

PEMBELAJARAN INOVATIF BAHASA INDONESIA MELALUI ALIH MEDIA BUKU PELAJARAN KURIKULUM 2013

Didin Widyartono, S.S., S.Pd., M.Pd.

Pendidikan Bahasa Indonesia FIB Universitas Brawijaya
Jalan Veteran Malang
Email: republikdemokrat@gmail.com

Abstrak

Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, dapat dilakukan inovasi pembelajaran. Inovasi pembelajaran dapat dilakukan pada tataran kurikulum, strategi pembelajaran, evaluasi, hingga pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan memanfaatkannya, kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia dapat dilakukan secara inovatif. Fokus penelitian ini adalah kegiatan pengembangan dengan alih media buku pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa dalam kurikulum 2013. Kegiatan pengembangan dilakukan secara terbatas. Metode pengembangan yang digunakan adalah tahap rancang dan desain. Tahap rancang terdiri atas pengobservasian awal dan penetapan kebutuhan siswa, sedangkan tahap desain terdiri atas penetapan perangkat lunak alih media dan pelaksanaan alih media buku pelajaran cetak ke elektronik. Hasil pengembangan berupa produk buku elektronik yang belum dilakukan uji coba dan uji ahli. Produk ini berbentuk e-Pub yang ukuran hurufnya dapat menyesuaikan dengan ukuran layar. Hal ini berbeda dengan format PDF. Selain itu, dengan format e-Pub bukan hanya teks dan gambar saja yang bisa disajikan, melainkan juga animasi, audio, dan audio-visual. Dengan alih media ini diharapkan buku pelajaran Bahasa Indonesia lebih menarik dan sesuai dengan karakter siswa.

Kata Kunci: pembelajaran inovatif, alih media, kurikulum 2013

PENDAHULUAN

Kondisi zaman terus berubah. Pendidikan harus dilakukan sesuai dengan perkembangan zaman. Bukan hanya persoalan kompetensi yang harus dikuasai, melainkan juga pada bagaimana cara menyampaikan agar kompetensi tersebut dapat dikuasai. Di sinilah muncul persoalan yang sekaligus dapat ditangkap sebagai peluang dan tantangan untuk melakukan inovasi pembelajaran.

Berbagai definisi inovasi banyak dikemukakan. Kamus Bahasa Indonesia (2008) mendefinisikan inovasi sebagai berikut.

ino·va·si n 1 pemasukan atau pengenalan hal-hal yg baru; pembaharuan: -- yg paling drastis dl dasawarsa terakhir ialah pembangunan jaringan satelit komunikasi; 2 penemu-an baru yg berbeda dr yg sudah ada atau yg sudah dikenal sebelumnya (gagasan, metode, atau alat);

meng·i·no·va·si·kan v menampilkan sesuatu yg baru; mem-perbaharui: sebaliknya setiap satu atau dua tahun para perancang Indonesia dapat ~ perubahan yg sifatnya massal

Miles (1964:14) menyatakan inovasi sebagai spesies dari genus perubahan. Sementara itu, Sa'ud (2013:3) menyatakan tiga istilah, yaitu *discovery*, *invention*, dan *innovation*. *Discovery* adalah “penemuan sesuatu yang sebenarnya benda atau hal yang ditemukan itu sudah ada, tetapi belum diketahui orang”, *invention* adalah “penemuan sesuatu yang benar-benar baru, artinya hasil kreasi manusia”, dan *innovation* adalah “suatu ide, barang, kejadian, metode yang dirasakan atau diamati sebagai suatu yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat), baik itu berupa hasil *invention* maupun *discovery*”.

