

## **Pengembangan Media *Flipbook* Berbasis *Digital Quotient* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Mahasiswa Pendidikan Tinggi Islam di Indonesia**

*Development of Digital Quotient-Base Flipbook Media to Improve Indonesia Learning Outcome in Islamic Higher Education Student in Indonesia*

**Aninditya Sri Nugraheni<sup>a</sup>, Ragil Dian Purnama Putri<sup>b</sup>,  
Shopyan Jepri Kurniawan<sup>c</sup>, dan Anjar Sulistiawati<sup>d</sup>**

<sup>a,d</sup>UIN Sunan Kalijaga

<sup>b</sup>Universitas Ahmad Dahlan

<sup>c</sup>Universitas Negeri Yogyakarta

Pos-el: <sup>a</sup>aninditya.nugraheni@uin-suka.ac.id, <sup>b</sup>ragil.putri@pgsd.uad.ac.id,  
<sup>b</sup>shopyanjepri.2021@student.uny.ac.id, <sup>d</sup>21204081033@student.uin-suka.ac.id

Naskah Diterima Tanggal 15 Januari 2022—Direvisi Akhir Tanggal 12 September 2022—Disetujui Tanggal 17 September 2022  
doi: <https://doi.org/10.26499/rmh.v11i2.5120>

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media *flipbook* berbasis *digital quotient* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia di perguruan tinggi Islam. Penelitian ini merupakan inovasi pelaksanaan pembelajaran *online* pada mata kuliah Bahasa Indonesia selama masa pandemi Covid-19. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research & Development* (R&D) model 4D (*Define, Design, Development, dan Disseminate*). Produk yang dikembangkan diuji cobakan kepada mahasiswa untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar. Berdasarkan hasil validasi ahli media didapatkan kategori Sangat Baik dengan persentase keidealan sebesar 95%, dan validasi ahli materi mendapatkan persentase keidealan sebesar 90% dengan kategori Sangat Baik. Hal ini menandakan bahwa buku media pembelajaran *flipbook* berbasis *digital quotient* layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kemudian media diuji cobakan terhadap mahasiswa UIN Sunan Kalijaga dan UIN Sunan Ampel diperoleh data  $2,787 > 2,145 = \text{signifikan}$ . Data menunjukkan adanya peningkatan dari sebelum diberikan media menjadi sebelum diberikan media. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *flipbook* berbasis *digital quotient* efektif mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

**Kata-kata kunci:** Digital Quotient, Media Flipbook, Bahasa Indonesia

### **Abstract**

*The purpose of this study is to develop a digital quotient-based flipbook media to improve Indonesian language learning outcomes in Islamic universities. This research is an innovation in the implementation of online learning in Indonesian language courses during the COVID-19 pandemic. The method used in this research is Research & Development (R&D) 4D model (Define, Design, Development, and Disseminate). The developed product was tested on students to determine the effect on learning outcomes. Based on the results of the media expert's validation, it was obtained in the Very Good category with an ideal percentage of 95%, and the material expert validation obtained an ideal percentage of 90% with the Very Good category. This indicates that the digital quotient-based flipbook learning media book is feasible to be used as a learning medium. Then the media was tested on students of UIN Sunan Kalijaga and UIN Sunan Ampel, the data obtained was  $2,787 > 2,145 = \text{significant}$ . The data shows an increase from before being given the media to before being given the media. Based on*

*the results of the study, it can be concluded that the development of flipbook media based on digital quotient is effective in improving student learning outcomes.*

**Keywords:** Digital Quotient, Flipbook Media, Language Indonesian.

**How to Cite:** Nugraheni, Aninditya Sri, dkk. (2022). Pengembangan Media Flipbook Berbasis Digital Quotient Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Mahasiswa Pendidikan Tinggi Islam di Indonesia. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 11(2), 400—408. doi: <https://doi.org/10.26499/rmh.v11i2.5120>

