

## Persepsi Mahasiswa Terhadap Pemanfaatan Bahan Ajar Digital Interaktif dalam Pembelajaran di Universitas Terbuka

Ida Malati Sadjati<sup>1\*</sup>, Asnah MN Limbong<sup>2</sup>, Suciati<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Prodi Agribisnis, Universitas Terbuka, Tangerang Selatan, Indonesia

<sup>2</sup>Prodi Teknologi Pendidikan, Universitas Terbuka, Tangerang Selatan, Indonesia

<sup>3</sup>Prodi Magister Pendidikan Dasar, Universitas Terbuka, Tangerang Selatan, Indonesia

Corresponding email: [idadam@ecampus.ut.ac.id](mailto:idadam@ecampus.ut.ac.id)<sup>1</sup>

Article history:

Received: January 31<sup>th</sup>, 2023 Accepted: June 19<sup>th</sup>, 2023 Published: June 30<sup>th</sup>, 2023

**Abstrak** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa Universitas Terbuka (UT) telah menginisiasi pengembangan prototipe Bahan Ajar Digital Interaktif (BA Digital Interaktif) untuk MK MPDR5204 Difusi Inovasi Pendidikan pada tahun 2017. Dua puluh orang mahasiswa dari UPBJJ-UT Bandung dan Surakarta yang mendaftarkan MK MPDR5204 pada semester 2 dipilih sebagai responden dalam uji coba evaluasi one-to-one pemanfaatan BA Digital Interaktif dalam pembelajaran di UT. Aspek BA Digital Interaktif yang di uji coba meliputi kepemilikan gadget mahasiswa, kemudahan/kesulitan proses download reader dan BA Digital Interaktif, kualitas cover depan, kualitas dan manfaat audio dan video dalam BA Digital Interaktif, navigasi, tanggapan mahasiswa terhadap tugas, rangkuman dan tes formatif, sumber pustaka, dan kemudahan pemanfaatan BA Digital Interaktif secara umum dalam pembelajaran. Data dan informasi dianalisis secara deskriptif dan ditabulasi berdasarkan rekaman wawancara dan catatan peneliti. Hasil uji coba menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa mempunyai persepsi yang positif dan berminat menggunakan BA Digital Interaktif. Sedangkan mahasiswa yang lain berpendapat lebih menyukai bahan ajar dalam bentuk tercetak. Keragaman persepsi ini disebabkan oleh beragamnya kondisi mahasiswa pengguna, yang mencakup ketersediaan perangkat, sinyal, dan kemenarikan bahan ajar.

**Kata kunci** bahan ajar digital, bahan ajar interaktif, persepsi mahasiswa

**Abstract** This study aims to determine the perceptions of Open University (UT) students after initiating the development of a prototype of Interactive Digital Teaching Materials (BA Digital Interactive) Diffusion of Educational Innovation MK MPDR5204 Year 2017. Twenty students from UPBJJ-UT Bandung and Surakarta who registered the course MPDR5204 in the second semester were selected as respondents in a one to one evaluation trial of the use of Interactive Digital Teaching Materials in learning at UT. Aspects of Digital Interactive Teaching Materials that were tested included student gadget ownership, ease/difficulty of downloading readers and Digital Interactive

*Teaching Materials , cover quality, quality and benefits of audio and video in Interactive Digital Teaching Materials, navigation, student responses to assignments, summaries and formative tests , library resources, and ease of use of Digital Interactive Teaching Materials in general in learning. Data and information were analyzed descriptively and tabulated based on interview recordings and researcher notes. The test results show that some students have positive perceptions and are interested in using Interactive Digital Teaching Materials. While other students argue that they prefer teaching materials in printed form. This diversity of perceptions is caused by the varying conditions of student users, which include the availability of devices, signals, and the attractiveness of teaching materials.*