Dalam bidang pendidikan, inovasi diperlukan. Sa'ud (2013:6) mendefinisikan inovasi pendidikan sebagai “suatu perubahan yang baru dan kualitatif berbeda dari hal (yang ada sebelumnya), serta sengaja diusahakan untuk meningkatkan kemampuan guna mencapai tujuan tertentu dalam pendidikan”. Lebih lanjut, dijelaskan Sa'ud bahwa kunci pengertian inovasi adalah (1) baru, sifat kualitatif berbeda dari sebelumnya, (2) kualitatif, memungkinkan reorganisasi unsur-unsur pendidikan, (3) hal, perbaharuan pada semua komponen dan aspek dalam subsistem pendidikan, (4) kesengajaan, penyempurnaan pendidikan dilakukan secara sengaja dan terencana, (5) meningkatkan kemampuan, peningkatan sumber tenaga, uang, dan sarana, dan (6) tujuan, dirinci secara jelas sasaran dan hasil yang dicapai (2013, 6—8). Tataran inovasi pendidikan mencakup inovasi kurikulum (berbasis kompetensi, masyarakat, keterpaduan), inovasi pembelajaran (kuantum, kompetensi, kontekstual), dan inovasi melalui teknologi informasi (internet) (pembelajaran elektronik, internet, dan disajikan melalui teknologi informasi (Sa'ud, 2013:viii-xii).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat pesat. Hal ini bermanfaat dalam kehidupan manusia. Hidup manusia menjadi lebih mudah dengan teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi informasi dan komunikasi dapat membantu hidup manusia, khususnya persoalan pendidikan.

Dalam kegiatan pembelajaran, inovasi dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Inovasi pembelajaran semacam ini menggunakan jalur pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Terkait dengan implementasi Kurikulum 2013, pembelajaran bahasa Indonesia dapat dilakukan dengan jalur ini.

Salah satu aspek dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah buku. Karena perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, buku disajikan bukan hanya dalam bentuk cetak, melainkan juga elektronik (*ebook*). Jika buku sudah dikemas secara elektronik, muatan media didalamnya bukan hanya teks dan gambar, melainkan juga animasi, audio, dan video. Dengan demikian, sifat multimedia sudah melekat dalam buku yang dikemas secara elektronik. Terlebih, juga disifati interaktif yang menuntut peserta didik untuk melakukan satu klik dan diberikan respon oleh komputer sesuai dengan apa yang diprogramkan.

Buku pelajaran siswa yang disediakan pemerintah kini sudah berformat PDF. Salah satu keuntungan format ini adalah siswa tidak perlu membawa buku berat-berat ke sekolah. Namun, format PDF (*portable document format*) sebenarnya menunjukkan dokumen ini siap cetak. Namun, seiring perkembangan zaman, dokumen ini digunakan untuk membaca. Dampak yang muncul adalah tulisan yang terlalu kecil sehingga butuh diperbesar.

Berbeda dengan format e-pub. Format ini bukan tidak digunakan untuk dokumen yang siap cetak, melainkan dokumen yang siap baca. Oleh karena itu, dokumen yang berformat e-pub jika dicetak hasilnya tidak sesuai harapan. Selain itu, format e-pub juga memberikan dukungan buku elektronik yang mampu memberikan tayangan audio-visual. Dengan format ini, tayangan visual sudah dapat dinikmati.

Fokus kajian ini adalah alih media buku pelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013 dari cetak ke elektronik. Namun, tidak semua buku pelajaran Bahasa Indonesia yang dialihmediakan. Sebagai

contoh, buku pelajaran siswa Bahasa Indonesia kelas 10 dilakukan alih media dari PDF ke epub. Dengan alih media ini, buku pelajaran ini sesuai dengan karakter siswa di kota-kota besar lebih terwadahi daripada menggunakan format PDF yang dianggap sudah maju di kota-kota kecil lain.

Perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat ebook antara lain Calibre, Ebook Pack Express, kvisoft FlipBook Creator, PrimoPDF, dan perangkat lunak PDF converter lainnya. Perangkat lunak yang digunakan dalam alih media buku pelajaran adalah Calibre. Perangkat ini bukan hanya memiliki format file output PDF, SWF, HTML, dan ZIP, melainkan juga EPUB, FB2, OEB, LIT, LRF, MOBI, HTMLZ, PDB, PML, RB, PDF, SNB, TCR, TXT, TXTZ. File yang dapat diinput adalah CBZ, CBR, CBC, CHM, EPUB, FB2, HTML, HTMLZ, LIT, LRF, MOBI, ODT, PDF, PRC, PDB, PML, RB, RTF, SNB, TCR, TXT, TXTZ. Perangkat ini juga memiliki *ebook viewer* dengan fitur *searching, printing, copying, bookmarks, customizing, rendering, embedded fonts*. Selain itu, Calibre juga mampu bersinkronisasi dengan berbagai *ebook reader device*, misalnya SONY PRS line, Barnes & Noble Nook line, Cybook Gen 3/Opus, Amazon Kindle line, Entourage Edge, Longshine ShineBook, Ectaco Jetbook, BeBook/BeBook Mini, Irex Illiad/DR1000, Foxit eSlick, PocketBook line, Italica, eClicto, Iriver Story, Airis dBook, Hanvon N515, Binatone Readme, Teclast K3 and clones, SpringDesign Alex, Kobo Reader, dan berbagai macam Android phones serta iPhone dan iPad.

