

Eksplorasi Penggunaan Bahan Ajar Berbasis *Book Creator* Bermuatan Cerita Rakyat *Lontar Yusuf* dalam Pembelajaran Teks Naratif di Kelas VII MTs

Hurin In Masruha¹ Umu Nafisatul Munawaroh²

¹²Indonesian Language Education Study Program, Islamic University of Malang, Malang

¹hurinmasruha@gmail.com, ²umunafisatulmunaroh@gmail.com

Penulis Korespondensi:

Hurin In Masruha

hurinmasruha@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan bahan ajar berbasis *Book Creator* yang mengintegrasikan cerita rakyat *Lontar Yusuf* dalam pembelajaran teks naratif pada siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah (MTs). Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi bahan ajar digital, pengalaman belajar siswa, serta potensi edukatif dari pengintegrasian muatan budaya lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan desain studi kasus. Partisipan penelitian terdiri atas guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas VII, sedangkan data dikumpulkan melalui observasi pembelajaran, wawancara semi terstruktur, dokumentasi, dan catatan lapangan. Data dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk mengidentifikasi pola-pola yang muncul terkait implementasi dan efektivitas bahan ajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis *Book Creator* mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman terhadap struktur teks naratif, serta mendorong partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Selain itu, integrasi cerita rakyat *Lontar Yusuf* memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui pengenalan kearifan lokal yang dipadukan dengan pengembangan keterampilan berbahasa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa bahan ajar berbasis *Book Creator* yang memuat narasi budaya lokal merupakan sumber belajar yang efektif dan inovatif untuk pembelajaran teks naratif, sekaligus mendukung penguatan literasi digital dan pelestarian budaya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata kunci: *Book Creator, bahan ajar digital, Lontar Yusuf, teks naratif, budaya lokal*

Abstract

This study aims to explore the use of Book Creator-based teaching materials incorporating the Lontar Yusuf folktale in narrative text learning for seventh-grade students at Islamic junior high schools (MTs). The study seeks to describe the implementation of digital teaching materials, students' learning experiences, and the educational potential of integrating local cultural content into Indonesian language learning. The research employed a qualitative descriptive approach with a case study design. The research participants consisted of Indonesian language teachers and seventh-grade students, while the data were collected through classroom observations, semi-structured interviews, documentation, and field notes. The data were analyzed using an interactive model involving data reduction, data display, and conclusion drawing to identify recurring patterns related to the implementation and effectiveness of the teaching materials. The findings indicate that the use of Book Creator-based teaching materials enhances students' engagement, facilitates their understanding of narrative text structures, and encourages active participation during the learning process.

Furthermore, the integration of the Lontar Yusuf folktale provides meaningful cultural learning experiences by introducing local wisdom alongside language skills development. The study concludes that Book Creator-based teaching materials containing local cultural narratives represent an effective and innovative learning resource for narrative text instruction while supporting digital literacy and cultural preservation in Indonesian language education.

Keywords: *Book Creator; digital teaching materials; Lontar Yusuf; narrative text; local wisdom*

Pendahuluan

Transformasi digital telah membawa perubahan yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Perkembangan teknologi informasi tidak hanya mengubah cara guru menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga mendorong lahirnya berbagai inovasi bahan ajar digital yang lebih interaktif, fleksibel, dan berpusat pada peserta didik. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, pemanfaatan teknologi menjadi salah satu strategi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, terutama pada materi yang menuntut kemampuan memahami, menginterpretasi, dan mengonstruksi teks (Akao, 2024; Nalasari K. A. et al., 2021). Oleh karena itu, guru dituntut tidak hanya menguasai materi pembelajaran, tetapi juga mampu memilih dan mengembangkan media serta bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era digital.

Meskipun transformasi digital terus berkembang, implementasi bahan ajar digital di sekolah belum sepenuhnya optimal. Pada pembelajaran teks naratif, guru masih banyak memanfaatkan buku paket, lembar kerja peserta didik (LKPD), dan bahan ajar cetak sebagai sumber belajar (Almaghaslah, 2025; Dwi Wicaksono et al., 2023). Penyajian materi yang didominasi teks sering kali menyebabkan proses pembelajaran berlangsung secara satu arah sehingga kesempatan peserta didik untuk berinteraksi dengan materi menjadi terbatas. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran serta kurang optimalnya pemahaman terhadap struktur dan unsur pembangun teks naratif (Tamagawa, 2025; Widyaswari et al., 2026). Pembelajaran yang belum memanfaatkan multimedia secara maksimal juga membuat materi kurang menarik bagi peserta didik yang telah terbiasa dengan lingkungan belajar berbasis teknologi (Degand, 2024; Subroto et al., 2023).

Perkembangan teknologi sebenarnya menyediakan berbagai platform yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan bahan ajar digital yang lebih interaktif. Salah satu platform yang memiliki potensi besar adalah *Book Creator*, yaitu aplikasi yang memungkinkan guru mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, tautan, dan aktivitas interaktif dalam satu media pembelajaran (Chaput, 2024). Integrasi berbagai unsur multimedia tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui berbagai representasi informasi sehingga proses memahami materi menjadi lebih kontekstual dan menarik. Selain berfungsi sebagai media penyajian materi, *Book Creator* juga memungkinkan peserta didik berinteraksi secara aktif melalui kuis, refleksi, maupun aktivitas berbasis proyek yang terintegrasi dalam satu platform (Kumar, 2024).

Di sisi lain, pengembangan bahan ajar digital tidak hanya berorientasi pada pemanfaatan teknologi, tetapi juga perlu memperhatikan konteks sosial dan budaya peserta didik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah mengintegrasikan cerita rakyat sebagai sumber belajar. Cerita rakyat merupakan bagian dari warisan budaya yang mengandung nilai moral, sosial, religius, dan kearifan lokal yang relevan dengan kehidupan peserta didik (Ruiz, 2025). Namun demikian, keberadaan cerita rakyat dalam bahan ajar digital masih relatif terbatas. Materi pembelajaran umumnya menggunakan

teks naratif yang bersifat umum sehingga peluang untuk mengenalkan kekayaan budaya lokal kepada peserta didik belum dimanfaatkan secara optimal (Melo, 2024).

Salah satu cerita rakyat yang memiliki nilai edukatif tinggi adalah *Lontar Yusuf*. Cerita ini tidak hanya menyajikan alur naratif yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran teks naratif, tetapi juga memuat nilai religius, kejujuran, kesabaran, tanggung jawab, serta keteguhan dalam menghadapi berbagai persoalan kehidupan (Wiyono & Suprihatin, 2021). Integrasi *Lontar Yusuf* ke dalam bahan ajar berbasis *Book Creator* diharapkan mampu menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya mendukung pencapaian kompetensi literasi, tetapi juga memperkuat literasi budaya dan pembentukan karakter peserta didik melalui pengalaman belajar yang lebih kontekstual (Mihaylov, 2024).

Menurut Tomlinson, bahan ajar merupakan segala bentuk materi yang dirancang untuk membantu guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui penyediaan pengalaman belajar yang bermakna (Cheng, 2024). Bahan ajar tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai sarana yang mampu memfasilitasi interaksi, eksplorasi, serta konstruksi pengetahuan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dalam konteks pembelajaran digital, konsep tersebut berkembang menjadi bahan ajar yang mengintegrasikan berbagai sumber belajar, aktivitas interaktif, dan media digital sehingga pembelajaran menjadi lebih fleksibel, kontekstual, serta berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar berbasis *Book Creator* perlu memperhatikan kesesuaian isi, tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kemudahan penggunaan agar mampu mendukung proses belajar secara optimal (Gerasimov, 2024).

Pemanfaatan *Book Creator* sebagai bahan ajar digital sejalan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Mayer. Teori ini menjelaskan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami materi ketika informasi disajikan melalui kombinasi kata, gambar, audio, maupun video yang saling melengkapi dibandingkan hanya melalui teks. *Book Creator* menyediakan berbagai fitur multimedia yang memungkinkan guru menyajikan materi pembelajaran secara terpadu dalam satu platform (Chirinda, 2025). Integrasi berbagai unsur tersebut tidak hanya membantu peserta didik memahami struktur dan isi teks naratif, tetapi juga mendorong mereka membangun pemahaman secara aktif melalui interaksi dengan materi pembelajaran (Bajpai, 2024).