**Keywords** *digital teaching materials, interactive teaching materials, student perceptions*

### PENDAHULUAN

Selama ini buku teks tercetak merupakan sumber belajar standar yang digunakan dalam perkuliahan dan pembelajaran di berbagai sistem pendidikan dan pelatihan (Manurung, 2020). Materi pembelajaran tercetak bila dirancang dengan baik dapat menjadi sumber belajar yang memotivasi dan memadai untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan (Harahap, 2021). Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, buku teks tercetak dapat dimodifikasi menjadi Bahan Ajar Digital Interaktif (Pribadi, 2017) dengan mengoptimalkan kemampuan teknologi informasi dan penerapan prinsip pembelajaran jarak jauh yang baik. Dalam penelitian ini yang dimaksudkan dengan BA Digital Interaktif adalah bentuk bahan ajar digital yang merupakan transformasi bahan ajar Universitas Terbuka dari format bahan ajar cetak, menjadi bahan ajar digital yang mengoptimalkan pemanfaatan TIK dan sumber digital secara integratif, seperti pemanfaatan Laptop, HP dan PC untuk mengunduh BA digital interaktif; adanya paduan teks, video dan jaringan, serta memasukkan unsur *edutainment* dalam pembelajaran; dan mengintegrasikan faktor interaktivitas mahasiswa dengan substansi berupa penugasan dalam teks (*in-text activity*); untuk meningkatkan keterlibatan dan keaktifan mahasiswa, baik fisik maupun mental dalam pembelajaran.

Pengembangan buku digital interaktif di dunia diawali dengan kebijakan perpustakaan di berbagai negara untuk menyediakan informasi digital bagi penggunanya (Damayanti, et al., 2023). Buku teks dan manuskrip diubah dari bentuk tercetak ke dalam berbagai format digital melalui proses digitasi (Fatmawati, 2022), yang dapat diakses menggunakan *search interface* atau *search engine*. Digitasi buku teks selanjutnya dikembangkan sebagai *next-generation digital book* dan disebut sebagai *interactive ebook* (Gani, 2021). Dalam presentasi pada program TED Talk tentang *technology, entertainment and design*, Matas (2011) memperkenalkan ebook interaktif yang pertama, yang selanjutnya dipromosikan sebagai *next generation digital book*. Buku ini merupakan prototipe pertama yang mengintegrasikan fitur-fitur kreatif dan inovatif.

Bozkurt & Bozkaya (2015) menjelaskan buku digital interaktif sebagai bentuk pengembangan lanjutan dari buku digital. Dalam buku ajar digital interaktif terjadi

interaksi yang intens antara pengguna, substansi dan fitur digital buku, serta lingkungan (*environment*) belajar (Sukmawati, et al., 2022). Buku digital paling tidak mempunyai dua karakteristik, yaitu mengintegrasikan konsep umum tentang buku dengan fitur-fitur yang tersedia dalam pemrograman buku elektronik atau buku digital, yang biasanya mempunyai fitur-fitur seperti *search*, *cross reference function*, *hypertext links*, *bookmarks*, *annotations*, *highlights*, *multimedia objects and interactive tools* (Vassiliou & Rowley, 2008).

BA Digital Interaktif Universitas Terbuka mempunyai perbedaan dengan pola bahan ajar tercetak sebelumnya. Ada empat karakteristik yang terintegrasi dalam BA Digital Interaktif, yaitu *multi-representation*, *interactivity*, *in-text activity* dan *edutainment*. Salah satu komponen penting dalam BA Digital Interaktif adalah multirepresentasi (Putra, et al., 2020), dalam arti bahwa penyajian substansi seoptimal mungkin menggunakan paduan teks, gambar, video, dan audio, dengan demikian membuat sensori penggunaannya akan menangkap beragam sinyal yang memfasilitasi dan memperkuat pemahaman (Mujiono, et al., 2018). BA Digital Interaktif dengan kemampuannya untuk mengakses berbagai sumber berbasis jaringan, dapat dikemas menjadi *a fully immersive multimedia* yang mengkombinasikan teks, video dan jaringan, serta memasukkan unsur *edutainment*, sehingga menjadi bahan ajar yang menarik dan tidak membosankan penggunaannya. Penggunaan multimedia perlu memperhatikan relevansi dengan substansi dan efektivitasnya untuk pemahaman dan pemeliharaan motivasi belajar pengguna (Tangkudung, et al., 2022). BA Digital Interaktif juga mengintegrasikan faktor interaktivitas mahasiswa dengan substansi berupa penugasan dalam teks (*in-text activity*) untuk mendorong mahasiswa melakukan refleksi dan analisis terhadap substansi yang sedang dikaji. BA Digital Interaktif mempunyai banyak fitur yang dapat memenuhi kebutuhan mahasiswa UT yang beragam dari segi usia. Sebagai contoh, bagi mahasiswa yang tidak dapat membaca ukuran huruf yang kecil program yang digunakan dalam BA Digital Interaktif mempunyai fitur untuk dapat memperbesar teks, kontras antara teks dan latar juga dapat diatur untuk memperjelas teks. Penggunaan suara untuk penjelasan konsep dapat juga dimanfaatkan bagi pengguna yang tuna netra (Justicia, 2017). Untuk dapat mendesain berbagai fitur yang sesuai untuk bahan ajar digital dan menyusunnya dalam rangkaian pembelajaran yang efektif diperlukan kemampuan desain yang inovatif (Marbun, 2021), dan berani keluar dari pakem yang biasa digunakan orang. BA Digital Interaktif dapat digunakan dalam konteks pembelajaran tatap muka, diintegrasikan dalam tutorial online menggunakan lingkungan belajar virtual (*virtual learning environment*) seperti Moodle, atau dijadikan koleksi e-book yang dapat diakses dan dibaca menggunakan Apps yang tersedia di pasaran.