METODE PENGEMBANGAN

Umumnya, metode pengembangan dimulai dengan perancangan, penyusunan, dan perbaikan (uji coba dan uji ahli). Sebagai penelitian awal, kegiatan pengembangan ini hanya dilakukan melalui dua tahap, yaitu (1) tahap rancang dan (2) tahap desain. Artinya, kegiatan penelitian ini dilakukan secara terbatas. Keterbatasan ini tampak pada tahap merancang dan mendesain. Tahap memperbaiki dengan melakukan uji coba perseorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar (kelas) belum dilakukan. Demikian pula, tahap memperbaiki yang dilakukan dengan uji ahli, baik pakar pembelajaran, pakar media pembelajaran, maupun pakar kebahasaan.

Pertama, tahap rancang terdiri atas pengobservasian awal dan penetapan kebutuhan siswa. Observasi dilakukan di SMA Brawijaya Smart School, Malang melalui kegiatan wawancara dengan siswa untuk mengetahui minat siswa terhadap buku pelajaran elektronik. Hasil observasi ini digunakan untuk menetapkan bentuk buku pelajaran siswa: cetak atau elektronik (PDF atau e-pub). Kedua, tahap desain terdiri atas (1) penetapan perangkat lunak alih media dan (2) pelaksanaan alih media buku pelajaran cetak ke elektronik. Setelah ditetapkan, kegiatan alih media buku pelajaran cetak ke elektronik dapat dilakukan. Hasil pengembangan berupa produk buku elektronik yang belum dilakukan uji coba dan uji ahli.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mengacu pada metode pengembangan, tahapan pertama yang dilakukan adalah rancang. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah observasi awal di SMA Brawijaya Smart School, Malang pada 28 Februari 2014 dengan cara melakukan wawancara. Dari hasil wawancara diketahui banyak siswa yang menggunakan smartphone berbasis android dengan berbagai macam merk. Kegiatan wawancara juga dilakukan untuk mengetahui gadget yang lain. Hasilnya menunjukkan kalangan siswa yang mampu memiliki lebih dari satu gadget. Misalnya, mereka tidak hanya memiliki smartphone, melainkan juga tablet. Umumnya, baik smartphone dan tablet juga memiliki sistem operasi yang sama, yaitu android. Selain itu, wawancara juga dilakukan untuk mengetahui minat mereka terhadap buku pelajaran elektronik. Dengan gadget yang mereka dimiliki, minat mereka terhadap buku pelajaran elektronik sangat tinggi.

Temuan ini sekaligus memperkuat hasil riset Modlstad yang menyatakan bahwa program multimedia/tutorial audio menunjukkan 90% disukai siswa (Wahono, 2006). Widyartono (2010: 147) menyatakan hasil identifikasi kebutuhan bentuk bahan ajar mahasiswa yang disukai adalah digital (68,07%) dibanding cetak (31,93%). Kedua temuan ini menunjukkan bahwa bentuk multimedia lebih disukai peserta didik.

Mengacu pada *Dale Cole Experience* (dalam Rusman, 2013:165), 80% pengalaman belajar diperoleh melalui indera pandang, dan 15% indera dengar, dan 5% indera lainnya. Mengacu hal ini, dapat disimpulkan bahwa 95% pengalaman belajar diperoleh dari indera pandang dan dengar.