Dari perspektif pembelajaran Bahasa Indonesia, teks naratif merupakan salah satu jenis teks yang bertujuan menyampaikan rangkaian peristiwa secara runtut melalui struktur orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda. Pemahaman terhadap struktur tersebut tidak hanya memerlukan kemampuan membaca, tetapi juga kemampuan menginterpretasikan makna, memahami hubungan antarbagian cerita, serta mengaitkannya dengan pengalaman nyata (Barnholden, 2024). Oleh karena itu, penyajian teks naratif melalui bahan ajar digital yang interaktif berpotensi membantu peserta didik memahami karakteristik teks secara lebih efektif.

Penggunaan bahan ajar berbasis *Book Creator* juga berpotensi membangun keterlibatan belajar peserta didik (*student engagement*). Fredricks, Blumenfeld, dan Paris menjelaskan bahwa keterlibatan belajar terdiri atas tiga dimensi, yaitu keterlibatan perilaku (*behavioral engagement*), keterlibatan emosional (*emotional engagement*), dan keterlibatan kognitif (*cognitive engagement*). Ketiga dimensi tersebut dapat tercermin melalui partisipasi aktif peserta didik selama pembelajaran, ketertarikan terhadap materi, serta kemampuan mereka dalam memahami dan mengolah informasi (Stewart, 2025). Oleh karena itu, eksplorasi terhadap penggunaan bahan ajar berbasis *Book Creator*

tidak hanya berfokus pada media yang digunakan, tetapi juga pada bagaimana media tersebut membentuk pengalaman belajar peserta didik selama pembelajaran teks naratif.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *Book Creator* memiliki potensi sebagai media pembelajaran digital yang mampu meningkatkan kualitas proses belajar. Penelitian Steinberg, 2025 berfokus pada pengembangan produk, pengujian validitas, kepraktisan, dan efektivitas media terhadap hasil belajar. Penelitian lain menyoroti penggunaan *Book Creator* sebagai media literasi digital maupun sarana pembelajaran berbasis proyek (Rubin, 2024). Sementara itu, kajian mengenai integrasi budaya lokal dalam bahan ajar digital masih relatif terbatas dan umumnya belum mengangkat cerita rakyat *Lontar Yusuf* sebagai materi pembelajaran teks naratif (Wiyono & Suprihatin, 2021). Selain itu, sebagian besar penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif atau penelitian pengembangan sehingga aspek pengalaman penggunaan bahan ajar, dinamika implementasi di kelas, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran belum banyak dieksplorasi secara mendalam.

Berdasarkan fenomena, landasan konseptual, dan hasil penelitian terdahulu, masih terdapat ruang kajian yang perlu mendapat perhatian lebih lanjut. Sebagian besar penelitian mengenai *Book Creator* berfokus pada pengembangan media, pengujian validitas, kepraktisan, dan efektivitas terhadap hasil belajar. Sementara itu, kajian yang mengeksplorasi implementasi bahan ajar berbasis *Book Creator* dalam pembelajaran nyata masih relatif terbatas, khususnya yang mengintegrasikan cerita rakyat lokal sebagai materi pembelajaran teks naratif. Selain itu, penelitian yang mengungkap bagaimana guru dan siswa memaknai penggunaan bahan ajar berbasis *Book Creator* selama proses pembelajaran juga belum banyak dilakukan. Padahal, pemahaman terhadap implementasi pembelajaran serta pengalaman para pelaku pembelajaran menjadi aspek penting untuk mengevaluasi pemanfaatan bahan ajar digital secara lebih komprehensif.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini diarahkan untuk menjawab dua pertanyaan utama, yaitu bagaimana implementasi bahan ajar berbasis *Book Creator* bermuatan cerita rakyat *Lontar Yusuf* dalam pembelajaran teks naratif Bahasa Indonesia di kelas VII MTs, serta bagaimana guru dan siswa memaknai penggunaan bahan ajar tersebut selama proses pembelajaran. Kedua fokus tersebut diharapkan mampu memberikan gambaran yang utuh mengenai praktik penggunaan *Book Creator*, dinamika pembelajaran yang terjadi di kelas, serta pengalaman belajar yang terbentuk melalui integrasi cerita rakyat lokal dalam bahan ajar digital.

Penelitian ini menawarkan kebaruan pada tiga aspek. Pertama, memanfaatkan *Book Creator* sebagai bahan ajar digital yang mengintegrasikan berbagai unsur multimedia dalam pembelajaran teks naratif. Kedua, mengangkat cerita rakyat *Lontar Yusuf* sebagai sumber belajar untuk memperkuat literasi budaya sekaligus menanamkan nilai karakter kepada peserta didik. Ketiga, menggunakan pendekatan studi kasus kualitatif untuk mengeksplorasi secara mendalam implementasi pembelajaran dan pemaknaan guru serta siswa terhadap penggunaan bahan ajar berbasis *Book Creator*. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengeksplorasi implementasi bahan ajar berbasis *Book Creator* bermuatan cerita rakyat *Lontar Yusuf* dalam pembelajaran teks naratif Bahasa Indonesia di kelas VII MTs serta mendeskripsikan pemaknaan guru dan siswa terhadap penggunaan bahan ajar tersebut selama proses pembelajaran.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus (Little, 2025). Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian bertujuan mengeksplorasi secara mendalam implementasi penggunaan bahan ajar berbasis *Book Creator* bermuatan cerita rakyat *Lontar Yusuf* dalam pembelajaran teks naratif Bahasa Indonesia di kelas VII MTs. Sementara itu, studi kasus dipilih karena penelitian difokuskan pada pengkajian suatu fenomena dalam konteks nyata, sehingga memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai proses implementasi pembelajaran serta pemaknaan guru dan siswa terhadap penggunaan bahan ajar tersebut (María, 2025).

Penelitian dilaksanakan di MTs Al- Amiriyah pada kelas VII. Partisipan penelitian terdiri atas satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan satu kelas siswa kelas VII yang berjumlah sekitar 20–30 orang. Pemilihan partisipan menggunakan teknik *purposive sampling* (Subroto et al., 2023), yaitu memilih informan yang terlibat secara langsung dalam penggunaan bahan ajar berbasis *Book Creator* pada pembelajaran teks naratif. Teknik ini digunakan agar data yang diperoleh sesuai dengan fokus penelitian dan mampu memberikan informasi yang mendalam mengenai fenomena yang dikaji.

Objek penelitian ini adalah penggunaan bahan ajar berbasis *Book Creator* bermuatan cerita rakyat *Lontar Yusuf* dalam pembelajaran teks naratif Bahasa Indonesia. Penelitian difokuskan pada dua aspek utama, yaitu implementasi penggunaan bahan ajar berbasis *Book Creator* dalam proses pembelajaran serta pemaknaan guru dan siswa terhadap penggunaan bahan ajar tersebut selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Sumber data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari guru Bahasa Indonesia, siswa kelas VII, serta aktivitas pembelajaran yang berlangsung di kelas. Sementara itu, data sekunder diperoleh melalui bahan ajar berbasis *Book Creator*, perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar, alur tujuan pembelajaran (ATP), dan lembar kerja peserta didik (LKPD), hasil pekerjaan siswa, serta berbagai dokumen yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi (Rudokas, 2024). Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran, penggunaan bahan ajar berbasis *Book Creator*, aktivitas guru, serta keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Observasi menggunakan pedoman observasi yang telah disusun berdasarkan fokus penelitian.

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru Bahasa Indonesia dan beberapa siswa yang dipilih sebagai informan. Wawancara bertujuan menggali informasi mengenai implementasi penggunaan bahan ajar, manfaat yang dirasakan, kendala yang dihadapi, serta pengalaman guru dan siswa selama menggunakan bahan ajar berbasis *Book Creator* bermuatan cerita rakyat *Lontar Yusuf*.

Teknik dokumentasi digunakan untuk melengkapi data hasil observasi dan wawancara. Dokumen yang dikumpulkan meliputi foto kegiatan pembelajaran, tangkapan layar bahan ajar *Book Creator*, hasil pekerjaan siswa, perangkat pembelajaran, serta catatan lapangan yang diperoleh selama proses penelitian berlangsung. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti (Cicéniené, 2024). Peneliti berperan sebagai perencana, pengumpul data, penganalisis data, sekaligus penafsir hasil penelitian. Untuk mendukung proses pengumpulan data, digunakan beberapa instrumen pendukung berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, lembar dokumentasi, dan catatan lapangan.