---

## PENDAHULUAN

Sejak dua tahun yang lalu virus *corona* atau sering disebut Covid-19 muncul pertama kali di Cina dan menyebar hampir di seluruh negara. Di Indonesia telah terkonfirmasi bahwa seluruh provinsi sudah terjangkit virus *corona*. Wabah Covid-19 telah menjadi isu internasional dan berimbas terhadap semua sektor (Purwadi et al., 2021). Terjadinya peningkatan kasus *corona* telah membuat Indonesia mengalami pergeseran. Pergeseran yang dimaksud adalah tatanan kehidupan Indonesia yang tidak norma seperti biasanya. Hal tersebut telah membatasi segala hal aktivitas masyarakat (Putri & Suyadi, 2021). Adanya pembatasan pergerakan aktivitas masyarakat sehingga perkuliahan wajib dilakukan secara online (Ulfa & Mikdar, 2020). Namun, secara tidak langsung dampak pandemi Covid-19 telah memberikan dampak positif, antara lain pembelajaran *online* merupakan salah satu cara untuk menuntut percepatan transformasi pendidikan, pembelajaran yang lebih fleksibel di mana saja dan kapan saja (Putu et al., 2021). Perkuliahan dilakukan dengan bantuan teknologi komunikasi dan informasi sebagai bagian dari transformasi digital menuju pendidikan di era pendidikan 4.0 (Oktradiksa et al., 2021) Tentu hal ini menjadi tantangan sekaligus peluang dalam pembelajaran yang akan sangat menentukan hasil dari sebuah pendidikan (Hudaa et al., 2020).

Namun, persepsi mahasiswa terkait pelaksanaan pembelajaran *online* dirasa kurang efektif. Kurang optimalnya pemahaman materi serta banyaknya tugas yang diberikan pada mahasiswa sehingga mengakibatkan proses perkuliahan yang kurang efektif (Hartini et al., 2021). Selain itu, mahasiswa juga menyatakan bahwa “Dosen tidak memberikan penjelasan yang lebih detail saat pembelajaran *online* dilakukan, berbeda dengan saat melakukan pembelajaran tatap muka” (Purwadi et al., 2021). Sehingga terjadi gap antara ekspektasi dan realita, seringkali ada kendala digital yang begitu nyata di masa pandemi Covid-19 (Rianto, 2022). Oleh karena itu perlunya peningkatan kompetensi bagi dosen dan mahasiswa agar selalu memiliki pengetahuan dan keterampilan digital yang memadai sesuai dengan perkembangan zaman (Surani et al., 2020).

Memasuki abad 21 telah menjadi tuntutan untuk terus memiliki kemampuan yang lebih baik dalam bersaing. Adapun kehidupan di era digital abad 21 ini sangat kompleks dan sangat kompetitif (Kraus et al., 2019). Dengan demikian, mahasiswa dituntut tidak hanya mampu berpikir sederhana (*simple thinking skills*) dan pemahaman konten pengetahuan (*understanding of content knowledge*) saja. Selain itu, informasi yang semakin maju menuntut mahasiswa untuk memiliki kecakapan hidup dan karir yang memadai Mata kuliah dalam jenjang perguruan tinggi salah satunya adalah bahasa Indonesia. Mata kuliah Bahasa Indonesia adalah mata kuliah wajib yang harus dipelajari seluruh program studi pada jenjang diploma maupun sarjana (A. S. Nugraheni & Putri, 2021). Bahasa Indonesia sebagai Mata Pelajaran Wajib Umum di perguruan tinggi diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar pembelajaran bahasa Indonesia di era globalisasi diharapkan berwawasan literasi data dan literasi teknologi dengan membekali siswa dengan pemahaman materi serta keterampilan berbicara dan menulis di dunia digital (Hanum et al., 2020).

