

**PEMBEKALAN KEMAMPUAN “DIGITAL CONTENT CREATOR”
BERBASIS MULTIMEDIA PADA SMA PANGLIMA POLEM
RANTAU PRAPAT**

Chatrine Sylvia*, Fandi Halim, Catherine

Program Studi Sistem Informasi, STMIK Mikroskil

*Email: chatrine.sylvia@mikroskil.ac.id

Abstrak – Perkembangan era digital ini melalui adanya pembuatan konten digital ini sangat berperan penting untuk proses penyebaran informasi secara real-time. Pelatihan pengabdian terhadap pembuatan konten digital ini bertujuan untuk memperkenalkan dan pembekalan pengetahuan tentang profil SMA Panglima Polem Rantau Prapat. Adapun metode pengabdian ini dilakukan yang dimulai dari persiapan dan penyusunan materi, proses pelaksanaan pelatihan sampai proses monitoring dan evaluasi hasil pelatihan. Selain itu, adapun metode pengukuran yang digunakan berupa pengolahan data kuesioner lewat pre-test dan post-test. Pembuatan konten digital ini dipraktikkan dengan pemanfaatan fitur-fitur dalam aplikasi Sparkol VideoScribe. Setelah kegiatan pengabdian, terdapat peserta pelatihan yang sangat mengerti pembuatan konten digital dalam bentuk video animasi. Dari hasil pengolahan data kuesioner, rata-rata peserta pelatihan belum pernah mengikuti kegiatan pelatihan sejenis tersebut dengan nilai berkisar range 1 sampai 2. Hasil pengolahan data kuesioner setelah kegiatan pelatihan didapatkan nilai range berkisar 3 sampai 5. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian ini berhasil diimplementasikan sehingga para peserta mudah memahami dan mendistribusikan konten digital yang lebih baik. Selain itu, program pengabdian ini direkomendasikan untuk pengembangan materi pelatihan lebih lanjut.

Kata kunci : konten digital, sparkol, videoscribe, pelatihan, video animasi

LATAR BELAKANG

Dalam perkembangan era digital saat ini, konten sangat berperan penting yang didukung dengan adanya teknologi internet sehingga proses penyebaran informasi lebih cepat. Teknologi internet membawa perubahan signifikan terhadap pola pembelajaran yang membantu proses komunikasi antar siswa dengan pihak sekolah yang lebih interaktif (Husain, 2014). Untuk pemanfaatan internet tersebut dapat diimplementasikan sebagai sumber daya pembelajaran berupa proses *browsing, resourcing, searching, consulting,* dan *communicating* (Adri, 2007). Teknologi internet dapat bermanfaat untuk memberikan fleksibilitas sehingga bahan pembelajaran bisa dibuat lebih menarik dan berkesan (Murtiyasa, 2015).

Dengan adanya pembuatan konten digital ini berisi trend-trend terkini yang sedang diminati oleh masyarakat. Sekumpulan informasi semakin up-to-date yang dapat didistribusikan melalui fasilitas teknologi

internet yang memadai. Selain itu, informasi tersebut dapat disebarluaskan melalui sosial media. Sosial media ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan data dan informasi yang dapat diketahui oleh seluruh lapisan masyarakat. Adapun pembuatan konten digital ini dapat dilakukan dalam bentuk gambar, video, narasi, dan berbagai bentuk konten lainnya. Begitu dengan dunia pendidikan, konten juga berperan penting untuk perkembangan ilmu pengetahuan yang didalamnya dapat berpikir kreatif. Mengingat pentingnya konten digital yang disampaikan, maka sangat penting bagi anak-anak untuk memikirkan konsep pembuatan konten yang lebih mendalam sehingga memperluas tingkat pengetahuan mereka terkait dengan perkembangan pendidikan yang semakin pesat.

