



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL MATA KULIAH ANTROPOLOGI LINGUISTIK BERBASIS LEKSIKON ARSITEKTUR DALAM MEMPERTAHAKAN EKISTENSI RUMAH LONTIOK DESA KUOK KABUPATEN KAMPAR

Azlin Resiana, Ermi Rosmita, Basyarul Aziz

Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Keywords

Digital Teaching Materials,
Linguistic Anthropology,
Lexicon, Rumah Lontiok

Abstract

The advancement of technology in the Industrial Revolution 4.0 era necessitates innovation in digital-based learning in higher education. In Linguistic Anthropology courses, the limited availability of teaching materials—still dominated by textbooks and PowerPoint presentations—has led to low student engagement and learning outcomes. Meanwhile, previous studies on Rumah Lontiok have primarily focused on architectural aspects and cultural values without linking them to architectural lexicon as a learning medium. This study develops interactive digital teaching materials based on the architectural lexicon of Rumah Lontiok as an integration of local wisdom into learning. The research employs a Research and Development (R&D) method using the R2D2 model, with data collected through observations, interviews, questionnaires, and tests involving students of the Cultural Anthropology Department at the Institut Seni Indonesia Padang Panjang. The results show that the developed materials demonstrate a very high level of feasibility (93.13%), high practicality (95%), and effectiveness in improving learning outcomes, with an average gain score of 0.72 (high category). These findings indicate that the developed materials enhance students' understanding of the relationship between language and culture while also supporting the preservation of local knowledge. This study contributes both practically and theoretically to the development of innovative and contextual digital teaching materials.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi pada era revolusi industri memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi melalui pembelajaran digital dianggap mampu menunjang peningkatan kualitas pendidikan (Smaragdina et al., 2020) (Arikani, 2021). Para pengajar dituntut untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran demi mengikuti perkembangan zaman. Peserta didik pada era digital atau digital native menganggap *smartphone*, komputer, dan internet sebagai bagian dari kehidupan yang tidak bisa dipisahkan dari mereka (Mardina, 2012). Hal ini tentunya memberikan dampak terhadap cara belajar dan minat mereka dalam mengikuti pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan banyaknya mahasiswa yang kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini ditandai dengan kurangnya respon mahasiswa terhadap pembelajaran, kurang fokus, tidak disiplin, dan nilai yang masih di bawah KKM. Salah satu upaya untuk menjawab tantangan perubahan cara

belajar mahasiswa saat ini dengan menghadirkan inovasi dalam proses belajar mengajar berupa transformasi bahan ajar cetak menjadi bahan ajar digital.

Perkembangan teknologi digital dalam pendidikan tinggi mendorong transformasi bahan ajar ke format yang lebih interaktif dan fleksibel. Berbagai studi menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar digital dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran hingga 30–60% dan keterlibatan mahasiswa sekitar 40%. Namun demikian, tingkat minat belajar mahasiswa masih menjadi persoalan, di mana sekitar 45% mahasiswa dilaporkan mengalami penurunan motivasi dalam pembelajaran berbasis teks konvensional. Kondisi ini menunjukkan bahwa inovasi teknologi belum sepenuhnya diimbangi dengan relevansi konten yang kontekstual dan bermakna. Dalam konteks ini, integrasi budaya lokal menjadi penting, mengingat sekitar 70% generasi muda mulai kurang mengenal warisan budaya daerahnya akibat minimnya pengintegrasian dalam pendidikan formal. Padahal, dalam kajian Antropologi Linguistik, bahasa dan budaya memiliki hubungan erat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran kontekstual. Salah satu bentuk konkret budaya lokal adalah Rumah Lontiok di Desa Kuok, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau. Rumah ini tidak hanya memiliki nilai arsitektural, tetapi juga menyimpan leksikon arsitektur khas seperti penamaan bagian rumah, fungsi ruang, dan simbol budaya yang mencerminkan identitas dan pengetahuan lokal masyarakat. Namun, saat ini keberlangsungan fungsi, makna, dan penggunaan unsur budaya dalam kehidupan masyarakat cenderung menurun seiring modernisasi.