Sedangkan *digital quotient* atau disebut juga kecerdasan digital adalah seperangkat kemampuan sosial, emosional dan kognitif yang memungkinkan individu menghadapi tantangan dan beradaptasi dengan tuntutan kehidupan digital. Jadi, *digital quotient* ini memiliki

korelasi dengan *soft skill* yang harus dimiliki mahasiswa (Wehmeyer, 2003). Media pembelajaran *flipbook* digital menjadi salah satu solusi alternatif untuk menunjang perkuliahan di era revolusi industri 4.0. Pembelajaran akan sangat bervariasi dan menarik dari segi tampilan visual dan audiovisual. Sehingga penggunaan media pembelajaran *flipbook* digital menjadi solusi cerdas untuk menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik, komunikatif, interaktif dan mendukung pemahaman siswa (Amanullah, 2020). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis (Aprilia, 2021). Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran berupa *Flipbook* bagi mahasiswa berbasis *digital quotient* dalam pelaksanaan program perkuliahan, terutama berfokus pada pengembangan mata kuliah penelitian bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada Perguruan Tinggi Islam di Indonesia. Maka, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media pembelajaran *flipbook* berbasis *digital quotient* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia di perguruan tinggi (Hermandra, 2021).

## **LANDASAN TEORI**

Kecerdasan digital atau *digital quotient* dapat diartikan sebagai beberapa komponen seperti aktivitas sosial, pengetahuan dan emosional. Komponen-komponen ini dihadapi oleh setiap orang dalam mengatasi tantangan dan beradaptasi untuk mengatasi tuntutan dunia digital pada kehidupan seseorang dan profesional. Kecerdasan digital juga dapat didefinisikan sebagai seperangkat kompetensi teknis, kognitif, metakognitif, dan sosial emosional yang komprehensif. Hal ini dilandasi oleh nilai-nilai moral dan diharapkan setiap orang mampu menghadapi tantangan tersebut dan memanfaatkan peluang yang ada. Lebih dalam *digital quotient* telah mencakup semua bidang dalam kehidupan digital baik identitas pribadi dan sosial dan penggunaan digital. Penggunaan digital dimaksudkan untuk operasional, teknis, dan karir digitalnya dalam kehidupan sehari-hari. *Digital quotient* sangat dibutuhkan dalam kehidupan saat ini karena didukung oleh teknologi. Kemampuan *digital quotient* dapat dibagi menjadi delapan hal yang saling berhubungan, yaitu: (1) *Digital identity*; (2) *Digital rights*; (3) *Digital literacy*; (4) *Digital use*; (5) *Digital communication*; (6) *Digital safety*; (7) *Digital emotional intelligence*; (8) *Digital security* (Dewi, 2021).

Pembelajaran *online* yang efektif dan berkualitas harus memperhatikan prinsip-prinsip yaitu: berpusat pada siswa, yang mengarah pada penciptaan kemampuan siswa untuk mengelola pembelajaran secara mandiri (*self-regulated learning*) dan *interactivity* (ada mekanisme interaksi antara siswa dan guru, interaksi antara siswa, dan interaksi antara guru secara *online*) (Daud & Hardian, 2021). Berdasarkan penelitian dapat diketahui bahwa pembelajaran bahasa Indonesia dengan metode *online* cukup efektif, terlihat dari tercapainya tujuan pembelajaran bahasa yaitu mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia (A. Nugraheni, 2019) Prinsip-prinsip pengajaran bahasa dapat berupa sebagai berikut. (1) Siswa akan belajar bahasa dengan baik jika memiliki tujuan dan minat; (2) pendidik dapat memberikan kesempatan untuk berpartisipasi dalam penggunaan bahasa secara komunikatif dalam berbagai kegiatan; (3) memfokuskan pembelajarannya pada bentuk keterampilan, dan strategi untuk mendukung proses pemerolehan bahasa dalam kehidupan sehari-hari; (4) siswa akan menyadari bahasa yang dimiliki bersama dalam data sosiokultural dan pengalaman langsung dengan budaya yang merupakan bagian dari bahasa target; (5) menyadari peran dan sifat bahasa dan budaya; (6) memberikan umpan balik yang sesuai tentang kemajuan mereka ; dan (7) memberikan kesempatan untuk mengatur sendiri sedang belajar (Hasnain & Halder, 2021)

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research & Development* (R&D). R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016). Produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa media *flipbook* berbasis *digital quotient* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di perguruan tinggi. Prosedur pengembangan menggunakan model pengembangan 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan yang meliputi: (1) *Define*, (2) *Design*, (3) *Development*, dan (4) *Disseminate*.