Mereka tidak hanya belajar teori-teori saja dalam lingkungan sekolah tetapi juga mereka dilatih untuk pembuatan konten yang berguna nantinya bagi kehidupan pembelajaran mereka. Pertumbuhan mereka yang didukung

dengan adanya teknologi internet dapat mengembangkan konten dan pemahaman interaksi media konten ke masyarakat yang lebih mendalam. Proses belajar mengajar melalui kegiatan tatap muka di kelas dapat difasilitasi dengan teknologi internet yang mampu meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar (Gozali & Lo, 2012). Efisiensi dari segi waktu dan tempat, teknologi internet dapat dikaitkan dengan penyampaian atau pendistribusian materi secara langsung sehingga siswa dapat langsung mempelajari materi tersebut (Maria & Sedyono, 2017). Untuk pembelajaran elektronik, teknologi internet dipakai sebagai solusi penambahan wawasan pengetahuan dan salah satu pendukung adanya sistem kelas digital (Hartanto & Nurharjanti, 2018). Peranan sosial media tidak terlepas dari pertumbuhan konten digital seiring dengan aktifitas siswa di sekolah yang dapat dituang dalam bentuk gambar, video, audio, atau kombinasi semuanya melalui proses digitalisasi yang dapat disimpan dan diaplikasikan (Husna, 2019). Pembuatan konten ini membantu siswa melakukan eksplorasi bentuk animasi dalam penyampaian informasi yang bergerak dan lebih mudah dipahami (Suma, 2010). Adanya pembuatan konten digital ini dilakukan di SMA Panglima Polem RantauPrapat.

SMA Panglima Polem adalah salah satu sekolah swasta yang bergerak di bidang pendidikan di wilayah Rantau Prapat, Sumatera Utara. SMA Panglima Pole ini berlokasi di Jln. Cut Nyak Dhien, RantauPrapat, Rantau Utara, Labuhan Batu, Sumatera Utara 21411. Siswa/I pada SMA Panglima Polem RantauPrapat dibekali dengan berbagai mata pelajaran di sekolah untuk mendukung pengetahuan mereka. Di sekolah swasta ini dibekali dengan sarana dan prasarana yang lengkap, termasuk didalamnya terdapat sarana teknologi komputer dan internet. Dalam hal ini, pembuatan konten digital yang nantinya

dibekali untuk setiap siswa/I di sekolah tersebut sangat sangat didukung dengan teknologi internet. Dengan adanya tren pembuatan konten digital ini menumbuhkan rasa penasaran untuk mengikuti data-data terkini yang dapat disebarluaskan ke masyarakat. Oleh karena itu, siswa/I perlu dibekali dengan konten-konten digital yang nantinya dapat didistribusikan melalui sosial media. Konten digital ini nantinya dilengkapi dengan promosi terkait dengan event-event tertentu dalam SMA Panglima Polem RantauPrapat sehingga banyak masyarakat lebih mengetahui setiap detail informasi mengenai sekolah tersebut. Hal ini nantinya dapat memperkenalkan ke siswa/I luar sekolah untuk lebih mengenal penghargaan yang telah diterima sekolah swasta ini sehingga SMA Panglima RantauPrapat dapat berkembang maju. Adanya pembuatan konten digital ini sangat membantu pihak sekolah untuk memberikan event-event terbaru dan pemikiran kreatif melalui animasi yang dimiliki siswa/I SMA Panglima RantauPrapat.

Selain itu, adanya pelatihan terhadap pembuatan konten digital ini ditujukan untuk memberikan pembekalan pengetahuan dasar berupa rekaman video animasi yang diterapkan di era pendidikan dan pengenalan SMA Panglima Polem RantauPrapat. Pembuatan konten ini membantu pengembangan pembelajaran presentasi dan strategi *marketing*.

METODE PELAKSANAAN

Saat ini, konten merupakan hal utama yang dipersiapkan untuk menarik perhatian dari target *audience*. Konten yang menarik akan membuat *feed* dan *traffic* yang terus meningkat dan akhirnya menjadi viral. Hal ini sangat berpotensi sebagai *branding positioning* bagi sebuah organisasi.

Kegiatan pengabdian direncanakan dan dilaksanakan dalam kurun waktu 3 (tiga) bulan yang ditujukan kepada siswa/I kelas XI dan XII MIPA dan IIS SMA Panglima Polem

RantauPrapat dilengkapi dengan fasilitas laptop masing-masing. Adapun strategi pelaksanaan terhadap kegiatan pengabdian yang berkaitan dengan penyampaian pembuatan konten digital kepada peserta sebagai responden kegiatan ini.