BA Digital Interaktif mempunyai potensi besar untuk digunakan dengan baik dalam sistem pendidikan jarak jauh (Azis, 2019), untuk mempermudah akses informasi mahasiswa dan mengubah pola berpikir serta pola kerja dalam membaca dan belajar pada umumnya. Keuntungan penggunaan BA Digital Interaktif di

antaranya adalah kapasitas institusi untuk menyediakan bahan ajar yang dapat diakses dengan cepat karena dalam bentuk digital (Sari, et al., 2019), sehingga mahasiswa tidak menunggu lama untuk memperoleh bahan ajar. Penyimpanan BA Digital Interaktif juga tidak memerlukan gudang besar, tetapi server yang dari segi ukuran lebih *compact* tapi mempunyai kapasitas besar. Revisi substansi BA Digital Interaktif lebih mudah dilakukan sesuai perkembangan informasi dan keilmuan, karena dapat dilakukan pada file digital yang mudah diakses kapan saja, dimana saja. Dari segi harga, sebenarnya harga BA Digital Interaktif seharusnya lebih murah, karena tidak memerlukan kertas, tempat penyimpanan, dsb. Sampai saat ini ketersediaan bahan ajar tepat waktu masih sering dikeluhkan mahasiswa. Scott (2014) melaporkan bahwa ketersediaan e-book menjadi komponen penting dalam layanan pendidikan jarak jauh dan pembelajaran Online, meskipun masih terdapat hambatan-hambatan teknis dan psikologis, seperti kesiapan mahasiswa untuk belajar dalam *environment* digital, dan kemampuan dosen untuk mengembangkan e-book yang efektif.

Universitas Terbuka berkepentingan untuk sejauh mungkin memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan capaian belajar, motivasi dan kepuasan mahasiswa terhadap layanan UT melalui ketersediaan dan akses cepat BA Digital Interaktif dari seluruh wilayah Indonesia. Namun demikian perlu disadari dan dikenali berbagai keterbatasan atau kondisi yang diperlukan dalam penggunaan Buku Ajar Digital Interaktif, bukan saja dalam aspek fisik buku, tetapi terlebih lagi persepsi, motivasi dan pola penggunaannya oleh mahasiswa.

### METODE

Pengumpulan data dilakukan melalui ujicoba BA Digital Interaktif dengan cara evaluasi *one-to-one* (Agustina & Adesti, 2019) kepada beberapa mahasiswa yang diundang, dilanjutkan dengan wawancara. Sampel mahasiswa diambil dari semester kedua karena mata kuliah ini ditawarkan pada semester kedua. Waktu uji coba dilakukan satu bulan sebelum kuliah semester dua berlangsung, sehingga materi BA Digital Interaktif merupakan kajian baru bagi mahasiswa. Prototipe BA Digital Interaktif dipelajari oleh mahasiswa di dua wilayah Indonesia, yaitu Bandung dan Surakarta. Pemilihan lokasi berdasarkan sebaran jumlah mahasiswa terbanyak dan keterwakilan geografis daerah (Wicaksono, 2022). Setiap modul memerlukan waktu kurang lebih tiga jam untuk dibaca dan dipelajari. Sedangkan uji coba *one-to-one* membutuhkan waktu dua jam/peserta, dan dua jam untuk mengerjakan tes substansi setelah ujicoba. Selanjutnya dilakukan wawancara mendalam kepada setiap informan/responden dengan cara membuka dan membahas lembar demi lembar BA Digital Interaktif dan beragam fitur yang ada di dalamnya dan informan/responden diminta untuk berpendapat dan memberi penilaian terhadap komponen/fitur dari BA Digital Interaktif tersebut. Pertanyaan dipandu dengan menggunakan tabel pertanyaan yang telah disediakan (Ramdhan, 2021). Sesuai kesepakatan, hasil wawancara tersebut direkam serta digunakan hanya untuk kepentingan penelitian.