Tahap *define* merupakan tahap awal penelitian dan pengumpulan data yang pertama. Kegiatan yang dilakukan adalah analisis kebutuhan, analisis ketersediaan dan analisis materi. Analisis kebutuhan dan analisis ketersediaan dilakukan melalui survei terhadap mahasiswa. Analisis materi dilakukan dengan menentukan materi yang akan diajarkan dan membuat peta konsep untuk memudahkan pengembangan media pembelajaran

Tahap *design* merupakan tahap perancangan produk yang akan dikembangkan. Kegiatan yang dilakukan adalah menetapkan media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dari hasil survei, dilanjutkan dengan menyusun format yang harus ada di media yang akan dikembangkan. Dalam pembuatan *cover* ini peneliti menggunakan aplikasi *Corel Draw 2017* dan *Clip Studio Paint*. Isi yang terdapat pada sampul buku digital terdiri dari tulisan judul buku, nama penulis dan beberapa gambar yang relevan dengan judul buku digital.

Tahap *development* merupakan tahap yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang telah direvisi berdasarkan saran dari para ahli. Pada tahap pengembangan buku yang sudah jadi kemudian didigitalisasi dalam bentuk *flipbook* melalui aplikasi *Flip Pdf Corporate Edition*. Langkah yang dilakukan meliputi pembuatan produk sesuai dengan rancangan awal pada tahap *design*. Selanjutnya produk yang telah dikembangkan dinilai oleh para ahli. Para ahli yang digunakan dalam penelitian ini adalah ahli media dan ahli materi dengan tujuan untuk menilai dan memberikan masukan mengenai produk yang telah dikembangkan. Produk yang telah direvisi dan dinilai oleh para ahli kemudian uji cobakan terhadap mahasiswa UIN Sunan Kalijaga dan UIN Sunan Ampel.

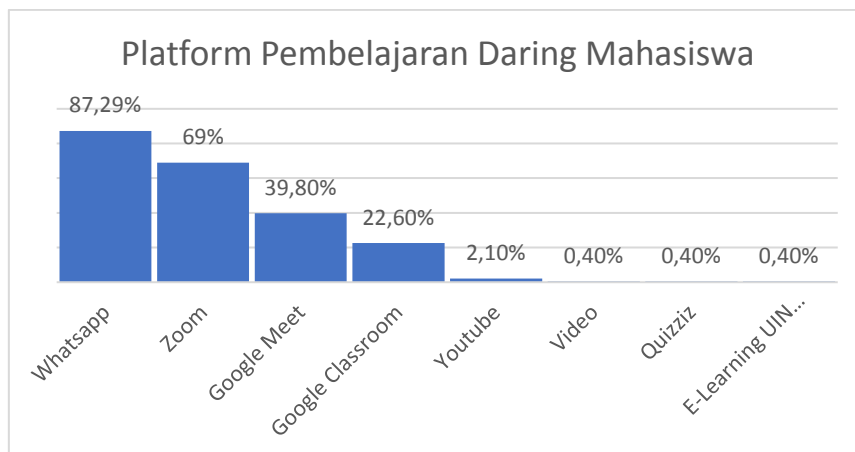
Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini berupa lembar validasi produk, lembar penilaian kualitas produk, serta lembar respon mahasiswa. Validasi serta penilaian kualitas produk dilakukan dengan menggunakan angket skala *Likert* sedangkan tanggapan mahasiswa diperoleh melalui angket skala *Guttman*.

Teknik analisis data respon mahasiswa terhadap media *flipbook* yakni dengan uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Uji prasyarat analisis dengan uji normalitas menggunakan rumus *Kolmogorof-Smirnov*. Dilakukan juga uji homogenitas yang dilakukan dengan uji *Fisher*. Kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan *independent sample t-test* dan *paired sample t-test*.

## PEMBAHASAN

### Define

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan, ketersediaan dan materi. Analisis kebutuhan dan ketersediaan dilakukan melalui survei kan terhadap mahasiswa UIN Sunan Kalijaga dan UIN Sunan Ampel untuk mengetahui *platform* apa saja yang biasa digunakan dalam pembelajaran daring serta untuk mengetahui *platform* manakah yang dapat mendukung secara maksimal proses pembelajaran. Berikut ini adalah hasil survei penggunaan platform pembelajaran daring pada mata kuliah Bahasa Indonesia.