1. Persiapan dan penyusunan materi

Pada tahapan ini, tim pengabdian mempersiapkan modul atau materi terhadap pengetahuan dasar dan pembuatan konten digital. Selain itu, di tahapan ini dilakukan diskusi atau pembahasan penyampaian materi antara tim pengabdian dan pihak sekolah. Di bagian ini, tim pengabdian melakukan pengecekan fasilitas laptop, spesifikasi atau kebutuhan instalasi software yang diperlukan hingga persiapan kuesioner pre-test yang diberikan sebelum kegiatan pelatihan.

2. Proses pelaksanaan pelatihan

Untuk proses pelaksanaan pelatihan terdiri dari beberapa kegiatan, yaitu

a. Pengenalan dasar mengenai konten digital

Materi ini membahas tentang pengenalan dasar mengenai konten digital yang sedang *trend*. Penyampaian materi ini ditujukan untuk memberikan pengetahuan dasar mengenai pembuatan konten digital dan cara melakukan pengembangan dan penyebaran informasi melalui media sosial. Materi ini dapat digunakan untuk memberikan pengetahuan dan pentingnya pembuatan konten digital yang nantinya diketahui oleh masyarakat. Perkembangan konten digital dapat didistribusikan lebih cepat dan *real-time* melalui teknologi internet.

b. Pembuatan konten melalui konsep *storyboard*

Materi ini membahas mengenai pembuatan konten digital yang dimulai dari pemikiran konsep ide dari para peserta. Tim pengabdian memberikan materi mengenai pengenalan sekolah SMA Panglima Polem RantauPrapat serta fasilitas yang mendukung pelatihan tersebut. Selain itu,

tim pengabdian memberikan contoh video animasi yang memperkenalkan keseluruhan identitas sekolah secara singkat. Melalui pembuatan konten dalam bentuk *storyboard* maka para peserta dapat berpikir kreatif dan menyalurkan ide-ide unik dalam proses pengembangan konten yang meluas.

c. Desain video animasi berdasarkan skenario *storyboard* yang disusun

Materi ini membahas mengenai pengenalan aplikasi Sparkol VideoScribe sebagai salah satu *tools* yang menyediakan fitur-fitur pembuatan video animasi. Setiap skenario yang dirancang dalam bentuk *storyboard* dituangkan ke pembuatan video promosi sekolah. Didalam pembuatan video digambarkan suasana sekolah melalui *event-event* menarik sehingga pihak sekolah dapat mempromosikan sekolahnya di lapisan masyarakat. Dengan adanya desain video animasi berdurasi singkat maka para peserta dapat berpikir lebih kreatif dan mampu menuangkan semua skenario yang sudah dibuat sebelumnya dalam *storyboard*. Setiap langkah pembuatan video dinilai dan dievaluasi lebih lanjut oleh tim pengabdian dan pihak sekolah sehingga dapat memberikan masukan dan pemahaman yang lebih mendalam kepada para peserta kegiatan.

3. *Monitoring* dan evaluasi terhadap hasil pelatihan

Setelah kegiatan pelatihan telah selesai dilakukan, para peserta melakukan pengisian terhadap kuesioner *post-test* untuk mengukur seberapa dalam mereka memahami materi yang disampaikan. Tim pengabdian melakukan proses pengecekan terhadap konten digital yang dihasilkan oleh masing-masing tim peserta. Pembuatan konten digital dinilai dan dievaluasi melalui hasil pengisian kuesioner tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk proses pelaksanaan pelatihan terhadap pembuatan konten digital dimulai dari instalasi kebutuhan *software* dan pendistribusian materi kepada setiap peserta pengabdian. Pada hari pertama pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan di ruang Aula yang berasal dari siswa/I kelas XI MIPA dan IIS SMA.



Gambar 1. Suasana Kegiatan Pengabdian

Acara kegiatan ini dimulai dari pengisian kuesioner pre-test sebelum para peserta diberikan pelatihan tentang pembuatan konten digital dimana skala penilaian menggunakan skala Likert dari *range* 1 menyatakan sangat tidak setuju terhadap pertanyaan kuesioner dan *range* 5 menyatakan sangat setuju terhadap pertanyaan kuesioner.