Analisis data menggunakan model analisis interaktif yang meliputi tiga tahapan, yaitu kondensasi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi

(Boffone, 2024). Pada tahap kondensasi data, peneliti melakukan pemilihan, penyederhanaan, pengelompokan, dan pemberian kode terhadap data yang diperoleh. Tahap berikutnya adalah penyajian data dalam bentuk narasi deskriptif, tabel, dan kutipan hasil wawancara sehingga memudahkan proses interpretasi. Tahap terakhir dilakukan melalui penarikan kesimpulan dan verifikasi secara berkelanjutan dengan membandingkan data dari berbagai sumber hingga diperoleh temuan yang konsisten dan mampu menjawab fokus penelitian.

Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan triangulasi Teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru, siswa, dan berbagai dokumen penelitian. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh data yang saling menguatkan. Selain itu, keabsahan data juga didukung melalui *member checking* kepada informan untuk memastikan kesesuaian hasil interpretasi peneliti dengan informasi yang diberikan, serta diskusi dengan sejawat (*peer debriefing*) sebagai upaya meningkatkan kredibilitas hasil penelitian (Srimulyo, 2024).

Hasil

Tema 1. Implementasi Bahan Ajar Berbasis *Book Creator* Bermuatan Cerita Rakyat *Lontar Yusuf* dalam Pembelajaran Teks Naratif Bahasa Indonesia

Perencanaan Penggunaan Bahan Ajar Berbasis *Book Creator*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tahap perencanaan dilakukan secara sistematis sebelum pembelajaran berlangsung. Guru memulai perencanaan dengan menganalisis capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada materi teks naratif kelas VII. Berdasarkan hasil analisis tersebut, guru menyusun modul ajar sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran, kemudian menentukan cerita rakyat *Lontar Yusuf* sebagai materi utama yang akan disajikan melalui *Book Creator*. Pemilihan cerita tersebut didasarkan pada kesesuaiannya dengan struktur teks naratif sekaligus nilai-nilai karakter yang terkandung di dalamnya, seperti religius, jujur, sabar, dan tanggung jawab.

Setelah materi ditentukan, guru mengembangkan bahan ajar menggunakan *Book Creator* dengan memadukan teks, ilustrasi, audio narasi, video, latihan interaktif, dan lembar refleksi. Penyusunan setiap halaman disesuaikan dengan alur pembelajaran agar peserta didik dapat mempelajari materi secara bertahap, mulai dari memahami isi cerita, mengidentifikasi struktur teks naratif, hingga merefleksikan pesan moral yang terkandung dalam cerita.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa guru telah menyiapkan seluruh perangkat pembelajaran sebelum kegiatan belajar dimulai. Guru melakukan uji coba terhadap setiap fitur *Book Creator*, memastikan seluruh tautan video dan audio dapat diakses, serta menyiapkan perangkat pendukung berupa laptop, LCD proyektor, jaringan internet, dan telepon pintar yang akan digunakan peserta didik selama pembelajaran.

Temuan observasi tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia yang menyatakan bahwa proses penyusunan bahan ajar dilakukan secara bertahap agar seluruh komponen pembelajaran saling berkaitan.

"Saya tidak langsung membuat *Book Creator*. Pertama saya menyusun modul ajar terlebih dahulu supaya tujuan pembelajaran jelas. Setelah itu baru saya menentukan bagian mana yang perlu diberi gambar, audio, video, dan latihan agar siswa lebih mudah memahami cerita." (G-1)

Pernyataan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan salah satu peserta didik yang menyampaikan bahwa materi yang digunakan dalam pembelajaran terlihat lebih terstruktur dibandingkan bahan ajar yang biasa digunakan.

"Materinya urut, mulai dari membaca cerita sampai mengerjakan latihan. Ada gambar dan videonya juga, jadi saya lebih mudah mengikuti pembelajarannya." (S-1)

Selain hasil observasi dan wawancara, dokumentasi penelitian memperlihatkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memuat halaman pembuka, tujuan pembelajaran, cerita Lontar Yusuf, materi struktur teks naratif, video pendukung, latihan interaktif, serta refleksi pembelajaran. Seluruh komponen tersebut tersusun dalam satu media sehingga peserta didik dapat mengakses materi secara berurutan.

Berdasarkan data tersebut, terlihat bahwa perencanaan pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyusunan media digital, tetapi juga pada penyelarasan antara tujuan pembelajaran, materi, aktivitas belajar, dan asesmen. Guru memanfaatkan Book Creator sebagai bagian dari desain pembelajaran sehingga setiap fitur yang digunakan memiliki fungsi pedagogis yang jelas. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, bukan sekadar mempercantik penyajian materi.

Temuan tersebut sejalan dengan konsep pengembangan bahan ajar yang menyatakan bahwa bahan ajar harus dirancang secara sistematis dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, isi materi, strategi pembelajaran, dan evaluasi (Ruiz, 2025). Dalam konteks pembelajaran digital, Book Creator juga mencerminkan karakteristik bahan ajar modern yang mampu mengintegrasikan berbagai bentuk representasi informasi sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna (Byun, 2024).

Hasil penelitian ini juga mendukung beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi bahan ajar digital sangat dipengaruhi oleh kualitas perencanaan yang dilakukan guru (Kazeeva, 2024). Penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa perencanaan yang sistematis memungkinkan guru memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik (Kolková, 2024). Namun demikian, penelitian ini memiliki kontribusi yang berbeda karena tidak hanya memanfaatkan Book Creator sebagai media pembelajaran, tetapi juga mengintegrasikan cerita rakyat Lontar Yusuf sebagai sumber belajar utama. Integrasi budaya lokal tersebut memberikan dimensi baru dalam pembelajaran teks naratif karena peserta didik tidak hanya mempelajari struktur teks, tetapi juga memperoleh pemahaman mengenai nilai-nilai budaya dan karakter yang terkandung dalam cerita.

Berdasarkan keseluruhan temuan, dapat diinterpretasikan bahwa kualitas implementasi bahan ajar berbasis Book Creator sangat ditentukan oleh tahap perencanaan yang dilakukan guru. Perencanaan yang matang memungkinkan guru mengembangkan bahan ajar digital yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekaligus mendukung terciptanya pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Selain itu, pemanfaatan cerita rakyat Lontar Yusuf memperlihatkan bahwa integrasi budaya lokal ke dalam media digital dapat menjadi alternatif untuk memperkuat literasi budaya tanpa mengurangi pencapaian kompetensi pembelajaran Bahasa Indonesia.

Implementasi Pembelajaran Menggunakan *Book Creator*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi bahan ajar berbasis Book Creator berlangsung sesuai dengan tahapan pembelajaran yang telah dirancang, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pendahuluan,

guru membuka pembelajaran dengan mengaitkan pengalaman peserta didik terhadap cerita rakyat yang pernah mereka ketahui. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran, memperkenalkan bahan ajar berbasis Book Creator, serta menjelaskan cara mengakses dan menggunakan setiap fitur yang tersedia. Kegiatan ini bertujuan agar peserta didik memahami alur pembelajaran sebelum memasuki materi inti.

Pada kegiatan inti, peserta didik mempelajari cerita rakyat Lontar Yusuf melalui Book Creator. Guru mengarahkan peserta didik untuk membaca teks naratif, mengamati ilustrasi, mendengarkan audio narasi, serta menyaksikan video yang telah disediakan. Setelah itu peserta didik diminta mengidentifikasi struktur teks naratif, menentukan unsur intrinsik cerita, mengerjakan kuis interaktif, dan menuliskan hasil refleksi mengenai nilai-nilai karakter yang ditemukan dalam cerita. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan kepada peserta didik ketika mengalami kesulitan, baik dalam memahami materi maupun mengoperasikan media pembelajaran. Pada kegiatan penutup, guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari, memberikan umpan balik terhadap hasil latihan, serta mengajak peserta didik merefleksikan pengalaman belajar menggunakan Book Creator. Guru juga memberikan penguatan mengenai pentingnya memahami struktur teks naratif dan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam cerita rakyat Lontar Yusuf.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mengikuti pembelajaran secara aktif. Peserta didik tampak antusias ketika menggunakan Book Creator, berdiskusi dengan teman kelompok, serta berani menyampaikan pendapat saat membahas isi cerita. Guru juga terlihat lebih banyak berkeliling kelas untuk memberikan arahan daripada menjelaskan materi secara terus-menerus di depan kelas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya perubahan pola pembelajaran dari yang berpusat pada guru menjadi lebih berpusat pada peserta didik. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa fitur-fitur dalam Book Creator dimanfaatkan secara optimal selama proses pembelajaran. Peserta didik membaca materi secara mandiri, memutar audio narasi, menyaksikan video pendukung, serta mengerjakan kuis yang tersedia pada setiap bagian materi. Aktivitas tersebut membuat peserta didik lebih terlibat dalam proses belajar dibandingkan ketika menggunakan bahan ajar cetak.