Gambar 1. Platform Pembelajaran Online

Berdasarkan hasil survei tersebut dapat diketahui bahwa *whatsapp* merupakan platform yang paling banyak digunakan dalam perkuliahan daring dengan persentase 87,29%. Kemudian selanjutnya menggunakan *platform teleconference* seperti *zoom* dan *google meet*, masing-masing sebanyak 69% dan 39,80%. Sebanyak 22,60% mahasiswa menggunakan *google classroom* untuk kegiatan pembelajaran daring. Sementara tidak banyak yang memanfaatkan *youtube*, *video*, *quizziz* dalam pembelajaran daring.

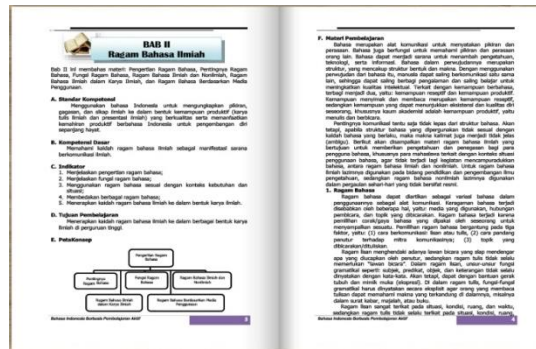
Analisis materi dilakukan untuk memudahkan dalam pengembangan produk sesuai dengan kebutuhan dan ketersediaan. Berdasarkan analisis, materi yang dikembangkan mencakup empat keterampilan bahasa. Empat keterampilan tersebut yaitu keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan berbicara dan keterampilan menulis. Kedalaman materi juga disesuaikan dengan tingkat berpikir mahasiswa perguruan tinggi.

## Design

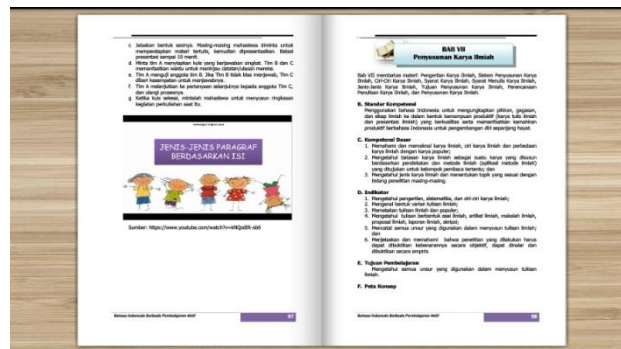
Langkah yang dilakukan pada tahap design adalah menetapkan media sesuai dengan hasil survei. Aplikasi *whatsapp* dipilih mahasiswa karena memiliki data fleksibilitas yang tinggi. Berdasarkan hasil survei tersebut maka peneliti berupaya merancang media pembelajaran yang fleksibel dan dapat diintegrasikan dengan *whatsapp*. Berikut ini adalah gambaran umum buku digital bahasa Indonesia yang dikembangkan.



Gambar 2. Halaman Sambul Buku Digital



Gambar 3. Materi Buku Digital Bahasa Indonesia



Gambar 4. Video Pembelajaran yang Terintegrasi dalam Buku Digital Indonesia

**Development**

Produk yang telah selesai dibuat, kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Ahli media menilai aspek media, sementara ahli materi menilai aspek materi dan aspek kontekstual. Hasil penilaian ahli media dan ahli materi dapat dilihat pada Tabel 1 dan Tabel 2.

**Table 1.** Penilaian Produk oleh Ahli Media

| No | Aspek Penilaian | Σ skor | Σ Skor Maks. Ideal | Persentase Keidealan | Kategori    |
|----|-----------------|--------|--------------------|----------------------|-------------|
| 1  | Media           | 19     | 20                 | 95%                  | Sangat Baik |
|    | Total           | 19     | 20                 | 95%                  | Sangat Baik |