**Ida Malati Sadjati, Asnah MN Limbong, Suciati**  
**Persepsi Mahasiswa Terhadap Pemanfaatan Bahan Ajar Digital Interaktif**  
**dalam Pembelajaran di Universitas Terbuka**

---

Durasi wawancara mendalam sekitar dua jam per mahasiswa. Setelah wawancara selesai, setiap mahasiswa diminta untuk menjawab beberapa pertanyaan terkait dengan materi yang ada dalam BA Digital Interaktif secara tertulis. Berdasarkan hasil pengamatan, rata-rata waktu yang dibutuhkan mahasiswa untuk menjawab semua pertanyaan adalah satu jam. Pola ini kembali bergulir untuk mahasiswa berikutnya.

Data dan informasi dianalisis secara deskriptif, berdasarkan rekaman wawancara dan catatan yang dibuat peneliti (Rukajat, 2021). Selanjutnya dibuat tabulasi dan rekapitulasi respon mahasiswa untuk setiap pertanyaan (Majid, 2017) tentang komponen/fitur BA Digital Interaktif.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Kepemilikan Gadget dan Kemudahan/Kesulitan Mengunduh BA Digital Interaktif**

Pada umumnya gadget/gawai yang dimiliki mahasiswa untuk mengunduh BA Digital Interaktif adalah Laptop, HP dan PC. Pada saat mengunduh BA Digital Interaktif, mahasiswa mengatakan bahwa ada yang merasa mudah mengunduhnya tanpa kesulitan dengan durasi yang beragam, dari mulai beberapa menit sampai dengan 30 menit seluruh halaman BA Digital Interaktif berhasil terunduh. Namun ada juga mahasiswa yang mengalami kesulitan mengunduh BA Digital Interaktif karena penjelasan tentang aplikasi unduh kurang jelas. Pada saat mereka mengalami kesulitan mengunduh BA Digital Interaktif, hal pertama yang mereka lakukan adalah mencoba sendiri dulu secara *trial and error*, lalu bertanya pada orang/teman yang lebih tahu atau bertanya melalui WA Grup. Dalam kegiatan mengunduh BA Digital Interaktif ini diperoleh juga informasi bahwa sebagian mahasiswa menemui kesulitan mengunduh BA Digital Interaktif ketika menggunakan aplikasi Adobe Digital Reader. Mereka menyampaikan bahwa BA Digital Interaktif tersebut lebih mudah diunduh menggunakan aplikasi Kotobee Reader. Selain disebabkan oleh aplikasi yang digunakan, kesulitan mahasiswa dalam mengunduh BA Digital Interaktif juga ditengarai karena adanya kesenjangan ketersediaan internet di berbagai daerah. Contohnya, mahasiswa dari UPBJJ-UT Surakarta mengalami kesulitan/memerlukan waktu yang lama untuk mengunduh BA Digital Interaktif daripada mahasiswa dari UPBJJ-UT Bandung. Setelah ditelusuri ternyata lokasi tempat tinggal mahasiswa UPBJJ-UT Surakarta berada di luar kota, sementara mahasiswa UPBJJ-UT Bandung berlokasi di dalam kota. Lokasi tempat tinggal mahasiswa diperkirakan sangat menentukan kualitas koneksi internet. Kondisi kualitas koneksi internet ini perlu dijadikan perhatian dalam menentukan kebijakan tentang pemanfaatan BA Digital Interaktif dalam pembelajaran di Universitas Terbuka.

### Tampilan Cover BA Digital Interaktif

Menurut mahasiswa tampilan cover BA Digital Interaktif sangat relevan, menarik dan menunjukkan nuansa digital karena ada gambar laptop/Ipad dengan *touch screen*. Menurut mereka hal menunjukkan gambaran inovasi pendidikan melalui teknologi. Di samping itu, karena covernya menarik, menimbulkan rasa ingin tahu untuk membuka. Selanjutnya, mahasiswa menyarankan agar foto pada cover dibuat lebih cerah untuk membuatnya lebih menarik.