Temuan observasi didukung oleh hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia yang menyatakan bahwa penggunaan *Book Creator* membuat pembelajaran berlangsung lebih dinamis.

"Biasanya siswa hanya membaca buku paket, tetapi ketika menggunakan Book Creator mereka lebih aktif. Mereka bertanya, berdiskusi, bahkan mencoba membuka kembali materi ketika mengerjakan latihan. Saya lebih banyak mendampingi daripada menjelaskan."

(G-1)

Pernyataan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan salah seorang peserta didik.

"Belajarnya lebih menyenangkan karena kami tidak hanya membaca cerita. Ada video, gambar, dan soal yang bisa langsung dikerjakan. Kalau belum paham, kami bisa membuka lagi materinya." (S-2)

Dokumentasi penelitian memperlihatkan peserta didik menggunakan telepon pintar secara bergantian untuk mengakses *Book Creator*, berdiskusi dalam kelompok, serta mengerjakan latihan interaktif. Dokumentasi lain menunjukkan guru memberikan arahan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan menggunakan fitur tertentu. Selain itu, tangkapan layar *Book Creator* menunjukkan bahwa seluruh tahapan

pembelajaran telah tersusun secara sistematis, mulai dari tujuan pembelajaran, penyajian materi, latihan, hingga refleksi.

Berdasarkan data tersebut, implementasi pembelajaran menunjukkan bahwa Book Creator tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga menjadi sarana yang memfasilitasi interaksi antara guru, peserta didik, dan materi pembelajaran. Kehadiran berbagai aktivitas dalam satu platform mendorong peserta didik untuk belajar secara lebih mandiri, aktif, dan kolaboratif. Guru juga memiliki kesempatan lebih besar untuk memberikan pendampingan secara individual karena proses penyampaian materi telah didukung oleh bahan ajar digital.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran telah mengarah pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Penggunaan bahan ajar digital memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan melalui eksplorasi materi, diskusi, dan refleksi sehingga proses belajar berlangsung lebih aktif dan bermakna (Korpua, 2024). Selain itu, integrasi berbagai aktivitas dalam Book Creator memperlihatkan bahwa media digital dapat berfungsi sebagai sarana yang mendukung keterlibatan belajar peserta didik serta meningkatkan kualitas interaksi selama pembelajaran (Rhyne, 2024).

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan Book Creator mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan partisipasi peserta didik, serta mempermudah guru dalam mengelola aktivitas pembelajaran (Liu, 2025). Namun demikian, penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda karena implementasi Book Creator tidak hanya diarahkan untuk meningkatkan pemahaman terhadap teks naratif, tetapi juga mengintegrasikan cerita rakyat Lontar Yusuf sebagai media penguatan literasi budaya dan nilai karakter. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian kompetensi akademik, tetapi juga pada pengembangan karakter peserta didik melalui pemanfaatan budaya lokal.

Berdasarkan keseluruhan temuan, dapat diinterpretasikan bahwa implementasi bahan ajar berbasis Book Creator memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional. Peran guru berubah dari penyampai informasi menjadi fasilitator yang mendampingi proses belajar peserta didik, sedangkan peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengeksplorasi materi, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas pembelajaran. Keberhasilan implementasi tersebut dipengaruhi oleh perencanaan pembelajaran yang matang, kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi, serta karakteristik Book Creator yang mampu mengintegrasikan berbagai bentuk media dalam satu platform pembelajaran.

Pemanfaatan Fitur *Book Creator* dalam Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan fitur-fitur dalam Book Creator memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam dibandingkan penggunaan bahan ajar cetak. Bahan ajar yang dikembangkan tidak hanya menyajikan teks naratif, tetapi juga mengintegrasikan gambar ilustrasi, audio, video, kuis interaktif, dan refleksi pembelajaran. Setiap fitur dirancang untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran sekaligus mempermudah peserta didik dalam memahami isi cerita rakyat Lontar Yusuf.

Fitur teks digunakan sebagai media utama untuk menyajikan cerita rakyat dan materi mengenai struktur teks naratif. Gambar ilustrasi ditempatkan pada setiap bagian cerita untuk membantu peserta didik memahami tokoh, latar, dan alur cerita. Audio narasi dimanfaatkan agar peserta didik dapat mendengarkan pembacaan cerita dengan

intonasi yang tepat, sedangkan video digunakan untuk memberikan gambaran yang lebih konkret mengenai konteks cerita. Pada akhir setiap materi, guru menyisipkan kuis interaktif sebagai bentuk evaluasi formatif dan lembar refleksi untuk mengetahui pemahaman serta tanggapan peserta didik terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam cerita.

Hasil observasi menunjukkan bahwa fitur gambar dan video menjadi bagian yang paling sering diakses oleh peserta didik selama pembelajaran. Peserta didik terlihat lebih fokus ketika mengamati ilustrasi dan menyaksikan video pendukung sebelum membaca keseluruhan teks. Selain itu, kuis interaktif mendorong peserta didik untuk kembali membuka materi ketika menemukan jawaban yang belum tepat. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya membaca materi secara pasif, tetapi juga melakukan eksplorasi terhadap berbagai fitur yang tersedia dalam Book Creator.

Observasi juga memperlihatkan bahwa audio narasi membantu beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan memahami bacaan. Mereka memutar kembali audio sambil membaca teks sehingga proses memahami isi cerita menjadi lebih mudah. Sementara itu, fitur refleksi dimanfaatkan guru untuk mengajak peserta didik menghubungkan nilai-nilai karakter dalam cerita Lontar Yusuf dengan pengalaman mereka dalam kehidupan sehari-hari.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia yang menjelaskan bahwa setiap fitur dalam Book Creator memiliki fungsi yang berbeda sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

"Saya tidak memasukkan gambar atau video hanya untuk membuat tampilannya menarik. Semua fitur memiliki tujuan. Gambar membantu siswa memahami cerita, video memberikan gambaran yang lebih nyata, sedangkan kuis dan refleksi digunakan untuk mengetahui sejauh mana mereka memahami materi." (G-1)

Salah seorang peserta didik juga menyampaikan bahwa penggunaan berbagai fitur membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.

"Yang paling saya suka videonya karena membuat cerita lebih mudah dipahami. Setelah melihat videonya, saya jadi lebih mengerti saat membaca teks. Kuisnya juga seru karena langsung tahu jawabannya benar atau salah." (S-3)

Dokumentasi penelitian menunjukkan bahwa Book Creator memuat berbagai halaman yang saling terhubung, mulai dari halaman pembuka, materi, audio narasi, video pembelajaran, latihan interaktif, hingga refleksi. Hasil pekerjaan peserta didik pada kuis interaktif juga menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mampu menyelesaikan latihan secara mandiri setelah memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia.

Berdasarkan temuan tersebut, terlihat bahwa setiap fitur dalam Book Creator memiliki fungsi yang saling melengkapi. Integrasi teks, gambar, audio, video, kuis, dan refleksi menjadikan bahan ajar lebih interaktif dibandingkan bahan ajar konvensional. Peserta didik tidak hanya memperoleh informasi melalui membaca, tetapi juga melalui mendengarkan, mengamati, berdiskusi, dan mengerjakan aktivitas yang tersedia dalam satu media pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan berbagai fitur mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Temuan ini sesuai dengan teori Multimedia Learning yang menjelaskan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami materi apabila informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan visual yang saling melengkapi (Lublin, 2024). Penyajian informasi melalui berbagai representasi membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih mendalam karena mereka memproses materi melalui lebih dari satu saluran informasi (Muñoz-Díaz, 2024). Dengan demikian, pemanfaatan fitur Book

Creator tidak hanya memperkaya tampilan media, tetapi juga mendukung proses belajar yang lebih efektif.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan Book Creator mampu meningkatkan interaktivitas pembelajaran, memudahkan peserta didik memahami materi, serta meningkatkan motivasi belajar melalui integrasi multimedia (Minor, 2024). Penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis multimedia memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan media pembelajaran berbasis teks saja (Wit, 2024). Namun demikian, penelitian ini memiliki kontribusi yang berbeda karena memanfaatkan seluruh fitur Book Creator untuk mendukung pembelajaran teks naratif yang bermuatan cerita rakyat Lontar Yusuf. Integrasi budaya lokal dengan fitur multimedia menghasilkan pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna.