**Table 2.** Penilaian Produk oleh Ahli Materi

| No | Aspek Penilaian | Σ skor | Σ Skor Maks. Ideal | Persentase Keidealan | Kategori    |
|----|-----------------|--------|--------------------|----------------------|-------------|
| 1  | Materi          | 10     | 10                 | 100%                 | Sangat Baik |
| 2  | Kontekstual     | 8      | 10                 | 80%                  | Sangat Baik |
|    | Total           | 18     | 20                 | 90%                  | Sangat Baik |

Berdasarkan hasil penilaian ahli media, didapatkan kategori Sangat Baik dengan persentase keidealan sebesar 95%. Hal ini menandakan bahwa buku media pembelajaran *flipbook* berbasis *digital quotient* layak digunakan sebagai media pembelajaran. Aspek materi yang divalidasi oleh ahli materi mendapatkan persentase keidealan sebesar 90% dengan kategori Sangat Baik.

Berikut adalah hasil uji coba produk buku digital yang dikembangkan terhadap mahasiswa UIN Sunan Kalijaga dan UIN Sunan Ampel untuk mengetahui efektivitas media.

**Table 2.**  
Summary of Pretest and Posttest t-test results

| Source                     | t <sub>count</sub> | t <sub>table</sub> | Df | Information                 |
|----------------------------|--------------------|--------------------|----|-----------------------------|
| Class pretest and posttest | 2,787              | 2,145              | 14 | 2,787 > 2,145 = significant |

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, didapatkan  $2,787 > 2,145 =$  signifikan. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan dari sebelum penggunaan media dan setelah penggunaan media. Maka dapat diketahui bahwa media *flipbook* berbasis *digital quotient* efektif meningkatkan hasil belajar mahasiswa di perguruan tinggi.

Model pembelajaran hybrid dapat diterapkan dalam perkuliahan bahasa Indonesia (A. S. Nugraheni, 2022). Perkuliahan dilakukan dengan menggunakan metode *synchronous* (perkuliahan dilakukan dalam waktu bersamaan) dan *asynchronous* (perkuliahan dilakukan tanpa pertemuan di ruang virtual secara bersamaan) (Aprilia, 2021). Pemilihan metode ini untuk memenuhi dua kebutuhan, yaitu kebutuhan interaksi langsung dengan materi tertentu dan kebutuhan akan keluwesan dalam perkuliahan (Kurniawan et al., 2022). Perkuliahan secara *synchronous* dilakukan pada materi yang memerlukan penjelasan dan interaksi langsung. Sedangkan kuliah asinkron dilakukan untuk memfasilitasi materi kuliah yang fleksibel yang dapat diakses di mana saja dan kapan saja (Dolenc et al., 2022)

Penggunaan platform digital dalam perkuliahan dapat melatih proses pembelajaran secara mandiri. Hal ini dapat melatih keterampilan belajar mandiri atau Self-Regulated Learning (SRL). Kemampuan *Self-Regulated Learning* (SRL) meliputi aspek kognitif, motivasi, dan gaya belajar (Hartini et al., 2018). Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat penting bagi pendidik saat ini, karena peran media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima dan melalui media pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk memahami sesuatu yang disampaikan oleh dosen (Tafonao, 2018). Efek media audiovisual dalam metodologi pembelajaran dan pengajaran yang ditingkatkan oleh teknologi, berkontribusi pada disiplin studi media sangat mudah (Nicolaou et al., 2019).

Tantangan selanjutnya adalah penting untuk dapat memilih platform digital yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan serta memadukan berbagai platform untuk menampung capaian perkuliahan. Industri 4.0 dan masyarakat 5.0 yang mengandalkan perkembangan teknologi menuntut Indonesia untuk mempersiapkan pembangunan sumber daya yang berkualitas (Oktradiksa et al., 2021). Pentingnya kecerdasan digital di era globalisasi yang semakin mengandalkan produk digital (Damayanti & Murdani, 2020) Penggunaan berbagai platform pembelajaran dalam perkuliahan dapat mengembangkan keterampilan *digital quotient* (Dewi, 2021). Penggunaan buku digital dalam pembelajaran *online* sangat membantu dalam penyampaian materi pelajaran. Dikemas secara menarik, efisien, menyenangkan dan mudah diakses oleh siswa melalui ponsel atau laptop (Martani, 2020).