Melalui bahan ajar digital, materi pembelajaran bisa tersampaikan dengan baik dan tidak monoton. Faktanya, saat ini bahan ajar digital masih minim digunakan dalam PBM. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya kurangnya keterampilan pengajar dalam mendesain bahan ajar digital serta kurangnya ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung. Akibatnya, pembelajaran terasa kurang menarik karena hanya mengandalkan buku dan slide powerpoint saja. Begitu juga dengan pembelajaran pada mata kuliah Antropologi Linguistik. Berdasarkan hasil observasi, masih terdapat mahasiswa yang kurang memahami materi yang disampaikan, meskipun sudah dibekali buku ajar dalam proses PBM. Hal ini ditengarai karena perbedaan cara belajar mahasiswa saat ini yang cenderung lebih suka menggunakan multimedia dibandingkan membaca buku. Minat baca yang kurang, turut memperparah kondisi ini. Akibatnya, tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Di sisi lain, kurangnya minat baca mahasiswa dalam memperoleh informasi juga secara tidak langsung menjadikan mereka kurang mengenal kebudayaan lokal. Hal ini didasari pada hasil observasi yang menunjukkan bahwa pewarisan budaya lokal, khususnya Rumah Lontiok saat ini sudah mulai mengkhawatirkan karena sudah mulai jarang ditemui (Setiawan, 2023). Jika ini terus dibiarkan, maka dalam jangka waktu tertentu, kebudayaan lokal akan mulai terkikis. Terlebih, saat ini banyak mahasiswa yang lebih cenderung menggemari kebudayaan luar dibandingkan kebudayaan lokal. Hal ini terlihat dari cara berpakaian, makan, dan berkumpul.

Penelitian pengembangan bahan ajar digital di pendidikan tinggi umumnya masih berfokus pada aspek teknologi dan desain instruksional. Pengintegrasian kearifan lokal sebagai sumber konten masih minim dilakukan. Sementara itu, beberapa kajian dalam antropologi linguistik cenderung masih bersifat deskriptif dan belum diarahkan pada

pengembangan bahan ajar digital yang aplikatif. Di sisi lain, studi terdahulu mengenai Rumah Lontiok juga lebih banyak menitikberatkan pada aspek arsitektur dan nilai budaya tanpa mengaitkannya dengan leksikon arsitektur sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, belum adanya penelitian yang mengintegrasikan bahan ajar digital, leksikon arsitektur lokal, dan pembelajaran antropologi linguistik sebagai upaya pelestarian budaya menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang signifikan. Kebaruan penelitian ini terletak pada upaya mengintegrasikan tiga hal tersebut yang selama ini masih dikaji secara terpisah.

Oleh sebab itu, penelitian mengenai pengembangan bahan ajar digital interaktif berbasis budaya lokal, dalam hal ini leksikon arsitektur Rumah Lontiok perlu dilakukan. Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk menjaga eksistensi kebudayaan lokal, khususnya Rumah Lontiok dengan cara mengintegrasikannya ke dalam bahan ajar. Bahan ajar tersebut dikemas secara digital interaktif agar lebih menarik dan efektif. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan perubahan yang signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Antropologi linguistik. Di sisi lain, hasil penelitian ini nantinya juga bisa dimanfaatkan sebagai bahan edukasi oleh masyarakat untuk lebih mengenal kearifan lokal yang terdapat pada arsitektur Rumah Lontiok.

2. TINJAUAN PUSTAKA

1. Pengertian Bahan Ajar Digital

Bahan ajar merupakan seperangkat materi pembelajaran yang disusun berdasarkan kurikulum dan digunakan untuk mencapai standar kompetensi serta kompetensi dasar yang telah ditetapkan (Lestari, 2013). Bahan ajar terbagi atas bahan ajar cetak dan bahan ajar digital. Bahan ajar digital merupakan segala bentuk materi pembelajaran yang disajikan dalam format digital dan dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti laptop, komputer, smartphone, dan tablet. Materi ini berbasis komputer serta diperkaya dengan berbagai elemen multimedia (Kosasih, 2021). Selain itu, bahan ajar digital mengintegrasikan media seperti audio, video, teks, dan grafik untuk menyampaikan konten pembelajaran secara sistematis (Sunarti & Rusilowati, 2020). Sejalan dengan itu, Agustin (dalam Multifah et al., 2023) menyatakan bahwa bahan ajar digital merupakan transformasi dari bahan ajar cetak yang memanfaatkan teknologi, sehingga mampu mendukung pengalaman belajar yang kontekstual, interaktif, dan adaptif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Bahan ajar dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis. Pertama, bahan ajar cetak, seperti buku, majalah, ensiklopedi, brosur, poster, dan denah. Kedua, bahan ajar noncetak yang mencakup materi dalam bentuk tayangan dan sejenisnya. Ketiga, bahan ajar berupa fasilitas, seperti auditorium, perpustakaan, ruang belajar, meja belajar, studio, lapangan, dan pasar. Keempat, bahan ajar berbasis aktivitas, seperti wawancara, kerja kelompok, observasi, simulasi, dan kegiatan kepanitiaan. Kelima, bahan ajar yang bersumber dari lingkungan masyarakat, seperti taman, area persawahan, ladang, perkebunan, terminal, serta wilayah perkotaan dan pedesaan (Nasution dalam Kosasih, 2021). Jenis utama bahan ajar digital meliputi e-book atau flipbook interaktif, multimedia, simulasi, video pembelajaran, serta modul berbasis web yang dirancang untuk mendukung pembelajaran mandiri, adaptif, dan menarik.