### Unsur Audio dalam BA Digital Interaktif

Mahasiswa menyatakan bahwa audionya atau suarat dosen terdengar jelas, ucapan dosen mudah dipahami dan diikuti, dan kalimat yang digunakan cukup baik, walau agak kaku. Disamping itu, dengan adanya suara/audio sangat membantu proses belajar, membantu pemahaman materi, memungkinkan adanya pengulangan, penekanan dan pemantapan pemahaman materi, sehingga tidak harus fokus pada materi di laptop, dan membantu menemukan intisari isi MK dibanding dalam teks. Namun ada juga mahasiswa yang berpendapat bahwa kalimat yang diucapkan dosen terlalu panjang, penjelasannya bertele-tele, sehingga *boring*. Mahasiswa menyarankan agar yang disampaikan melalui audio cukup pointer saja.

### Navigasi dalam BA Digital Interaktif

Terkait fitur perpindahan cepat ke halaman modul dengan klik judul modul, mahasiswa merasakan mudah, tidak perlu digeser, sangat membantu untuk maju mundur, buka tutup, hanya saja tulisannya terlalu kecil, terlalu rapat dan dalam fitur tidak ada halaman. Akan halnya penugasan pada halaman 7, mahasiswa berpendapat bahwa karena diberi kotak berwarna biru jadi mengerti bahwa itu adalah tugas. Mahasiswa juga merasa kotak biru bikin penasaran, jadi ingin baca dan mengajak untuk fokus. Pada kotak biru juga ada gambar baca buku yang berarti menyuruh baca. Ketika ditanya apakah tugas yang diberikan jelas? Mahasiswa menjawab tugas jelas dan cukup mudah untuk dikerjakan. Apakah sempat dikerjakan? Mahasiswa mengaku bahwa tugas hanya dibaca, tidak sempat dikerjakan; tugas belum dikerjakan karena baru 2 hari mempelajari materinya; dan tugas coba dikerjakan namun ketika di klik tidak bisa dibuka. Terkait dengan pemanfaatan halaman pengerjaan tugas, mahasiswa memberikan tanggapan yang beragam, antara lain menyatakan bahwa ketika di klik tidak dapat dibuka, sehingga tidak dapat menulis pada aplikasi; mencoba mengetik pada halaman yang tersedia tapi tidak bisa; bisa dibuka dengan cara klik gambar pensil di pojok kanan atas; dan *space* cukup karena mahasiswa menjawab dengan *pointers*.

### **Kualitas dan Manfaat Video dalam BA Digital Interaktif**

Pada BA Digital Interaktif disisipkan juga video Abdur tentang sertifikasi guru. Tanggapan mahasiswa terhadap tayangan video tersebut ada yang pro, ada juga yang kontra. Mereka yang pro mengatakan bahwa isi video tersebut membantu pemahaman tentang sertifikasi guru. Video tersebut juga lucu, menarik, kontekstual dengan situasi masa kini karena merupakan kritik membangun. Sementara yang kontra berpendapat bahwa video tersebut kurang pas kalau untuk pembelajaran karena menyebut-nyebut “bapak tua” (untuk anak SD).

### **Kualitas dan Manfaat Penugasan dalam BA Digital Interaktif**

Ketika ditanya tentang penugasan mencari contoh inovasi dari sekitar, mahasiswa mengatakan bahwa banyak contoh yang telah dilakukan, baik pada bidang pendidikan maupun bidang lain. Contoh inovasi dalam bidang pendidikan menurut mahasiswa di antaranya adalah inovasi pembelajaran, dengan memanfaatkan internet untuk pembelajaran, penggunaan LCD, metode pembelajaran yang beragam yang menyenangkan siswa, *students centered learning*; belajar menggunakan LCD, media, alat peraga; membuat siswa aktif, mencari jawaban atas pertanyaan siswa lewat ICT; pembaharuan kurikulum; media/metode pembelajaran, aktivitas belajar siswa aktif, media pembelajaran tiga dimensi (Jateng Pintar). Penugasan semacam ini menurut mereka sangat relevan dan kontekstual dengan tema mata kuliah, karena meminta contoh dari pengalaman pribadi mereka tentang inovasi yang mereka lihat di lapangan. Di samping itu, penugasan semacam itu membuat jenis-jenis inovasi menjadi membumi, dapat membawa mahasiswa ke konteks nyata. Namun mereka juga menemukan kenyataan bahwa inovasi tersebut tidak selalu mudah untuk diimplementasikan. Banyak kendalanya, antara lain internet terbatas, perlu WIFI, kemampuan guru masih terbatas dalam menggunakan teknologi, buku teks masih dominan, guru-guru yang senior malas belajar.