## PENUTUP

Penelitian yang dilakukan menghasilkan produk berupa media *flipbook* berbasis *digital quotient* untuk mata kuliah pembelajaran Bahasa Indonesia. Media yang dikembangkan telah diujicobakan kepada mahasiswa untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media. Berdasarkan hasil validasi ahli media didapatkan persentase keidealan sebesar 95%, dengan kategori Sangat Baik. Validasi ahli materi mendapatkan persentase keidealan sebesar 90% dengan kategori Sangat Baik. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flipbook* berbasis *digital quotient* layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan penelitian, didapatkan  $2,787 > 2,145 =$  signifikan. Data menunjukkan adanya peningkatan dari sebelum diberikan media menjadi sebelum diberikan media. Berdasarkan hasil penelitian dapat

disimpulkan bahwa media *flipbook* berbasis *digital quotient* untuk mata kuliah pembelajaran Bahasa Indonesia efektif dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar mengajar serta mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa pada mata kuliah Bahasa Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 37. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300>
- Aprilia, T. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Sains Flipbook Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 10–21. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i1.32059>
- Damayanti, C., & Murdani, A. D. (2020). Penguatan Kecerdasan Digital Pemuda Sebagai Bentuk Keterlibatan Dalam Total Diplomasi Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1). <https://doi.org/10.33061/awpm.v4i1.3296>
- Daud, A., & Hardian, M. (2021). The Application of Basic Principles of Online Learning Through Google Suite For Education During Covid19 Outbreak. *Ta'dib*, 24(1), 111. <https://doi.org/10.31958/jt.v24i1.2704>
- Dewi, N. P. C. P. (2021). Digital Quotient Berlandaskan Tri Kaya Parisudha dalam Menghadapi Digitalisasi Pendidikan di Sekolah Dasar. *Prosiding Webinar Nasional IAHN-TP Palangka Raya*, 3, 167–174. <http://prosiding.iahntp.ac.id/index.php/seminar-nasional/article/view/104>
- Dolenc, K., Šorgo, A., & Ploj-Virtic, M. (2022). Perspectives on Lessons from the COVID-19 Outbreak for Post-Pandemic Higher Education: Continuance Intention Model of Forced Online Distance Teaching. *European Journal of Educational Research*, 11(1), 163-177. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.11.1.163>
- Hanum, F., Harahap, N. J., Hsb, E. R., Nirmala, M., Hasibuan, S., Labuhanbatu, U., Tinggi, P., & Globalisasi, E. (2020). Pembelajaran Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Jurnal Education and Development*, 8(3), 33–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/ed.v8i3.1869>
- Hartini, S., Bhakti, C. P., Kurniawan, S. J., & Fitri, P. N. (2021, March). Online Teacher Training Design Based on Learning Management System For TPACK. In *BICED 2020: Proceedings of the 2nd EAI Bukittinggi International Conference on Education, BICED 2020, 14 September, 2020, Bukittinggi, West Sumatera, Indonesia* (p. 50). European Alliance for Innovation.
- Hartini, S., Supriyanto, A., Alhadi, S., Saputra, W. N. E., Agungbudiprabowo, A., & Kurniawan, S. J. (2018). Self Regulated Learning (SRL) Ability: Knowledge and Learning Attitudes of Muhammadiyah Students. *Psikopedagogia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 7(1), 9–14. <https://doi.org/10.12928/PSIKOPEDAGOGIA.V7I1.19891>
- Hasnain, S., & Halder, S. (2021). Exploring The Impediments for Successful Implementation of The Task-Based Language Teaching Approach: A Review of Studies on Teachers' Perceptions. *The Language Learning Journal*. <https://doi.org/10.1080/09571736.2021.1989015>
- Hermendra, H. (2021). Metafora Kata Mata dalam Bahasa Melayu Riau: Analisis Semantik Kognitif. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 10(2), 216. <https://doi.org/10.26499/rnh.v10i2.2243>
- Hudaa, S., Bahtiar, A., & Nuryani, N. (2020). Pemanfaatan Teknologi untuk Pengajaran Bahasa Indonesia di Tengah Pandemi Covid-19. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 9(2), 384. <https://doi.org/10.26499/rnh.v9i2.2361>
- Kraus, S., Palmer, C., Kailer, N., Kallinger, F. L., & Spitzer, J. (2019). Digital Entrepreneurship: A Research Agenda on New Business Models for The Twenty-First Century. *International Journal of Entrepreneurial Behaviour and Research*, 25(2), 353–375. <https://doi.org/10.1108/IJEBR-06-2018-0425>
- Kurniawan, S. J., Wangid, M. N., & Supriyanto, A. (2022). Students' Satisfaction in College: Implementation of the Blended Learning Method. *European Journal of Education Studies*, 9(5). <https://doi.org/10.46827/ejes.v9i5.4300>
- Martani, K. D. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Aplikasi Anyflip Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Mengidentifikasi Unsur