Tabel 1. Hasil Perhitungan Kuesioner Pre-Test XI

Jumlah Peserta	45
Pemahaman Konten Digital	1.733
Pemahaman Cara Pembuatan Konten	1.444
Pengalaman Pembuatan Konten Digital	1.444
Keseringan Pembuatan Konten Digital	1.356
Suka Pembuatan Konten Digital	1.8

Dari penyusunan kuesioner *pre-test*, rata-rata peserta belum mengetahui seberapa penting pembuatan konten digital yang dapat disebarluaskan melalui teknologi internet. Setelah pengisian kuesioner yang direspon oleh para peserta, maka kegiatan pengabdian dilakukan dengan pemberian topik arti dan pentingnya pembuatan konten digital. Konten digital disampaikan dalam bentuk pemikiran yang dituangkan ke *storyboard*.



Gambar 2. Penyampaian Materi Presentasi Secara Teori

Setelah memahami pentingnya pembuatan konten digital saat ini, maka para peserta dilanjutkan ke materi pelatihan mengenai cara pembuatan konten digital. Selanjutnya, tim pengabdian mengajarkan tentang cara melakukan instalasi aplikasi secara bertahap demi bertahap. Selain itu, tim pengabdian juga mengajari tentang cara mengaktifkan aplikasi yang mudah dan cepat. Para peserta diajarkan tentang setiap fitur-fitur dasar dalam aplikasi Sparkol VideoScribe. Para peserta dibekali dengan kemudahan penggunaan desain video animasi yang dipenuhi dengan gambaran konsep pemberitahuan informasi promosi SMA Panglima Polem RantauPrapat.



Gambar 3. Pelatihan Penggunaan Aplikasi

Setelah para peserta melatih penggunaan fitur-fitur dasar pembuatan konten digital dalam aplikasi Sparkol, maka setiap peserta dalam kegiatan ini dibagi menjadi kelompok. Setiap kelompok peserta beranggotakan maksimal 3 (tiga) orang. Setiap peserta diajak berpikir kreatif untuk memberikan ide-ide menarik dalam bentuk video animasi yang sudah tersedia dalam aplikasi Sparkol. Selain

itu, setiap peserta diajak berdiskusi dan bertukar pendapat mengenai pembuatan konten yang menarik dan berisi informasi-informasi penting mengenai perkembangan pendidikan saat ini. Setiap skenario yang telah dipikirkan dalam bentuk *storyboard* ini dapat dipakai oleh pihak sekolah SMA Panglima Polem RantauPrapat sebagai strategi pemasaran pendaftaran siswa/I baru sehingga mereka mengetahui detail sekolah swasta ini. Setiap kelompok mempersiapkan video animasi berdurasi singkat mengenai profil SMA. Setelah pembuatan konten digital sudah selesai, maka tim pengabdian melakukan penilaian terhadap masing-masing video dan menentukan video terbaik yang dapat direpresentasikan dalam sekolah. Setelah itu, tim pengabdian memberikan hadiah penghargaan kepada kelompok peserta yang terpilih.

Setelah itu, para peserta diberikan kuesioner *post-test* untuk memberikan penilaian bahwa mereka sudah memahami mengenai pembuatan konten digital setelah diberikannya pelatihan. Dari total siswa/I SMA kelas XI MIPA dan IIS sebanyak 45 orang, terdapat 2 peserta yang tidak mengumpulkan kuesioner hasil penilaian konten digital yang dipelajari sehingga sebanyak 43 kuesioner yang dapat diolah dan dievaluasi lebih lanjut.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Kuesioner Post-Test XI

Jumlah Peserta	43
Pemahaman tentang Konten Digital	3.42
Pemahaman Cara Pembuatan Konten Digital	3.47
Suka Pembuatan Konten Digital	3.28

Dari hasil pelatihan ke peserta XI tersebut, maka diketahui bahwa para peserta terdapat peningkatan pemahaman untuk pembuatan konten digital dalam bentuk video animasi berdurasi singkat. Dari hasil pengumpulan kuesioner tersebut, para peserta juga memberikan saran terhadap pelatihan ini agar dapat memberikan waktu pelatihan yang lebih lama untuk pembuatan video. Selain itu,

implementasi aplikasi yang terkadang suka memunculkan error memaksa peserta harus membuka kembali aplikasi tersebut. Para peserta sudah memahami pentingnya pembuatan konten digital yang disebarluaskan melalui teknologi internet maupun sosial media nantinya.