Penugasan tentang jasa Online, mahasiswa mengatakan tugas tersebut menarik, tidak monoton dan relevan, terutama mengkaji penggunaan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan. Dalam kesehariannya, ada mahasiswa yang pernah merasakan jasa Online, namun ada juga yang belum pernah. Bagi yang pernah mengalaminya, mereka mengatakan bahwa jasa Online mempermudah segala urusan, bila salah bisa *complain*. Mahasiswa juga berpendapat bahwa banyak pemilik toko yang khawatir dengan perkembangan teknologi akhir-akhir ini, terutama dengan menjamurnya jasa Online ini. Intinya mereka mengatakan agar kita bisa *survive* enggak boleh gagap teknologi (gaptek), harus mau belajar.

Mahasiswa ketika ditanya tentang contoh perilaku warga yang tidak 3R (*reflective, responsive, dan responsible*) ada yang mengetahuinya, ada juga yang tidak. Walau begitu, ketika dijelaskan maksudnya mereka berpendapat bahwa siapa pun yang menggunakan media sosial harus bertanggungjawab dalam memaknai

informasi yang beredar, jangan asal *share*. Mereka juga sangat prihatin dengan perilaku orang di media sosial yang suka menjelek-jelekan pihak lain, menjatuhkan orang lain. Contoh masyarakat tidak bertanggungjawab suka mengedarkan “*hoax*”. Semestinya kalau *hoax* jangan langsung disebar. Pada dasarnya masyarakat kurang suka baca. Oleh karenanya perlu ada sosialisasi tentang 3R ini.

### **Kualitas dan Manfaat Video Rangkuman dalam BA Digital Interaktif**

Video tentang rangkuman dan pengayaan isi dikomentari mahasiswa sebagai bagus sekali sangat membantu dan mudah dipahami. Di dalamnya ada penekanan yang penting-penting, tampilannya bagus dan dapat dibesarkan, rangkuman isi modul, lebih suka belajar seperti ini. Fungsi tes formatif mencoba mengukur kemampuan diri, memandu saya dalam menilai kemampuan diri. Tes formatif ini sangat penting, kita jadi tahu sejauh mana kita memahami materi yang dipelajari. Sementara rangkuman sudah berisi hal-hal penting yang dipelajari memadai, memandu apa yang sudah dipelajari sebelumnya. Kedua-duanya relevan, memadai dan bermanfaat. Tetapi ada mahasiswa yang lebih suka rangkuman dalam bentuk video dan *pointers*.

### **Kualitas Sumber Pustaka BA Digital Interaktif**

Ketika mahasiswa ditanya tentang apakah mereka mencoba akses bahan pustaka lewat *link* yang tersedia, pertama mereka memahami bahwa daftar pustaka yang diketik warna biru itu artinya dapat diakses secara Online. Kedua mereka mencoba klik *link* tersebut, ada yang berhasil, ada juga yang tidak. Pada umumnya pustaka yang disediakan secara Online adalah yang berbahasa Inggris. Memahami tulisan berbahasa Inggris ini masih masalah bagi sebagian besar mahasiswa. Lalu apa yang mereka lakukan agar mereka paham? Mereka menggunakan Google Translate, jika hasilnya masih membingungkan mereka tanya pada teman yang jago Bahasa Inggris atau tanya suami di rumah.

### **Pemanfaatan BA Digital Interaktif Secara Umum dalam Pembelajaran**

Sebagian mahasiswa mengatakan bahwa kalau sudah diunduh, BA Digital Interaktif mudah digunakan. Namun, kemudahan mengunduh BA Digital Interaktif tersebut sangat ditentukan oleh spek komputer yang digunakan. BA Digital Interaktif ini lebih canggih dan praktis, namun memerlukan koneksi internet/WIFI, laptop, *gadget* dan listrik untuk mengoperasikannya. Dalam beberapa hal, tampilan dalam BA Digital Interaktif tersebut tidak dapat diperbesar, suara presenternya terlalu formal dan banyak ketikan yang terlalu rapat.