Berdasarkan keseluruhan temuan, dapat diinterpretasikan bahwa keberhasilan penggunaan Book Creator tidak hanya ditentukan oleh keberadaan fitur multimedia, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam memilih dan mengintegrasikan fitur tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran. Fitur gambar dan video terbukti menjadi media yang paling membantu peserta didik dalam memahami isi cerita, sedangkan kuis dan refleksi berperan dalam memperkuat pemahaman konsep serta mendorong peserta didik melakukan refleksi terhadap nilai-nilai karakter yang dipelajari. Oleh karena itu, pemanfaatan fitur Book Creator secara terencana dapat meningkatkan kualitas pembelajaran teks naratif sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik.

Kendala Implementasi Bahan Ajar Berbasis *Book Creator*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi bahan ajar berbasis Book Creator memberikan banyak manfaat dalam pembelajaran teks naratif. Meskipun demikian, selama proses pelaksanaan pembelajaran masih ditemukan beberapa kendala yang memengaruhi kelancaran penggunaan media. Kendala tersebut meliputi keterbatasan jaringan internet, ketersediaan perangkat digital, kemampuan literasi digital peserta didik, pengelolaan waktu pembelajaran, serta kesiapan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi.

Kendala pertama yang ditemukan adalah kualitas jaringan internet yang tidak selalu stabil. Pada beberapa pertemuan, peserta didik mengalami keterlambatan saat membuka halaman Book Creator maupun memutar video pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran sempat terhenti sehingga guru harus menyesuaikan kembali alokasi waktu yang telah direncanakan. Selain kendala jaringan internet, tidak seluruh peserta didik memiliki perangkat dengan spesifikasi yang sama. Beberapa peserta didik menggunakan telepon pintar dengan kapasitas penyimpanan dan kecepatan akses yang terbatas sehingga proses membuka media membutuhkan waktu lebih lama dibandingkan peserta didik lainnya. Untuk mengatasi kondisi tersebut, guru menerapkan pembelajaran secara berkelompok sehingga peserta didik dapat menggunakan perangkat secara bersama-sama.

Kendala berikutnya berkaitan dengan kemampuan literasi digital peserta didik. Meskipun sebagian besar peserta didik telah terbiasa menggunakan telepon pintar, beberapa di antaranya masih memerlukan arahan ketika mengakses fitur-fitur tertentu dalam Book Creator, seperti membuka tautan video, mengerjakan kuis interaktif, maupun mengisi lembar refleksi. Oleh karena itu, guru memberikan pendampingan secara bertahap sebelum peserta didik menggunakan media secara mandiri. Hasil penelitian

juga menunjukkan adanya kendala dalam pengelolaan waktu pembelajaran. Integrasi berbagai aktivitas, seperti membaca, mengamati video, berdiskusi, mengerjakan kuis, dan melakukan refleksi, membutuhkan waktu yang lebih panjang dibandingkan pembelajaran menggunakan bahan ajar konvensional. Guru harus mengatur durasi setiap kegiatan agar seluruh tahapan pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan waktu yang tersedia.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa beberapa peserta didik memerlukan waktu lebih lama untuk mengakses media karena koneksi internet yang kurang stabil. Pada saat yang sama, guru terlihat beberapa kali memberikan bantuan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan mengoperasikan fitur tertentu. Meskipun demikian, pembelajaran tetap berlangsung dengan baik karena guru segera melakukan penyesuaian terhadap strategi pembelajaran, seperti membentuk kelompok belajar dan memberikan pendampingan secara langsung.

Hasil observasi juga memperlihatkan bahwa guru mampu mengendalikan situasi pembelajaran ketika terjadi kendala teknis. Guru tidak menghentikan pembelajaran, tetapi mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi sambil menunggu media dapat diakses kembali. Strategi tersebut membuat aktivitas belajar tetap berjalan meskipun terdapat hambatan teknis.

Temuan observasi didukung oleh hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia yang menyampaikan bahwa kendala terbesar selama pembelajaran berasal dari faktor teknis.

"Kendala yang paling sering muncul adalah jaringan internet. Kadang ada beberapa siswa yang terlambat membuka media karena sinyal kurang stabil. Solusinya saya minta mereka belajar berpasangan atau berdiskusi dalam kelompok sehingga pembelajaran tetap berjalan." (G-1)

Salah seorang peserta didik juga mengungkapkan pengalaman yang hampir serupa.

"Waktu membuka videonya sempat lama karena internetnya lambat. Tetapi kami bisa melihat video dari teman satu kelompok, jadi tetap bisa mengikuti pelajaran." (S-I)

Dokumentasi penelitian menunjukkan adanya beberapa peserta didik yang menggunakan perangkat secara berkelompok ketika mengakses Book Creator. Dokumentasi lain memperlihatkan guru memberikan pendampingan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan menggunakan fitur tertentu. Selain itu, catatan lapangan menunjukkan bahwa guru melakukan penyesuaian waktu pembelajaran agar seluruh aktivitas dalam Book Creator tetap dapat diselesaikan.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat dipahami bahwa kendala implementasi Book Creator lebih banyak dipengaruhi oleh faktor teknis dan kesiapan pengguna daripada kualitas media yang digunakan. Hambatan seperti jaringan internet, perangkat, dan kemampuan literasi digital merupakan faktor yang umum dijumpai dalam pembelajaran berbasis teknologi. Namun, kendala tersebut dapat diminimalkan apabila guru memiliki perencanaan yang baik, mampu mengelola kelas secara fleksibel, serta memberikan pendampingan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kondisi ini menunjukkan bahwa keberhasilan implementasi pembelajaran digital dipengaruhi oleh kesiapan infrastruktur, kompetensi guru, dan kemampuan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi (Ramesh, 2024).

Temuan penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa keterbatasan jaringan internet, perangkat digital, dan kemampuan literasi digital masih menjadi tantangan dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi (Morrison, 2024). Penelitian sebelumnya juga menjelaskan bahwa guru memegang peranan penting dalam mengatasi berbagai kendala melalui pengelolaan

pembelajaran yang adaptif dan pemberian pendampingan kepada peserta didik (Ching, 2025). Meskipun demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa kendala tersebut tidak mengurangi efektivitas penggunaan Book Creator karena guru mampu menerapkan berbagai strategi untuk menjaga keberlangsungan proses pembelajaran.

Berdasarkan keseluruhan temuan, dapat diinterpretasikan bahwa kendala implementasi bahan ajar berbasis Book Creator merupakan bagian dari proses adaptasi terhadap pembelajaran digital. Hambatan yang muncul bukan menjadi penghalang utama, tetapi menjadi dasar bagi guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih fleksibel dan kolaboratif. Penggunaan perangkat secara berkelompok, pemberian pendampingan, serta penyesuaian alokasi waktu terbukti mampu menjaga efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, keberhasilan implementasi Book Creator tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan media, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam mengelola berbagai tantangan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung.

Tema 2. Pemaknaan Guru dan Peserta Didik terhadap Penggunaan Bahan Ajar Berbasis *Book Creator* Bermuatan Cerita Rakyat *Lontar Yusuf*

Pemaknaan Guru terhadap Penggunaan Bahan Ajar Berbasis *Book Creator*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memaknai penggunaan bahan ajar berbasis Book Creator sebagai inovasi pembelajaran yang mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran teks naratif secara lebih interaktif, sistematis, dan kontekstual. Guru tidak hanya memandang Book Creator sebagai media digital, tetapi sebagai bahan ajar yang dapat mengintegrasikan materi, aktivitas pembelajaran, serta asesmen dalam satu platform. Menurut guru, keberadaan berbagai fitur multimedia membantu menyampaikan materi secara lebih menarik sekaligus memudahkan peserta didik memahami isi cerita rakyat Lontar Yusuf.