Pada hari kedua pelaksanaan kegiatan, kegiatan pengabdian dilaksanakan di ruang Aula SMA Panglima Polem RantauPrapat. Hari kedua kegiatan diikuti oleh semua peserta yang berasal dari siswa/I XII MIPA dan IIS SMA Panglima Polem RantauPrapat. Acara kegiatan ini dimulai dari pengisian kuesioner pre-test sebelum para peserta diberikan pelatihan tentang pembuatan konten digital dimana sebagian besar peserta kelas XII baik pembagian MIPA dan IIS sudah memiliki pengetahuan dasar dalam pengelolaan teknologi komputer.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Kuesioner Pre-Test XII

Jumlah Peserta	49
Pemahaman Konten Digital	2.408
Pemahaman Cara Pembuatan Konten Digital	2.020
Pengalaman Pembuatan Konten Digital	1.776
Keseringan Pembuatan Konten Digital	1.408
Suka Pembuatan Konten Digital	2.469

Setelah pengisian kuesioner yang dijawab oleh para peserta, maka kegiatan pengabdian berikutnya adalah pelatihan topik pertama mengenai arti dan pentingnya pembuatan konten digital dalam bentuk video sama seperti pelaksanaan hari pertama kegiatan pengabdian. Setelah memahami pentingnya pembuatan konten digital saat ini, maka para peserta dilanjutkan ke materi pelatihan mengenai cara pembuatan konten digital. Selanjutnya, tim pengabdian mengajarkan tentang cara melakukan instalasi aplikasi secara bertahap demi bertahap. Selain itu, tim pengabdian juga mengajari tentang cara mengaktifkan aplikasi yang mudah dan cepat. Para peserta diajarkan

tentang setiap fitur-fitur dasar dalam aplikasi Sparkol VideoScribe. Para peserta kelas XII memiliki minat eksplorasi aplikasi pengembangan konten digital yang lengkap dan menarik sehingga mereka lebih mengerti penggunaan aplikasi ini. Dengan ajaran tim pengabdian mengenai dasar penggunaan aplikasi tersebut, siswa/I kelas XII sangat tertarik untuk menguji setiap fitur aplikasi berdasarkan setiap skenario yang akan digambarkan dalam bentuk video animasi.

Setelah para peserta melatih penggunaan fitur-fitur dasar pembuatan konten digital dalam aplikasi Sparkol, maka setiap peserta dalam kegiatan ini dibagi menjadi kelompok. Setiap kelompok peserta beranggotakan maksimal 3 (tiga) orang. Setiap peserta diajak berpikir kreatif untuk memberikan solusi-solusi menarik dalam bentuk video animasi yang sudah tersedia dalam aplikasi Sparkol. Selain itu, peserta dibekali dengan pengetahuan dasar pembuatan konten digital sehingga video animasi dilengkapi dengan pengenalan SMA Panglima RantauPrapat. Setiap strategi promosi sekolah dibuat dengan durasi singkat.

Setelah itu, para peserta diberikan kuesioner post-test untuk memberikan penilaian bahwa mereka sudah memahami mengenai pembuatan konten digital setelah diberikannya pelatihan. Dari total siswa/I SMA kelas XII MIPA dan IIS sebanyak 49 orang, terdapat 7 peserta yang tidak mengumpulkan kuesioner hasil penilaian konten digital yang dipelajari sehingga sebanyak 42 kuesioner yang dapat diolah dan dievaluasi lebih lanjut.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Kuesioner
Post-Test XII

Jumlah Peserta	42
Pemahaman tentang Konten Digital	3.40
Pemahaman Cara Pembuatan Konten Digital	3.38
Suka Pembuatan Konten Digital	3.60