Secara keseluruhan tanggapan mahasiswa masih mendua, yaitu ada yang lebih menyukai BA Digital Interaktif, tapi masih merasa perlu BA cetak juga. Mahasiswa yang mengatakan menyukai BA Digital Interaktif beralasan karena dapat dibawa dan dipelajari di mana saja selama *gadget* ada di tangan, menarik karena berwarna, praktis,

**Ida Malati Sadjati, Asnah MN Limbong, Suciati**  
Persepsi Mahasiswa Terhadap Pemanfaatan Bahan Ajar Digital Interaktif  
dalam Pembelajaran di Universitas Terbuka

---

namun perlu petunjuk yang jelas cara menggunakan fitur-fitur BA Digital Interaktif tersebut. Sedangkan mahasiswa yang lebih menyukai BA cetak berpendapat bahwa BA cetak dapat langsung dibuka, mudah dibawa ke mana-mana, bisa dicoret-coret, dan tidak akan *error*. Kesimpulannya, untuk saat ini mahasiswa merasa dua-duanya bermanfaat. BA *print* bisa dibaca di mana saja. BA Digital Interaktif perlu alat dan waktu untuk buka, dan memerlukan koneksi internet.

## SIMPULAN

Dari hasil uji coba dapat disimpulkan bahwa secara umum BA Digital Interaktif belum optimal dalam hal interaktivitas, dalam hal ini interaktivitas substansi dengan mahasiswa pengguna, meskipun telah mengintegrasikan multimedia. Interaktivitas dalam tingkat yang lebih tinggi harus memungkinkan adanya personalisasi (*personalization of learning*). Secara umum BA Digital Interaktif ini cukup diminati oleh mahasiswa oleh karena berbagai kapasitas yang tidak dimiliki oleh bahan ajar cetak, seperti fleksibilitas penggunaan, lebih menarik karena *layout* yang lebih progresif, penggunaan warna dan terintegrasi dengan multimedia. Meskipun demikian kesiapan untuk menggunakan BA Digital Interaktif dipengaruhi oleh banyak faktor, internal dan eksternal. Faktor internal berkaitan dengan kesiapan dan kemampuan mahasiswa untuk berinteraksi dengan dunia digital, baik dalam mengunduh, menggunakan dan memperoleh pengetahuan dari materi digital yang dipelajari. Faktor eksternal sangat tergantung pada ketersediaan internet dan kekuatan sinyal. Sinyal yang lemah dapat membuat mahasiswa yang termotivasi menggunakan BA Digital Interaktif menjadi demotivasi karena menemukan banyak hambatan dalam mengunduh dan memanfaatkannya. Hal ini menjadi tantangan bagi institusi yang merancang untuk menggunakan e-book dalam pembelajaran, karena pengguna (mahasiswa) mempunyai berbagai harapan atau ekspektasi yang perlu dipenuhi oleh e-book tersebut.

Tim Kreatif harus mempelajari teknik/*software* baru sekaligus menggunakannya dalam pengembangan prototipe. Sehingga produk pertama prototipe ini memang dirasakan belum optimal. Apalagi tuntutan *adaptive/smart learning* diterapkan, maka tantangan teknisnya akan menjadi lebih kompleks. Meskipun demikian hal ini perlu dieksplorasi untuk pengembangan ke depan, karena kepuasan mahasiswa terhadap kualitas e-book dan persepsi kemudahan dan manfaat penggunaan penting sekali dan akan mempengaruhi niat atau keinginan mahasiswa untuk tetap dan terus menggunakan e-book atau beralih ke bentuk lain. Di samping faktor kemudahan (*usability*) e-book penting, yang lebih utama adalah efisiensi dan efektifitas e-book interaktif sebagai medium pembelajaran. Kesimpulan ini perlu menjadi acuan selanjutnya untuk pengembangan lebih lanjut BA Digital Interaktif di Universitas Terbuka.

### SARAN

Berdasarkan penelitian R&D ini peneliti mengajukan beberapa rekomendasi kepada para pengambil kebijakan, yaitu perlu mengembangkan beberapa format alternatif bahan ajar digital yang menarik, efektif, dan adaptif, dengan konsep *layout* yang kreatif menggunakan berbagai software yang tersedia di pasaran; tim kreatif UT sebagai *digital specialists* jumlahnya perlu ditambah dan diperkuat untuk dapat bekerjasama dengan dosen dalam menghasilkan BA Digital Interaktif untuk berbagai matakuliah; peran dosen, dari pengembang BA cetak menjadi pengembang pembelajaran digital; perlu ditingkatkan melalui pelatihan-pelatihan khusus yang relevan; kepemilikan berbagai gawai dan BOYD (*Bring Your Own Device*) oleh mahasiswa di lapangan merupakan kenyataan yang perlu dipertimbangkan dalam menentukan *software* pengembangan BA Digital Interaktif; dan perlu mengembangkan system online terpadu UT dalam hal pengembangan, distribusi dan penggunaan BA Digital Interaktif.