2. Rumah Lontiok

Menurut Syafri (Sahda, Adinda Aristawidia et al., 2024), Rumah Lontiok yang sering disebut juga Rumah Lancang, merupakan salah satu rumah adat yang menjadi simbol budaya masyarakat Kampar di Provinsi Riau. Bangunan ini memiliki kekhasan tersendiri, terutama pada bentuk arsitekturnya yang unik dengan atap melengkung menyerupai perahu lancang. Bentuk tersebut bukan hanya menarik secara visual, tetapi juga mengandung makna filosofis mendalam yang menggambarkan perjalanan hidup manusia yang terus berlayar menghadapi berbagai tantangan. Lebih dari sekadar hunian, Rumah Lontiok berfungsi sebagai lambang jati diri budaya yang menunjukkan keharmonisan masyarakat Kampar dengan alam, khususnya sungai yang menjadi sumber kehidupan utama mereka. Sejalan dengan itu, Rahayu & dkk, (2023) menjelaskan bahwa Rumah Lontiok merupakan warisan budaya dan arsitektur tradisional Melayu yang memiliki karakteristik khas, ditandai dengan bentuk atap yang melengkung serta dihiasi ornamen ukiran tradisional yang mengandung makna simbolik mendalam. Selain memiliki nilai estetika dan simbolik, ornamen pada Rumah Lontiok juga memiliki fungsi sosial dan sarana pendidikan dalam kehidupan masyarakat.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research & Development (R&D) dengan model R2D2 (*Reflective, Recursive, Design, dan Development*) yang dikembangkan oleh Jerry Willis pada tahun 1995 (Reksiana, 2022). Model R2D2 terdiri atas tiga fokus yakni tahap penetapan, tahap desain dan pengembangan produk, dan tahap diseminasi/penyebarluasan (Supriyadi, 2015). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, serta tes. Subjek penelitian ini yaitu mahasiswa Jurusan Antropologi Budaya Institut Seni Indonesia Padang panjang yang belajar mata Kuliah Antropologi Linguistik yang sekaligus memberikan penilaian terhadap bahan ajar digital interaktif yang dikembangkan. Selanjutnya, dilakukan analisis kelayakan media, analisis tanggapan siswa atau uji praktikalitas, serta uji peningkatan rata-rata (N-gain) untuk melihat keefektifan bahan ajar terhadap peningkatan hasil belajar dan pengetahuan budaya mahasiswa.

- a. Uji Kelayakan dengan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

NP = persentase nilai yang dicari

R = Skor yang diperoleh

SM = Skor maksimum

(Purwanto, 2018:102)

Adapun penentuan kriterianya berdasarkan tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Produk Bahan Ajar

Persentase	Kriteria
76% - 100%	Sangat layak

51% - 75%	Layak
26% - 50%	Cukup layak
0% - 25%	Kurang layak

b. Uji Praktikalitas menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan :

P : nilai kepraktisan

f : skor diperoleh

n : skor maksimal

(Riduwan, 2011)

Praktikalitas adalah kemudahan dalam penggunaan dari produk yang telah dihasilkan saat digunakan (Vernanda & Zulyusri, 2022) .

c. Uji Peningkatan rata-rata Pretest dan Posttest

$$N\text{-Gain} = \frac{(\text{Post test} - \text{Pre test})}{(100 - \text{Pre test})}$$

$$(g) = \frac{\sum N\text{-Gain}}{N}$$

(Latif dalam Kolopita et al., 2022)