Selain memberikan kemudahan dalam penyampaian materi, guru juga memaknai penggunaan Book Creator sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Guru mengamati bahwa peserta didik menjadi lebih aktif bertanya, berdiskusi, serta berpartisipasi dalam menyelesaikan latihan yang tersedia pada bahan ajar. Perubahan tersebut berbeda dengan pembelajaran menggunakan buku paket yang cenderung membuat peserta didik hanya membaca materi tanpa banyak berinteraksi. Guru juga memaknai integrasi cerita rakyat Lontar Yusuf sebagai upaya untuk memperkenalkan budaya lokal kepada peserta didik melalui pembelajaran Bahasa Indonesia. Menurut guru, penggunaan cerita rakyat lokal membuat materi pembelajaran terasa lebih dekat dengan kehidupan peserta didik sehingga mereka tidak hanya mempelajari struktur teks naratif, tetapi juga memahami nilai-nilai karakter dan budaya yang terkandung dalam cerita.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator selama pembelajaran berlangsung. Guru tidak lagi mendominasi penyampaian materi, melainkan memberikan arahan, memantau aktivitas peserta didik, serta memfasilitasi diskusi ketika peserta didik mengalami kesulitan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya perubahan peran guru dari sumber utama informasi menjadi pendamping dalam proses belajar. Observasi juga menunjukkan bahwa guru memanfaatkan seluruh fitur Book Creator secara terencana. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi materi secara mandiri sebelum melakukan diskusi kelas. Strategi tersebut menciptakan interaksi yang lebih aktif antara guru, peserta didik, dan bahan ajar.

Temuan tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia yang menyampaikan bahwa penggunaan Book Creator memberikan pengalaman baru dalam mengelola pembelajaran.

"Saya merasa Book Creator bukan hanya media pembelajaran, tetapi sudah menjadi bahan ajar yang lengkap. Semua kebutuhan pembelajaran ada di dalamnya, mulai dari materi, gambar, video, latihan, sampai refleksi. Hal itu membuat saya lebih mudah mengelola pembelajaran di kelas." (G-1)

Guru juga menjelaskan bahwa penggunaan cerita rakyat *Lontar Yusuf* memberikan nilai tambah dalam pembelajaran.

"Biasanya siswa hanya membaca cerita yang ada di buku. Dengan menggunakan Lontar Yusuf, mereka menjadi lebih mengenal budaya daerah sekaligus belajar menemukan nilai-nilai karakter yang ada dalam cerita." (G-1)

Dokumentasi penelitian memperlihatkan bahwa guru secara aktif memandu peserta didik menggunakan setiap fitur *Book Creator* serta memberikan umpan balik terhadap hasil latihan dan refleksi peserta didik. Catatan lapangan juga menunjukkan bahwa guru lebih sering berpindah dari satu kelompok ke kelompok lain untuk memberikan pendampingan dibandingkan menjelaskan materi secara terus-menerus di depan kelas.

Berdasarkan temuan tersebut, terlihat bahwa guru memaknai penggunaan Book Creator sebagai perubahan dalam praktik pembelajaran, bukan sekadar perubahan media. Guru menilai bahwa integrasi berbagai fitur multimedia memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara lebih aktif dan mandiri. Selain itu, penggunaan cerita rakyat lokal memperluas fungsi bahan ajar karena tidak hanya mendukung pencapaian kompetensi bahasa, tetapi juga menjadi sarana pelestarian budaya dan penanaman nilai karakter.

Temuan ini menunjukkan bahwa pemaknaan guru terhadap Book Creator berkaitan dengan kemampuannya dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Guru tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada bagaimana peserta didik membangun pemahaman melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar yang tersedia dalam satu platform. Kondisi tersebut mencerminkan karakteristik pembelajaran yang berpusat pada peserta didik serta pemanfaatan teknologi sebagai bagian dari desain pembelajaran (Guynes, 2025).

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa guru memandang Book Creator sebagai media yang mampu meningkatkan kreativitas pembelajaran, mempermudah penyampaian materi, serta meningkatkan partisipasi peserta didik (Senina, 2024). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa integrasi multimedia dalam bahan ajar digital memberikan fleksibilitas bagi guru dalam merancang pengalaman belajar yang lebih menarik (Tundys, 2024). Akan tetapi, penelitian ini memiliki kontribusi yang berbeda karena guru tidak hanya memanfaatkan Book Creator sebagai media digital, tetapi juga sebagai sarana untuk mengintegrasikan cerita rakyat *Lontar Yusuf* ke dalam pembelajaran teks naratif. Dengan demikian, penggunaan Book Creator tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, tetapi juga mendukung pelestarian budaya lokal melalui kegiatan belajar di kelas.

Berdasarkan keseluruhan temuan, dapat diinterpretasikan bahwa guru memaknai penggunaan bahan ajar berbasis Book Creator sebagai inovasi yang mampu mengubah cara pembelajaran dilaksanakan. Inovasi tersebut tidak hanya mempermudah guru dalam mengorganisasi materi dan aktivitas pembelajaran, tetapi juga meningkatkan kualitas interaksi antara guru, peserta didik, dan bahan ajar. Bagi guru, keberhasilan penggunaan

Book Creator tidak hanya terletak pada kecanggihan teknologi yang digunakan, melainkan pada kemampuannya menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, serta relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

Pemaknaan Peserta Didik terhadap Penggunaan Bahan Ajar Berbasis *Book Creator*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik memaknai penggunaan bahan ajar berbasis *Book Creator* sebagai pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan memudahkan mereka dalam memahami materi teks naratif. Dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan buku paket atau lembar kerja cetak, peserta didik merasa lebih terlibat karena dapat mengakses berbagai bentuk informasi, seperti teks, gambar, audio, video, kuis, dan refleksi dalam satu media pembelajaran. Keberadaan berbagai fitur tersebut membuat peserta didik tidak hanya membaca materi, tetapi juga berinteraksi secara langsung dengan bahan ajar selama proses pembelajaran berlangsung.

Peserta didik juga memaknai penggunaan *Book Creator* sebagai media yang membantu mereka memahami struktur dan isi cerita rakyat Lontar Yusuf. Penyajian materi secara bertahap, mulai dari membaca cerita, mengamati ilustrasi, menyaksikan video, hingga mengerjakan latihan, memberikan pengalaman belajar yang lebih mudah dipahami. Menurut peserta didik, kombinasi berbagai media membuat isi cerita menjadi lebih jelas sehingga mereka dapat mengenali struktur teks naratif dan menemukan pesan moral yang terkandung dalam cerita.

Selain membantu pemahaman materi, peserta didik memaknai pembelajaran menggunakan *Book Creator* sebagai pengalaman yang menyenangkan. Aktivitas pembelajaran yang melibatkan kuis interaktif dan refleksi membuat mereka lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran hingga selesai. Peserta didik juga merasa lebih percaya diri untuk berdiskusi dan mengemukakan pendapat karena telah memperoleh pemahaman melalui eksplorasi bahan ajar secara mandiri sebelum berdiskusi dengan guru maupun teman sekelas.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa peserta didik menunjukkan antusiasme selama menggunakan *Book Creator*. Sebagian besar peserta didik tampak aktif membaca materi, mengamati ilustrasi, memutar audio dan video, serta berdiskusi ketika mengerjakan latihan. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena peserta didik saling bertukar pendapat mengenai isi cerita dan jawaban kuis yang tersedia pada bahan ajar. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa peserta didik lebih sering mengajukan pertanyaan kepada guru maupun teman sekelompok ketika menemukan bagian cerita yang belum dipahami. Mereka juga terlihat beberapa kali membuka kembali halaman materi sebelum menjawab latihan. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memanfaatkan *Book Creator* sebagai sumber belajar yang dapat diakses kembali sesuai kebutuhan.

Temuan observasi didukung oleh hasil wawancara dengan beberapa peserta didik yang mengungkapkan bahwa penggunaan *Book Creator* membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.

"Kalau belajar pakai Book Creator saya tidak cepat bosan karena ada gambar, video, dan kuisnya. Jadi tidak hanya membaca cerita seperti biasanya." (S-5)

Peserta didik lain juga menyampaikan bahwa media tersebut membantu memahami isi cerita.