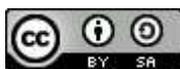
### DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, D. L., Hidayati, D., & Mandasari, O. (2023). Digital Library: Upaya Mewujudkan Perpustakaan Sekolah Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 4487-4496.
- Fatmawati, E. (2022). Alih Media Digital Dalam Kegiatan Pelestarian Informasi. *Al-Ma'arif: Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam*, 2(1), 92-106.
- Agustina, N., & Adesti, A. (2019). Pengembangan Modul Mata Kuliah Strategi Belajar dan Pembelajaran Pada FKIP-Universitas Baturaja. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 4(9), 83-93.
- Azis, T. N. (2019). Strategi Pembelajaran Era Digital. The Annual Conference on Islamic Education and Social Science. *The Annual Conference on Islamic Education and Social Science*, 1(2), 308-318.
- Baker-Eveleth, L., & Stone, R. W. (2015). Usability, expectation, confirmation, and continuance intentions to use electronic textbooks. *Behaviour & Information Technology*, 34(10), 992-1004.
- Bozkurt, A., & Bozkaya, M. (2015). Evaluation Criteria for Interactive E-Books for Open and Distance Learning. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 16(5), 58-82. Retrieved from <https://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/2218/3434>
- Gani, A. G. (2014). Teknologi E-Library. *JSI (Jurnal Sistem Informasi) Universitas Suryadarma*, 1(1), 61-67.
- Harahap, F. A. (2021). *Hubungan Sumber Belajar dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 3 Binjai*. (Disertasi Doktoral, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

**Ida Malati Sadjati, Asnah MN Limbong, Suciati**  
**Persepsi Mahasiswa Terhadap Pemanfaatan Bahan Ajar Digital Interaktif**  
**dalam Pembelajaran di Universitas Terbuka**

---

- Justicia, L. T., Tolle, H., & Amalia, F. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Messaging Berbasis Voice Interaction Bagi Penderita Tunanetra Pada Sistem Operasi Android. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 1(7), 620–627.
- Majid, A. (2017). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Makassar: Penerbit Aksara Timur.
- Manurung, P. (2021). Pemanfaatan Sumber Belajar dalam Bidang Bimbingan dan Konseling. *Hikmah*, 17(2), 115-127.
- Marbun, P. (2020). Disain pembelajaran online pada era dan pasca covid-19. *CSRID (Computer Science Research and Its Development Journal)*, 12(2), 129-142.
- Matas, M. (2011). *A next-generation digital book. TED: Talks in less than six minutes*. Retrieved from [http://www.ted.com/talks/mike\\_matas?v2=0](http://www.ted.com/talks/mike_matas?v2=0)
- Mujiono, Degeng, I. N., & Praherdhiono, H. (2018). Pengembangan Pembelajaran Sistem Blended Berbasis Universal Design for Learning untuk Kelas Inklusif. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(6), 758-763.
- Pribadi, B. A. (2019). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Putra, I. K., Suarsana, I. M., & Suharta, I. G. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Materi Pecahan untuk Siswa SMPLB Tunarungu dengan Pendekatan Multi Representasi. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 9(2), 158-170.
- Ramdhan, M. (2021). *Metode Penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Scott, D. (2014). Ebooks in further education. In H. Woodward, *Ebooks in Education: Realising the Vision* (pp. 9-14). London: Ubiquity Press. doi:10.5334/bal
- Sirmarmata, J., Sari, D. C., Purba, D. W., Mufarizuddin, & Hasibuan, M. S. (2019). *Inovasi Pendidikan Lewat Transformasi Digital*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sukmawati, E., Fitriadi, H., Pradana, Y., Dumiyati, Arifin, Saleh, M. S., . . . Rinaldi, K. (2022). *Digitalisasi Sebagai Pengembangan Model Pembelajaran*. Batam: Cendikia Mulia Mandiri.
- Tangkudung, E. N., Rotty, V. N. J., Usuh, E. J., Lalamentik, O. J., & Tuerah, R. M. S. (2022). *Peranan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*.
- Vassiliou, M., & Rowley, J. (2008). Progressing the definition of "e-book". *Library Hi Tech*, 26(3), 355-368.
- Wicaksono, A. (2022). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Garudhawaca.



© 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)