Jika dikembalikan lagi pada bentuk multimedia yang lebih disukai siswa, tampaknya *Dale Cole Experience* dapat menjawab alasan mengapa. Oleh karena itu, terkait bentuk buku pelajaran elektronik harus berwujud multimedia karena hanya 5% saja pengalaman belajar diperoleh melalui indera lain.

Mengacu pada landasan psikologi, pengalaman belajar bahasa dapat berangkat faktor internal dan eksternal. Faktor internal dominan dalam diri pebelajar, misalnya kognitivisme, sedangkan faktor eksternal dominan di luar diri pebelajar, misalnya behaviorisme.

Hasil observasi di atas digunakan untuk menetapkan bentuk buku pelajaran siswa. Buku pelajaran siswa dapat dialihmediakan dari cetak ke elektronik. Alih media buku pelajaran ini dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan siswa. Siswa sekarang merupakan kaum digital native. Jika mengacu pada klasifikasi John Palfrey & Urs Gasser dalam buku *Born Digital Understanding the First Generation of Digital Natives*, kedua pakar ini membuat klasifikasi penduduk secara dikotomis: kaum pribumi dunia digital yang lahir pada pertengahan tahun 1980—2000 (bataviase.co.id, 2010). Karena sebagai penduduk pribumi dunia digital, tentu saja kaum ini sudah terbiasa melakukan pengolahan informasi secara elektronik melalui gadget mereka miliki. Hal ini berbeda dengan orang yang lahir sebelum 1980. Tentu saja mereka tidak merasakan kehadiran dunia digital. Meskipun demikian, ketika dunia tersebut hadir, dapat ditemukan orang-orang dapat menguasai teknologi tersebut. Namun, jumlahnya hanya kecil, yaitu hanya orang-orang yang tertarik pada perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini kebalikan dari kondisi penduduk pribumi digital.

Mengacu pada observasi awal, hasilnya dapat digunakan untuk menetapkan kebutuhan siswa. Kebutuhan siswa yang dimaksud adalah bentuk buku pelajaran. Buku pelajaran siswa untuk matapelajaran Bahasa Indonesia dapat ditetapkan dalam bentuk elektronik. Penetapan ini bukanlah terburu-buru, melainkan didasari oleh hasil observasi awal.

Dengan menyajikan buku pelajaran siswa secara elektronik, hal ini tampaknya mendekat pada karakteristik siswa yang termasuk kaum *digital native*. Kegiatan pembelajaran ditujukan untuk *digital age* (Rosenberg, 2001). Kemasan buku pelajaran secara elektronik sangat sesuai. Namun, perlu diingat bahwa sajian secara monoton, hanya berupa teks dan gambar, dapat membuat siswa menjadi bosan. Hal ini mengacu pada *Dale Cole Experience* yang telah dijelaskan sebelumnya. Sajian yang lebih sesuai adalah multimedia. Bukan hanya teks dan gambar yang hadir, melainkan bisa menghadirkan animasi, audio, hingga audio-visual.

Kemasan buku pelajaran siswa secara elektronik tidak cukup pada bentuk PDF. Bentuk ini, *Portable Document Format*, merupakan bentuk yang siap cetak, bukan siap baca. Selain kurang menarik, juga susah dibaca. Jika tulisan kecil, harus diperbesar. Sajian yang bisa dilakukan hanya teks dan gambar.

Berbeda dengan sajian e-pub. Bentuk ini, *Electronic Publication*, dikhususkan untuk siap baca. Kelemahan utamanya adalah tidak siap cetak. Namun, ukuran tulisan dapat menyesuaikan secara otomatis dengan ukuran layar. Pengguna tidak perlu melakukan *zooming* dalam membaca.

Sajian yang bisa dilakukan juga lebih variatif. Bukan hanya teks dan gambar saja yang bisa ditayangkan, melainkan juga animasi, audio, dan audio-visual.

Mengacu pada uraian di atas, alih media buku pelajaran siswa dapat dilakukan. Bukan lagi cetak, melainkan dalam bentuk elektronik. Namun, hal ini belum selesai. Bentuk elektronik manakah yang sesuai digunakan siswa dan lebih menarik? Tentu saja bukan dalam bentuk PDF, melainkan dalam bentuk e-pub.