"Video dan gambarnya membuat saya lebih mengerti jalan ceritanya. Setelah melihat videonya, saya lebih mudah menemukan bagian orientasi, komplikasi, dan

resolusi."
(S-6I)

Selain itu, peserta didik mengungkapkan bahwa cerita rakyat *Lontar Yusuf* memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan cerita yang biasa mereka baca.

"Saya baru tahu cerita Lontar Yusuf. Ternyata ceritanya menarik dan banyak pelajaran yang bisa diambil, seperti sabar, jujur, dan tidak mudah menyerah." (S-7)

Dokumentasi penelitian menunjukkan bahwa peserta didik aktif berdiskusi dalam kelompok, mengakses berbagai fitur *Book Creator*, serta menyelesaikan kuis dan refleksi yang terdapat pada akhir materi. Hasil pekerjaan peserta didik juga menunjukkan bahwa sebagian besar mampu mengidentifikasi struktur teks naratif serta menjelaskan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam cerita rakyat *Lontar Yusuf*. Berdasarkan temuan tersebut, terlihat bahwa peserta didik tidak hanya memaknai *Book Creator* sebagai media digital, tetapi sebagai sumber belajar yang memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Integrasi berbagai fitur multimedia memungkinkan peserta didik memperoleh informasi melalui berbagai cara sehingga mereka lebih mudah memahami isi cerita, menghubungkan materi dengan pengalaman belajar, serta berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran.

Temuan ini menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik berkaitan dengan meningkatnya keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Keberadaan berbagai aktivitas interaktif, seperti video, kuis, dan refleksi, mendorong peserta didik untuk lebih aktif mengeksplorasi materi serta membangun pemahaman secara mandiri. Kondisi tersebut mencerminkan dimensi keterlibatan belajar yang meliputi aspek perilaku, emosional, dan kognitif dalam proses pembelajaran (Larson, 2024). Selain itu, penyajian materi melalui berbagai bentuk multimedia juga mendukung proses belajar yang lebih efektif karena peserta didik memperoleh informasi melalui lebih dari satu representasi (Dymel-Trzebiatowska, 2024).

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan *Book Creator* mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi peserta didik, dan kualitas interaksi selama pembelajaran (Waliokar, 2025). Penelitian lain juga menjelaskan bahwa media berbasis multimedia memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan penggunaan bahan ajar konvensional (Jankó, 2024). Namun demikian, penelitian ini memberikan temuan yang berbeda karena peserta didik tidak hanya memperoleh pengalaman belajar berbasis teknologi, tetapi juga membangun pemahaman terhadap budaya lokal melalui cerita rakyat *Lontar Yusuf*. Integrasi tersebut menjadikan pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga memperkuat literasi budaya dan pembentukan karakter peserta didik.

Berdasarkan keseluruhan temuan, dapat diinterpretasikan bahwa peserta didik memaknai penggunaan bahan ajar berbasis *Book Creator* sebagai pengalaman belajar yang mampu meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman mereka terhadap pembelajaran teks naratif. Penggunaan multimedia menjadikan proses belajar lebih menarik, sedangkan integrasi cerita rakyat *Lontar Yusuf* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengenal budaya lokal sekaligus memahami nilai-nilai karakter yang terkandung dalam cerita. Dengan demikian, *Book Creator* tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran digital, tetapi juga sebagai sarana yang mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih kontekstual, interaktif, dan bermakna.

Gambar 1 . Siswa mengakses Book Creator di HP/laptop.



Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis *Book Creator* bermuatan cerita rakyat *Lontar Yusuf* dapat diimplementasikan dengan baik dalam pembelajaran teks naratif Bahasa Indonesia di kelas VII MTs. Implementasi pembelajaran diawali dengan perencanaan yang sistematis melalui penyusunan modul ajar, penentuan tujuan pembelajaran, pemilihan materi, serta pengembangan bahan ajar yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, kuis, dan refleksi. Pada tahap pelaksanaan, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam mengeksplorasi materi, sedangkan peserta didik terlibat secara aktif melalui kegiatan membaca, mengamati, berdiskusi, mengerjakan latihan, dan merefleksikan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita. Meskipun ditemukan beberapa kendala, seperti keterbatasan jaringan internet, perbedaan spesifikasi perangkat, pengelolaan waktu, dan literasi digital peserta didik, hambatan tersebut dapat diatasi melalui strategi pembelajaran yang adaptif, seperti pembelajaran berkelompok, pendampingan guru, dan penyesuaian alokasi waktu.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa guru dan peserta didik memberikan pemaknaan yang positif terhadap penggunaan bahan ajar berbasis *Book Creator*. Guru memaknai *Book Creator* sebagai bahan ajar digital yang mampu mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, sistematis, dan berpusat pada peserta didik, sekaligus memudahkan integrasi cerita rakyat *Lontar Yusuf* sebagai sumber belajar yang memperkuat literasi budaya dan pendidikan karakter. Sementara itu, peserta didik memaknai *Book Creator* sebagai media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan, dan membantu mereka memahami struktur teks naratif serta nilai-nilai karakter yang terkandung dalam cerita. Integrasi fitur multimedia memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna sehingga meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis *Book Creator* bermuatan cerita rakyat *Lontar Yusuf* berpotensi menjadi alternatif bahan ajar digital yang mendukung pembelajaran teks naratif Bahasa Indonesia. Penggabungan teknologi digital dengan muatan budaya lokal tidak hanya memperkaya pengalaman belajar peserta didik, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap penguatan literasi budaya, pembentukan karakter, dan pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih kontekstual sesuai dengan kebutuhan pendidikan di era digital.

Daftar Pustaka

- Akao, Y. (2024). Quality Function Deployment: Integrating Customer Requirements into Product Design. In *Quality Function Deployment Integrating Customer Requirements into Product Design*. <https://doi.org/10.4324/9781003578833>
- Almaghaslah, D. (2025). From preparation to success: assessing the effectiveness of Saudi Pharmacists Licensure Examination (SPLE) preparation strategies in Saudi Arabia. *Irish Journal of Medical Science*, 194(2), 751–756. <https://doi.org/10.1007/s11845-025-03892-w>
- Bajpai, G. (2024). CI/CD Design Patterns: Design and implement CI/CD using proven design patterns, First Edition. In *Ci Cd Design Patterns Design and Implement Ci Cd Using Proven Design Patterns First Edition*. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?partnerID=HzOxMe3b&scp=105022959284&origin=inward>
- Barnholden, N. (2024). From Gum Wrappers to Richie Rich: The Materiality of Cheap Comics. In *From Gum Wrappers to Richie Rich the Materiality of Cheap Comics*. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?partnerID=HzOxMe3b&scp=105020223494&origin=inward>
- Boffone, T. (2024). TikTok Broadway: Musical theatre fandom in the digital age. In *TikTok Broadway Musical Theatre Fandom in the Digital Age*. <https://doi.org/10.1093/oso/9780197743676.001.0001>
- Byun, C. (2024). The economics of the popular music industry: Modelling from microeconomic theory and industrial organization: Second edition. In *Economics of the Popular Music Industry Modelling from Microeconomic Theory and Industrial Organization Second Edition*. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-49899-2>
- Chaput, B. (2024). Enterprise Cyber Risk Management as a Value Creator: Leverage Cybersecurity for Competitive Advantage. In *Enterprise Cyber Risk Management as A Value Creator Leverage Cybersecurity for Competitive Advantage*. <https://doi.org/10.1007/979-8-8688-0094-8>
- Cheng, S. (2024). Web 3.0: Concept, Content and Context. In *Web 3 0 Concept Content and Context*. <https://doi.org/10.1007/978-981-99-6319-5>
- Ching, V. (2025). AI for creatives: Unlocking expressive digital potential. In *AI for Creatives Unlocking Expressive Digital Potential*. <https://doi.org/10.1201/9781003533016>
- Chirinda, B. (2025). STEM Education in Poverty: Insights from Zimbabwe and Beyond. In *Stem Education in Poverty Insights from Zimbabwe and Beyond*. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-92490-3>
- Cicėnienė, R. (2024). Non-print Periodicals in the Wroblewski Library: what does the Collection Tell us about the History of Publishing in Lithuania? *Knygotyra*, 82, 53–87. <https://doi.org/10.15388/Knygotyra.2024.82.3>
- Degand, D. (2024). “The Last Word” from The Source: André LeRoy Davis’ contributions to Hip Hop and comics. In *Journal of Graphic Novels and Comics* (Vol. 15, Number 2, pp. 317–342). <https://doi.org/10.1080/21504857.2023.2225593>
- Dwi Wicaksono, V., Pandu Paksi, H., & . S. (2023). Google Sites as ICT Learning in Indonesia: The Benefits and Implementation. *KnE Social Sciences*, 2022(2022), 266–289. <https://doi.org/10.18502/kss.v8i8.13303>
- Dymel-Trzebiatowska, H. (2024). Moomins Take the Floor. Finnish Trolls in Contemporary Mass Social (Media) Events. *Children S Literature in Education*, 55(2),