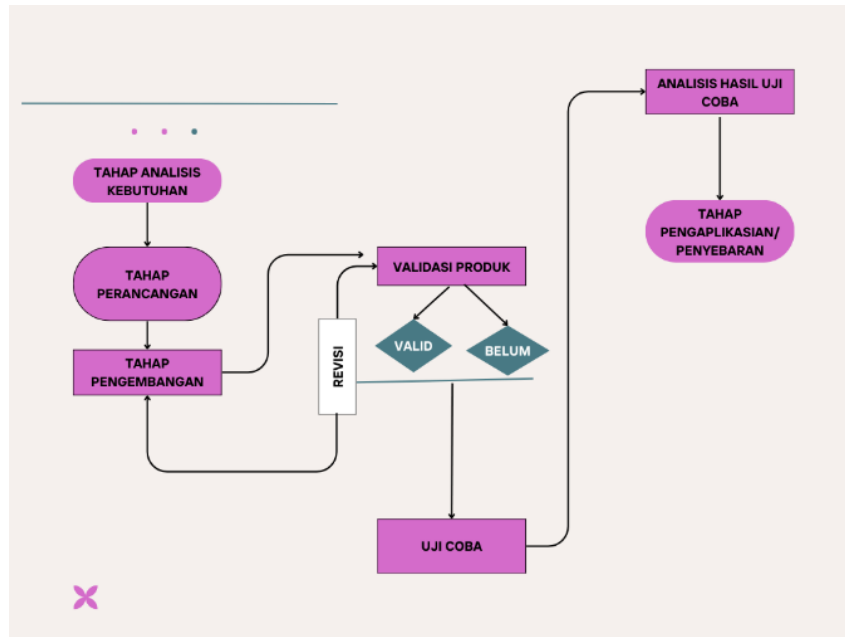
Tabel 2. Kriteria peningkatan rata-rata nilai

Nilai N-Gain	Kriteria
N- gain $\geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < \text{N-gain} < 0,70$	Sedang
N-gain $\leq 0,30$	Rendah

4. HASIL DAN DISKUSI

1. Hasil Penelitian

Pengembangan bahan ajar digital interaktif berbasis leksikon arsitektur rumah *lontiok* menggunakan model R2D2 (*Reflective, Recursive, Design, dan Development*) dengan tiga fokus utama, yaitu tahap penetapan/ pendefinisian, tahap desain dan pengembangan produk, serta tahap diseminasi/penyebarluasan. Adapun diagram alir dari penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Bagan 1: Diagram Alir Penelitian

Tahap penetapan/pendefinisian dimulai dari (1) analisis kebutuhan terhadap mahasiswa dan dosen melalui wawancara dan observasi, (2) menetapkan bahan ajar yang sesuai dengan hasil analisis kebutuhan, (3) mengumpulkan data untuk bahan ajar yang dirancang meliputi gambaran umum, arsitektur, dan leksikon Rumah Lontiok, (4) merancang bahan ajar digital interaktif bersama tim, (5) menetapkan validator untuk mengevaluasi produk bahan ajar.

Selanjutnya, dilakukan tahap desain dan pengembangan produk bahan ajar yang meliputi pemilihan materi, format produk bahan ajar, format penilaian dan evaluasi dari validator, serta mendesain produk bahan ajar yang berbasis leksikon Rumah Lontiok. Bahan ajar didesain dengan tampilan rumah lontiok, dilengkapi dengan gambar, video, serta suara.

a. Desain Bahan Ajar





Gambar 1. Desain Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Leksikon Arsitektur Rumah LontioK

b. Kisi-kisi Validitas dan Praktikalitas Bahan Ajar

1) Validitas

Tabel 3. Kisi-Kisi Validitas Bahan Ajar

Aspek	Indikator	Item
Kelayakan isi	Kesesuaian materi dengan CPMK Keakuratan materi Kemutakhiran materi Mendorong keingintahuan	3 Pertanyaan 4 Pertanyaan 2 Pertanyaan 2 Pertanyaan
Penyajian	Teknik penyajian Pendukung penyajian Penyajian pembelajaran Koherensi dan keruntutan alur	1 Pertanyaan 3 Pertanyaan 1 Pertanyaan 2 Pertanyaan
Bahasa	Lugas Komunikatif Dialogis dan interaktif Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik Kesesuaian dengan kaidah bahasa	3 Pertanyaan 1 Pertanyaan 1 Pertanyaan 2 Pertanyaan 2 Pertanyaan
Kegrafikan	Konsistensi tata letak Unsur tata letak Tipografi	2 Pertanyaan 2 Pertanyaan 3 Pertanyaan

2) Praktikalitas

Tabel 4. Kisi-Kisi Praktikalitas Bahan Ajar

Aspek	Indikator	Item
Aspek Kepraktisan	Kemudahan Penggunaan	3 Pertanyaan
	Manfaat	2 Pertanyaan
	Tampilan	2 Pertanyaan
	Penyajian materi	4 Pertanyaan

