan 4C dan Literasi. *Proceedings of the ICECRS*, 2(1), 75. <https://doi.org/10.21070/PICECRS.V2I1.2414>
- Santrock, J. W. (2017). *Educational psychology*.
- Seels, B. B., & Richey, R. C. (2012). *Instructional Technology : the Definition and Domains of the Field*. Information Age Publishing.
- Semiawan, C. R., Munandar, A. ., & Munandar, S. C. U. (1987). *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*. Gramedia.
- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). KETERAMPILAN 4C ABAD 21 DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN DASAR. *Tarbiyah Al-Awlad*, 8(2), 107–117. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/alawlad/article/view/1597>
- Setiawan, A. R. (2020). Lembar Kegiatan Literasi Sainifik untuk Pembelajaran Jarak Jauh Topik Penyakit Coronavirus 2019 (COVID-19). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(1), 28–37. <https://doi.org/10.31004/EDUKATIF.V2I1.80>
- Sherry, L. (1995). Issues in Distance Learning. *Undefined*.
- Siregar, S. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Sitepu, B. P. (2014). *Pengembangan Sumber Belajar*. Rajawali Pers.
- Solso, R. L., Maclin, O. H., & Maclin, M. I. (2008). *Psikologi Kognitif* (8th ed.). 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

Erlangga.

Sudjana, N., & Ibrahim. (2009). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sun, L., Tang, Y., & Zuo, W. (2020). Coronavirus pushes education online. *Nature Materials* 2020 19:6, 19(6), 687–687. <https://doi.org/10.1038/s41563-020-0678-8>

Suprayekti. (2011). MENINGKATKAN KETERAMPILAN BELAJAR MAHASISWA DENGAN MODUL BELAJAR MANDIRI. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 30(1), 1–9. <https://doi.org/10.21009/PIP.301.1>

Suratno. (2005). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Depdiknas.

Suyidno, M., Dewantara, D., Nur, M., & Yuanita, L. (2017). *Maximizing Students' Scientific Process Skill within Creative Product Design: Creative Responsibility Based Learning*. 98–103. <https://doi.org/10.2991/SEADRIC-17.2017.21>

Taylor, M. A., & Callahan, J. L. (2016). Bringing Creativity Into Being: Underlying Assumptions That Influence Methods of Studying Organizational Creativity: [Http://Dx.Doi.Org/10.1177/1523422305274529](http://Dx.Doi.Org/10.1177/1523422305274529), 7(2), 247–270. <https://doi.org/10.1177/1523422305274529>

UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL, Pub. L. No. 20 (2003).

Universitas Negeri Yogyakarta. (2016). *Modul Vs E-Module*.

Vembriarto. (1981). *Pengantar Pengajaran Modul*. Yayasan Pendidikan Paramita.

Wangi, I. K. (2020). Penggunaan Modul Pendidikan Agama Hindu Dan Budi Pekerti Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Model Luring Di Masa Pandemi. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3d). <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta/article/view/619>

Wati, R. A., Handhika, J., & Huriawati, F. (2020). Pengaruh Penerapan Modul Fisika Berbasis Oasis Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *SNPF (Seminar Nasional Pendidikan Fisika)*, 0(0). <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SNPF/article/view/1717>

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

Widya, L., & Darmawan, A. (2016). *Pengantar Desain Grafis*.

Windyarani, S. (2019). *Pembelajaran Berbasis Konteks Dan Kreativitas Strategi Untuk Membelajarkan Sains Di Abad 21*. Deepublish.

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