- 313–328. <https://doi.org/10.1007/s10583-022-09497-6>
- Gerasimov, I. (2024). Comparison of datasets citation coverage in Google Scholar, Web of Science, Scopus, Crossref, and DataCite. *Scientometrics*, 129(7), 3681–3704. <https://doi.org/10.1007/s11192-024-05073-5>
- Guynes, S. (2025). Star Wars and the History of Transmedia Storytelling. In *Star Wars and the History of Transmedia Storytelling*. <https://doi.org/10.5117/9789462986213>
- Jankó, F. (2024). From Borderland to Burgenland: Science, Geopolitics, Identity, and the Making of a Region. In *From Borderland to Burgenland Science Geopolitics Identity and the Making of A Region*. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?partnerID=HzOxMe3b&scp=105020507404&origin=inward>
- Kazeeva, I. (2024). Sui Generis Intellectual Property Protection: Comparison of EU and U.S. Regulatory Approaches. In *Perspectives in Law Business and Innovation* (pp. 1–91). <https://doi.org/10.1007/978-981-99-8897-6>
- Kolková, A. (2024). Data Analysis In Demand Forecasting: A Case Study Of Poetry Book Sales In Europe. *Central European Business Review*, 13(5), 51–69. <https://doi.org/10.18267/j.cebr.371>
- Korpua, J. (2024). Tolkien and the Kalevala. In *Tolkien and the Kalevala*. <https://doi.org/10.4324/9781003517177>
- Kumar, B. R. (2024). Case 56 Adobe. In *Management for Professionals* (pp. 421–430). https://doi.org/10.1007/978-3-031-50032-9_56
- Larson, C. (2024). Networking down: Networks, innovation, and relational labor in digital book publishing. *New Media and Society*, 26(5), 2659–2678. <https://doi.org/10.1177/14614448221090195>
- Little, J. (2025). Agents of national memory revisited: Women writing prison in the Irish Civil War. *Memory Studies*, 18(6), 1333–1347. <https://doi.org/10.1177/17506980251335275>
- Liu, Q. (2025). Influence of artificial intelligence on modern book design. *Digital Scholarship in the Humanities*, 40(1), 202–213. <https://doi.org/10.1093/llc/fqae064>
- Lublin, R. I. (2024). The Afterlives of Frankenstein: Popular and Artistic Adaptations and Reimaginings. In *Afterlives of Frankenstein Popular and Artistic Adaptations and Reimaginings*. <https://doi.org/10.5040/9781350351592>
- María, E. F. J. (2025). Fostering soft skills through collaborative music projects in the initial education stage of primary teachers. *Social Sciences and Humanities Open*, 12. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.101681>
- Melo, A. De. (2024). The Influence of BookTok on Literary Criticisms and Diversity. *Social Media and Society*, 10(4). <https://doi.org/10.1177/20563051241286700>
- Mihaylov, V. (2024). Bulgarian geopolitics in a Balkan context: Imagining the space of a nation. In *Bulgarian Geopolitics in A Balkan Context Imagining the Space of A Nation*. <https://doi.org/10.4324/9781003413912>
- Minor, L. (2024). Reclaiming Female Authorship in UK Television Comedy. In *Reclaiming Female Authorship in Uk Television Comedy*. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?partnerID=HzOxMe3b&scp=85176491331&origin=inward>
- Morrison, M. D. (2024). Blacksound: Making race and popular music in the United States. In *Blacksound Making Race and Popular Music in the United States*. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?partnerID=HzOxMe3b&scp=85184101251&origin=inward>
- Muñoz-Díaz, J. (2024). Indigenous Materials in Libraries and the Curriculum: Latin

- American and Latinx Sources. In *Indigenous Materials in Libraries and the Curriculum Latin American and Latinx Sources*. <https://doi.org/10.4324/9781032660561>
- Nalasari K. A., Suarni N.K., & Wibawa I.M.C. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Google Sites Pada Tema 9 Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam Di Indonesia Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 135–146.
- Ramesh, R. (2024). The Symbiosis of AI and Human Agency in Digital Authorship: Redefining the Landscape of Contemporary Literature. In *Lecture Notes in Networks and Systems* (Vol. 874, pp. 255–262). https://doi.org/10.1007/978-3-031-50887-5_26
- Rhyne, T. M. (2024). Applying Color Theory to Digital Media and Visualization. In *Applying Color Theory to Digital Media and Visualization*. <https://doi.org/10.1201/9781003500889>
- Rubin, E. (2024). Insuring the City: The Prudential Center and the Postwar Urban Landscape. In *Insuring the City the Prudential Center and the Postwar Urban Landscape*. <https://www.scopus.com/inward/record.uri?partnerID=HzOxMe3b&scp=85217329262&origin=inward>
- Rudokas, K. (2024). The Divine Doubt as Complete Entanglement in the Stages of Prayer of Saint Teresa of Avila and in the Inner Design of the Human. *Logos Lithuania*, 120, 62–71. <https://doi.org/10.24101/logos.2024.48>
- Ruiz, C. D. (2025). Market-Oriented Disinformation Research: Digital Advertising, Disinformation and Fake News on Social Media. In *Market Oriented Disinformation Research Digital Advertising Disinformation and Fake News on Social Media*. <https://doi.org/10.4324/9781003506676>
- Senina, T. A. (2024). Poseidon And Pluto As Creators Of The Human Soul In George Gemistos Plethon's Pantheon. *Vestnik Volgogradskogo Gosudarstvennogo Universiteta Serii 4 Istoriia Regionovedenie Mezhdunarodnye Otnosheniia*, 29(6), 59–70. <https://doi.org/10.15688/jvolsu4.2024.6.5>
- Srimulyo, K. (2024). The Utilization Of Access Management To Digital Collections: Requirements & Challenges By Law. *Jurnal Hukum Unissula*, 40(1), 204–222. <https://doi.org/10.26532/jh.v40i1.38665>
- Steinberg, M. (2025). Platform Producer Meets Game Master: On the Conditions for the Media Mix. In *World Building Transmedia Fans Industries* (pp. 143–163). https://doi.org/10.4324/9781003709862_CH08
- Stewart, C. (2025). Critical picture book literacy. *Journal of Visual Literacy*, 44(1), 71–93. <https://doi.org/10.1080/1051144X.2025.2458444>
- Subroto, D. E., Supriandi, Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 473–480. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>
- Tamagawa, M. (2025). Queer Intimacies And Cultural Dissent In Japanese Life: Quiet Subversion. In *Queer Intimacies and Cultural Dissent in Japanese Life Quiet Subversion*. <https://doi.org/10.4324/9781003597254>
- Tundys, B. (2024). Sustainable Supply Chains 2.0: Towards Environmental, Social, and Economic Resilience. In *Sustainable Supply Chains 2 0 Towards Environmental Social and Economic Resilience*. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-50337-5>
- Waliokar, V. S. (2025). Navigating Panels in Virtual Reality Comics. In *Lecture Notes in Mechanical Engineering* (pp. 219–229). <https://doi.org/10.1007/978-981-96-5503->

8_18

- Widyaswari, T., Siahaan, S. M., & Stiawan, D. (2026). *Development Of Google Sites-Based E-Learning To Enhance Reading Comprehension Skills Of Narrative Texts For 5th Grade Elementary School Students*. 12(1), 1–12.
- Wit, S. De. (2024). Gender, Social Interactions and Interests of Characters Illustrated in Scratch and Python Programming Books for Children. In *SIGCSE 2024 Proceedings of the 55th ACM Technical Symposium on Computer Science Education* (Vol. 1, pp. 262–268). <https://doi.org/10.1145/3626252.3630862>
- Wiyono, H., & Suprihatin, E. W. (2021). *Relevansi Pupuh Durma Pada Mocoan Lontar Yusup dan Kultur Masyarakat Osing Banyuwangi*. 4(2), 127–134.