	Evaluasi	2 Pertanyaan
--	----------	--------------

2 Hasil Validitas Bahan Ajar

Tabel 5. Kisi-Kisi Praktikalitas Bahan Ajar

Aspek	Jumlah skor	Persentase	Kriteria
Kelayakan Isi	43	89,58	Sangat layak
Penyajian	25	89,28	Sangat layak
Bahasa	35	97,22	Sangat layak
Kegrafikan	27	96,43	Sangat layak

Berdasarkan hasil validasi dari validator, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital interaktif berbasis leksikon arsitektur rumah lontiok mendapatkan respon yang positif dan dinyatakan sangat layak, yakni dengan presentase sebesar 93,13%. Berikut rekapitulasi hasil validasi kelayakan bahan ajar digital interaktif tersebut.

3 Hasil Uji Praktikalitas

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Mahasiswa tentang Praktikalitas Produk Bahan Ajar

Kategori	Interval	Fr	%
Sangat praktis	59 – 70	19	95%
Praktis	48- 58	1	5%
Cukup praktis	37 – 47	0	0%
Kurang prkatis	26 – 36	0	0%
Tidak praktis	14 – 25	0	0%

Tabel di atas menunjukkan bahwa bahan ajar digital interaktif berbasis leksikon Rumah Lontiok mendapatkan tanggapan yang positif dengan persentase sebesar 95%. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan menarik dan efektif digunakan dalam mendukung proses pembelajaran.

4 Hasil Uji Peningkatan Rata-rata

Tabel 7. Uji Perbedaan Rata-Rata Pretest dan Posttest

NN No.	Statistik	Pre test	Post Test	Selisih Pretest - Post test
1	Mean	69,5	89,5	20,00
2	Standar Deviasi (SD)	9,19	10,06	10,33
3	Jumlah Sampel (n)	20	20	20
4	t hitung	-	-	8,65
5	t tabel ($\alpha = 0,05$; $df = 19$)	-	-	2,093
6	Sig. (p value)	-	-	< 0,001

Data pada tabel di atas menunjukkan bahwa t hitung $>$ t tabel dan $p < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Artinya, bahan ajar digital interaktif yang digunakan berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar.

Setelah dilakukan uji perbedaan rata-rata pretest dan posttest, maka Langkah selanjutnya yaitu melakukan uji N-gain untuk mengetahui peningkatan nilai pretest dan posttest. Uji ini dilakukan dengan melihat perbandingan selisih skor pretest dengan posttest. Hasil peningkatan rata-rata nilai pretest dan posttest tampak pada tabel berikut.

Tabel 8. Hasil Uji Rata-Rata (N-gain)

Kategori	Nilai
Pretest	69,5
Posttest	89,5
Selisih rata-rata	20,0
N-gain Kelas	0,72
Kriteria	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil uji peningkatan rata-rata menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain sebesar 0,72 dan berkategori tinggi. Dengan demikian, penggunaan bahan ajar digital interaktif berbasis leksikon arsitektur Rumah Lontiok efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

2. Pembahasan

Hasil penelitian pengembangan bahan ajar digital interaktif berbasis leksikon arsitektur Rumah Lontiok yang dilakukan pada mahasiswa jurusan Antropologi Budaya pada mata kuliah Antropologi Linguistik menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada hasil belajar mahasiswa setelah menggunakan bahan ajar tersebut. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan nilai pada saat posttest. Rata-rata nilai pretest yang diperoleh mahasiswa yakni sebesar 69,5, sedangkan rata-rata nilai posttest yakni sebesar 89,5 dengan persentase ketuntasan sebesar 85%.

Uji perbedaan rata-rata nilai pretest dan posttest menunjukkan hasil bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai pretest dan posttest. Uji ini dilakukan menggunakan uji t dua pihak (*paired sample t-test*). Hasil perhitungan t-test menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan $p < 0,05$. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar digital interaktif berbasis leksikon arsitektur Rumah Lontiok berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa. Temuan penelitian ini di dukung oleh pendapat Munawwarah et al (2022) yang menyatakan bahwa bahan ajar interaktif mampu mendukung penyampaian materi secara komprehensif dan lebih menarik, serta dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut oleh Nurhairunnisah (2018) menjelaskan bahwa produk yang berbentuk bahan ajar interaktif efektif dalam membantu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