- Intrinsik Cerita Siswa Kelas 4 SD N Bagus Kecamatan Parakan Kabupaten Temanggung. *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik)*, 6(1). <https://doi.org/10.26877/jp3.v6i1.7296>
- Nicolaou, C., Matsiola, M., & Kalliris, G. (2019). Technology-Enhanced Learning and Teaching Methodologies Through Audiovisual Media. *Education Sciences*, 9(3). <https://doi.org/10.3390/educsci9030196>
- Nugraheni, A. S. (2019). *Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi Berbasis Pembelajaran Aktif*. Prenada Media.
- Nugraheni, A. S. (2022). Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Sebagai Alternatif Pembelajaran Dari Rumah Di Masa Pandemi Covid-19. *BASINDO: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pembelajarannya*, 6(1), 65-75. <https://doi.org/10.17977/um007v6i12022p65-75>
- Nugraheni, A. S., & Putri, R. D. P. (2021). Online Learning Pattern for Indonesian Lessons During The Covid-19 Pandemic. *Curricula: Journal of Teaching and Learning*, 6(3), 134–142. <https://doi.org/10.22216/curricula.v6i3.765>
- Oktradiksa, A., Bhakti, C. P., Kurniawan, S. J., Rahman, F. A., & Ani. (2021). Utilization artificial intelligence to improve creativity skills in society 5.0. *Journal of Physics: Conference Series*, 1760(1), 012032. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1760/1/012032>
- Purwadi, Saputra, W. N. E., Wahyudi, A., Supriyanto, A., Muyana, S., Rohmadheny, P. S., Ariyanto, R. D., & Kurniawan, S. J. (2021). Student Perceptions of Online Learning During The Covid-19 Pandemic In Indonesia: A Study of Phenomenology. *European Journal of Educational Research*, 10(3), 1515–1528. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.10.3.1515>
- Putri, R. D. P., & Suyadi, S. (2021). Problematika Pembelajaran Daring dalam Penerapan Kurikulum 2013 Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3912–3919. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1442>
- Putu, N., Dewi, C. P., Mpu, S., & Singaraja, K. (2021). Digital Quotient Berlandaskan Tri Kaya Parisudha Dalam Menghadapi Digitalisasi Pendidikan Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya*, 3, 167–174. <https://prosiding.iahntp.ac.id/index.php/-seminar-nasional/article/view/104>
- Rianto, R. (2022). Gim Edukasi Berbasis Android pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 11(1), 153. <https://doi.org/10.26499/rnh.v11i1.4667>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.
- Surani, D., Kusuma, J. W., & Kusumawati, N. (2020). Platform Online Dalam Perkuliahan Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(9), 1338–1349. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i9.14057>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Ulfa, Z. D., & Mikdar, U. Z. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Belajar, Sosial dan Kesehatan bagi Mahasiswa FKIP Universitas Palangka Raya. *JOSSAE: Journal of Sport Science and Education*, 5(2), 124. <https://doi.org/10.26740/jossae.v5n2.p124-138>
- Wehmeyer, M. L., Abery, B. H., Mithaug, D. E., & Stancliffe, R. J. (2003). *Theory In Self-Determination: Foundations for Educational Practice*. Charles C Thomas Publisher. [https://encore.unco.edu/iii/encore/-record/C\\_Rb1774879?lang=eng](https://encore.unco.edu/iii/encore/-record/C_Rb1774879?lang=eng)