Tahapan kedua adalah desain. Tahap desain terdiri atas (1) penetapan perangkat lunak alih media dan (2) pelaksanaan alih media buku pelajaran cetak ke elektronik. Kedua tahapan tersebut dijelaskan berikut ini.

Mengacu pada hasil akhir kegiatan tahap rancang, buku pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa disajikan dalam bentuk e-pub. Secara khusus, perangkat lunak alih media buku pelajaran yang ditetapkan adalah *e-pub creator*. Pilihan ini didasari oleh kelengkapan fitur dari perangkat lunak tersebut yang mampu menyajikan multimedia. Dengan fitur ini, buku pelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan karakteristik siswa dan tentu saja lebih menarik.

Jika membaca artikel tentang format dan jenis file untuk pembacaan di perangkat Anda, dapat diketahui bahwa buku-buku yang disajikan di Google Play di web atau menggunakan aplikasi iPhone/iPad/iPod touch dan Android kami, dapat dibaca secara langsung. Artinya, tidak diperlukan perangkat tambahan yang harus diunduh. Namun, ketika akan dibaca secara offline, tentu harus disediakan perangkat untuk membaca buku elektronik tersebut yang berformat ePub dan PDF yang dijelaskan berikut ini.

- ePub: ePub adalah format file standar terbuka untuk buku digital. Format ePub memiliki kelebihan yang memungkinkan teks suatu buku menyesuaikan atau "mengalir ulang" secara otomatis ke berbagai ukuran layar, termasuk netbook dan perangkat pembaca elektronik. Kami sering menyebut file ePub sebagai "teks mengalir". Ukuran file ePub dapat mencapai beberapa megabyte (MB). Sebagian buku di Google Play hanya tersedia dalam format PDF (halaman terpindai), bukan ePub.
- PDF: PDF adalah format file yang menampilkan buku dalam tata letak dan format visual aslinya. File ini biasanya berukuran lebih besar -- mulai beberapa megabyte (MB) sampai lebih dari 100 MB, tergantung konten dan panjang buku -- dan teksnya tidak menyesuaikan dengan perangkat atau komputer yang digunakan untuk membaca. Kami sering menyebut file PDF sebagai halaman terpindai.

Beberapa buku di Google Play hanya tersedia dalam format PDF (halaman terpindai), tidak dalam format ePub, dan file tersebut mungkin akan sulit dibaca di layar kecil. Buku tersebut hanya mencantumkan keterangan memiliki "Halaman terpindai" di laman tentang bukunya masing-masing di toko Google Play.

Setelah melakukan penetapan perangkat lunak alih media, tahapan berikutnya yang dilakukan adalah alih media buku pelajaran Bahasa Indonesia dari cetak ke elektronik. Tahap alih media ini bukan merupakan penyusunan bahan ajar, melainkan sekadar alih media buku pelajaran Bahasa Indonesia. Buku pelajaran tersebut yang dipilih adalah kelas X dengan menggunakan kurikulum 2013.

Penggunaan buku pelajaran di atas dapat dinyatakan sebagai bentuk implementasi kurikulum 2013. Apa yang sudah ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dapat dilaksanakan secara nyata melalui penggunaan buku pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X.

Yang menjadi persoalan dalam alih media adalah keterbatasan media dalam buku sumber. Di buku pelajaran kelas X untuk siswa hanya tersedia teks dan gambar. Alih media buku pelajaran hanya dapat dilakukan pada tataran ini. Tataran animasi, audio, dan audio-visual tidak dapat dilakukan. Jika ingin dikembangkan, tataran animasi, audio, dan audio-visual dapat dilakukan lebih lanjut. Padahal, penggunaan multimedia merupakan sarana pengalaman belajar secara dominan.

Berikut ini salah satu contoh gambar dari alih media.



Sekilas, tayangan e-Pub tidak jauh berbeda dengan format PDF. Namun, dalam pengaplikasiannya, PDF memerlukan fasilitas *zooming* sedangkan e-Pub tidak perlu. Ukuran teks dalam e-Pub dapat menyesuaikan secara otomatis dengan lebar layar. Selain itu, jika dikembangkan lebih lanjut sebagaimana yang dijelaskan sebelumnya, tataran animasi, audio, dan audio-visual dapat dilakukan. Alih media ini tidak memberikan dampak berarti jika buku yang dialihmediakan tidak memiliki animasi, audio, dan audio-visual. Jika pembaca ingin mengembangkannya, setidaknya

tulisan ini dapat memberikan informasi bahwa buku pelajaran Bahasa Indonesia dapat disajikan dengan teks, gambar, animasi, audio, dan audio-visual.