Tahap selanjutnya, dilakukan uji N-gain untuk mengetahui peningkatan rata-rata hasil posttest antara pretest dan posttest. Berdasarkan uji N-gain diperoleh informasi mengenai peningkatan rata-rata kelas sebesar 0,72 dengan kategori tinggi. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan bahan ajar digital interaktif berbasis leksikon arsitektur Rumah Lontiok efektif diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

5. KESIMPULAN

Pengembangan bahan ajar dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahap diantaranya yaitu tahap analisis masalah, perancangan produk, pengembangan produk, validasi produk, uji coba produk, analisis hasil uji coba, serta penyebarluasan produk. Bahan ajar ini mendapatkan penilaian yang positif dari validator dengan kriteria sangat layak. Selanjutnya, dari hasil uji praktikalitas diketahui bahwa bahan ajar ini sangat praktis digunakan oleh dosen maupun mahasiswa. Hasil tanggapan mahasiswa menunjukkan tingkat kepraktisan mencapai 95% dengan kriteria sangat praktis. Kemudian, hasil analisis uji kepraktisan dari tanggapan dosen mencapai rata-rata 93%.

Penggunaan bahan ajar digital interaktif berbasis arsitektur Rumah Lontiok dalam pembelajaran mata kuliah Antropologi Linguistik menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar mahasiswa sebesar 20,0 dengan peningkatan rata-rata kelas sebesar 0,72 dengan kategori tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar ini sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

REFERENSI

- Arikani, Y. (2021). Pemanfaatan Media dan Teknologi Digital dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran di Masa pandemi. *Pharmacognosy Magazine*, 75(17), 399–405.
- Kolopita, C. P., Katili, M. R., & Yassin, R. M. T. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.37905/inverted.v2i1.13081>
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Bumi Aksara.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi (Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)*. Akademia Permata.
- Mardina, R. (2012). Potensi Digital Natives Dalam Representasi Literasi Informasi Multimedia Berbasis Web Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pustakawan Indonesia*, 11(1), 5–14.
- Munawwarah, J. J., Side, S., & N, N. (2022). Pengembangan E-Book Multimodal sebagai Bahan Ajar Interaktif dalam Pembelajaran Kimia. *Jambura Journal of Educational Chemistry*, 4(2), 77–82. <https://doi.org/10.34312/jjec.v4i2.15315>
- Nurhairunnisah, S. (2018). *Bahan Ajar Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika pada Siswa SMA Kelas X*. 5(2), 192–203.
- Rahayu, S., & dkk. (2023). Innovative Pemaknaan Ruang Rumah Lontiok Desa Pulau Belimbing Kabupaten Kampar Provinsi Riau. *Journal Of Social Science Research*, 3 (6).
- Reksiana, R. (2022). Implementasi Model R2d2 (Recursive, Reflective Design And Development Model) Dalam Pembelajaran. *MISYKAT Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadist Syari Ah Dan Tarbiyah*, 7(2), 137. <https://doi.org/10.33511/misykat.v7n2.137-145>
- Sahda, Adinda Aristawidia, Elmustian Rahman, Nurhidayati Nurhidayati, Reva Aulia Putri, Widya Eliza, Jihan Nabila, Nadia Arsalina, & Purnama Sari. (2024). Rumah Lontiok sebagai Simbol Kehidupan Masyarakat Kampar. *Journal of Creative Student Research*, 2(6), 201–213. <https://doi.org/10.55606/jcsr-politama.v2i6.4623>
- Setiawan, A. (2023). *Ekspresi Rumah Lontiok dan Fenomena di Sekitarnya pada Karya Relief Kayu*. 2(2), 27–34.
- Smaragdina, A. A., Nidhom, A. M., Soraya, D. U., & Fauzi, R. (2020). Pelatihan Pemanfaatan dan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Multimedia Interaktif untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal KARINOV*, 3(1), 53. <https://doi.org/10.17977/um045v3i1p53-57>
- Sunarti, S., & Rusilowati, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Multimedia dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Sains*, 8 (2), 123–130.
- Supriyadi. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Menulis Karya Ilmiah Berpendekatan Konstruktivisme. *Litera*, 14(2), 361–375. <https://doi.org/10.21831/ltr.v14i2.7210>
- Vernanda, N. O. dan, & Zulyusri. (2022). Meta-Analisis Praktikalitas Penggunaan E-modul Oleh Guru Dan Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya (JB&P)*, 9(1), 27–33. <https://doi.org/10.29407/jbp.v9i1.17671>