Berdasarkan kuesioner yang dikumpulkan sebanyak 43 kuesioner, maka terdapat sebanyak 37 peserta yang mengerti tujuan pelatihan pengabdian yang disampaikan oleh tim. Selain itu, terdapat sebanyak 5 peserta yang masih sulit memahami bahan-bahan pendukung yang mendukung pelatihan pengabdian ini. Sementara itu, terdapat 39 peserta menyatakan bahwa mereka merasa waktu yang dipersiapkan sudah sesuai untuk kegiatan pelatihan pengabdian. Ada sebanyak 37 peserta yang sangat berminat untuk mengikuti pelatihan lainnya dengan topik-topik yang menarik, seperti photoshop, cara pembuatan youtuber, desain grafis, programming dan sebagainya. Dari hasil pengumpulan kuesioner tersebut, para peserta merasa puas dan mengucapkan banyak terima kasih kepada tim pengabdian. Selain itu, para peserta sangat merekomendasikan pemanfaatan aplikasi lainnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan program pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan, maka terdapat kesimpulan berupa siswa/I mampu menemukan ide-ide baru mengenai pembuatan konten digital yang mendasar. Hal ini dilakukan bagi siswa/I untuk menghasilkan topik-topik menarik disesuaikan dengan hobi atau kesukaan mereka yang dikemas dalam bentuk video animasi. Selain itu, siswa/I mampu menuangkan strategi pemberian ide menarik dalam bentuk *storyboard* yang nantinya direpresentasikan dalam segmen skenario. Desain video yang dibuat dalam bentuk animasi bergerak sudah didukung dengan pemanfaatan *software* atau aplikasi Sparkol VideoScribe dilengkapi dengan fitur-fitur menarik yang dapat dieksplorasi.

Adapun saran yang dapat diberikan untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian dalam bentuk pelatihan ini berikutnya adalah perlu dilakukannya pengujian aplikasi Sparkol

VideoScribe yang lebih mendalam. Hal ini dikarenakan adanya beberapa fitur mengalami *error* saat proses pelatihan berlangsung. Tim pengabdian lebih baik melakukan proses evaluasi lebih lanjut terhadap aplikasi yang akan digunakan nantinya sebelum pelatihan dimulai. Rekomendasi pihak sekolah yang sangat dibutuhkan dalam program pelatihan berikutnya berupa pelatihan mengenai pengeditan gambar melalui dukungan *photoshop*. Pelatihan pembuatan *game* dan belajar *programming* juga sangat diminati oleh peserta pengabdian. Semua topik pengabdian berikutnya diketahui dari kuesioner yang diisi oleh peserta pengabdian tersebut.

Berbasis TIK di Sekolah Dasar. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 4(1), 59 - 71.

Murtiyasa, B. 2015. Tantangan Pembelajaran Matematika Era Global.

Suma, K. 2010. Efektivitas Pembelajaran Berbasis Inkuiri dalam Peningkatan Penguasaan Konten dan Penalaran Ilmiah Calon Guru Fisika. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 43(6), 47 - 55.

DAFTAR PUSTAKA

- Adri, M. 2007. *Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Pembelajaran*. Retrieved Januari 30, 2020, from http://directory.umm.ac.id/tik/Pemanfaatan_Internet_sebagai_Sumber_Pembelajaran.pdf
- Gozali, F., & Lo, B. 2012. Pemanfaatan Teknologi Open Source dalam Pengembangan Proses Belajar Jarak Jauh di Perguruan Tinggi. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 1(1), 47 - 57.
- Hartanto, A., & Nurharjanti, M. 2018. Implementasi Teknologi Pembelajaran dan Kelas Digital Untuk SMP Kota Yogyakarta. *Prosiding Seminar Nasional Seri 8*, (pp. 58 - 65). Yogyakarta.
- Husain, C. 2014. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2), 184 - 192.
- Husna, J. 2019. Peran Pustakawan Sebagai Kreator Konten Digital. *ANUVA: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*, 3(2), 173 - 184.
- Maria, E., & Sedyono, E. 2017. Pengembangan Model Manajemen Pembelajaran