SIMPULAN

Alih media buku pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas X yang menggunakan kurikulum 2013 dapat dikemas dalam bentuk e-Pub. Kemasan ini memiliki keunggulan dengan fitur teks, gambar, animasi, audio, dan audio-visual. Namun, yang menjadi kelemahan utama adalah jika buku pelajaran elektronik tersebut berformat PDF, kegiatan pengembangan dengan alih media tidak banyak berarti. Manfaat yang diperoleh adalah kemudahan dalam membaca buku pelajaran tersebut karena tidak perlu *zooming*. Dengan kemasan e-Pub, pembaca tidak perlu melakukan *zooming* karena ukuran teks dapat menyesuaikan secara otomatis dengan ukuran layar. Lain lagi, jika buku pelajaran tersebut dikembangkan lebih lanjut, fitur animasi, audio, dan audio-visual dapat dimanfaatkan. Bahkan, buku-buku ini juga dapat diakses secara daring (*online*). Terlebih, program pendidikan jarak jauh dapat diterapkan untuk menjemput siswa-siswa yang tertinggal.

DAFTAR PUSTAKA

- Bataviase.co.id. 2010. *Kebutuhan Digital Native*, (Online), (<http://www.bataviase.co.id/node/163990>), diakses pada 21 Februari 2014).
- Calibre. 2014. *About Calibre*, (Online), (<http://calibre-ebook.com/about>), diakses 21 Februari 2014.
- Calibre. 2014. *Editing E-books*, (Online), (<http://manual.calibre-ebook.com/edit.html>), diakses 21 Februari 2014.
- Calibre. 2014. *Frequently Asked Questions*, (Online), (<http://manual.calibre-ebook.com/faq.html#what-formats-does-app-support-conversion-to-from>), diakses 21 Februari 2014.
- Google. 2014. *Format dan Jenis File untuk Pembacaan di Perangkat Anda*, (Online), (<https://support.google.com/googleplay/answer/1062502?hl=id>), diakses 21 Februari 2014.
- Hansen, D. J. (2003). *Book review: E-Learning: Strategies for Delivering Knowledge in the Digital Age* (Author: M. Rosenberg). *Educational Technology & Society*, 6(3), 80-81 (ISSN 1436-4522), (Online), (http://www.ifets.info/journals/6_3/11.html), diakses 21 Februari 2014.
- Hergenhahn, B.R. & Olson, M.H. 2009. *Theories of Learning*. Jakarta: Kencana.
- Joyce, B., Weil, M. & Calhoun, E. 2011. *Models of Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar,
- Kemdiknas. 2008. *Slide Pengembangan Bahan Ajar*, (Online), (<http://www.dikti.go.id/files/atur/KTSP.../11>), diakses 20 Maret 2009).
- Miles, M.B. 1964. *Innovation in Education*. New York: Bureau of Publication Teachers College.
- Pusat Bahasa. 2008. *Kamus Elektronik Bahasa Indonesia*, (Offline), (<http://ebsoft.web.id/kbbi-offline-1-5-1-perbaikan-masalah-suara-beep-di-windows/>), diakses 5 Maret 2014.
- Rusman,. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Rosenberg, M. 2001. *E-Learning: Strategies for Delivering Knowledge in the Digital Age*. Columbus: The McGraw Hill Companies, Inc.
- Sa'ud, U.S. 2013. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Wahono, R. S. 2006. *Meluruskan Salah Kaprah tentang e-Learning*, (Online), (<http://romisatriawahono.net/2008/01/23/meluruskan-salah-kaprah-tentange-Learning/>), diakses 21 Februari 2014).
- Widyartono, D. 2010. *Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Bahasa Indonesia Keilmuan Berbasis Web Interaktif*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: PPS Universitas Negeri Malang.