

MOOC Cyber Sastra Anak IDMOOC.ID untuk Meningkatkan Aksesibilitas dan Kualitas Pembelajaran yang Berkelanjutan

M. Kharis⁽¹⁾, Dudy Syafruddin⁽²⁾, Desti Nur Aini⁽³⁾, Sri Prameswari Indriwardhani⁽⁴⁾, Sujinah⁽⁵⁾

^{1,2,3,4}Center of Digital Innovation in Language, Literature, Arts, and Teaching
(C-Dillat) Universitas Negeri Malang
Jl. Semarang 5 Malang, Indonesia

⁵Universitas Muhammadiyah Surabaya
Jl. Raya Sutorejo No.59, Surabaya, Indonesia

Email: ¹m.kharis.fs@um.ac.id, ²dudy.syafruddin.fs@um.ac.id, ³desti.nur.fs@um.ac.id
⁴sri.prameswari.fs@um.ac.id, ⁵sujinah@um-surabaya.ac.id

Tersedia Online di

<http://www.jurnal.unublitar.ac.id/index.php/briliant>

Sejarah Artikel

Diterima 05 November 2024
Direvisi 07 Februari 2025
Disetujui 10 Februari 2025
Dipublikasikan 22 Februari 2026

Keywords:

Learning, interactive quizzes, educational technology. Interactive LMS Content for German Language Education PPG Students

Kata Kunci:

pendidikan jarak jauh, pembelajaran online, kuis interaktif, teknologi pendidikan. Konten LMS Interaktif untuk Mahasiswa PPG Pendidikan Bahasa Jerman

Corresponding Author:

Name:
M. Kharis
Email:
m.kharis.fs@um.ac.id

***Abstract:** The current study addresses the gap in specialized learning materials for the German Language Education program within the LMS for PPG at Universitas Negeri Malang. By integrating gamification elements, this project aims to transform the LMS into an interactive, engaging learning platform. Utilizing ElevenLabs for audio generation and Wordwall for quiz creation, the course is developed on Moodle, with interactive units focused on reading and listening skills for German levels A2 and B1. The five-unit structure incorporates both reading and listening exercises with interactive quizzes designed to reinforce comprehension and facilitate active learning. As a result, this LMS supports high-quality German language instruction, specifically tailored to PPG students while offering accessibility to German learners globally. The platform signifies an innovation in blended learning, enhancing engagement and learning outcomes through the integration of gamified content and interactive assessment.*

Abstrak: Penelitian ini menjawab tantangan penyusunan materi pembelajaran PPG Pendidikan Bahasa Jerman di dalam LMS di Universitas Negeri Malang. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen gamifikasi, penelitian ini bertujuan untuk menjadikan LMS sebagai platform pembelajaran yang interaktif dan menarik. Dengan memanfaatkan ElevenLabs untuk pembuatan audio dan Wordwall untuk pembuatan kuis, kursus ini dikembangkan dalam platform Moodle. Unit-unit interaktif dikembangkan dan difokuskan pada kemampuan membaca dan menyimak bahasa Jerman level A2 dan B1 yang bertujuan untuk memperkuat pemahaman dan menjadikan pembelajaran aktif. Platform ini menjadi sebuah inovasi dalam pembelajaran, meningkatkan keterlibatan dan hasil pembelajaran melalui integrasi konten yang di-gamifikasi dan penilaian interaktif.

PENDAHULUAN

Universitas Negeri Malang (UM) telah memulai upaya pengembangan MOOC melalui www.mooc.um.ac.id sebagai salah satu bentuk sarana pendidikan jarak jauh yang dapat diakses

oleh masyarakat secara luas. Akan tetapi, hingga saat ini belum ada pengembangan materi untuk tema Sastra, khususnya sastra anak. Sastra adalah salah satu bentuk seni yang menggunakan kata-kata sebagai medium ekspresi. Dalam era digital seperti sekarang, sastra dapat dinikmati melalui berbagai platform online (Praningrum & Wati, 2021; Sari & Wati, 2023; Trihastutie, 2023; Wulandari & Davia, 2023), termasuk dalam bentuk *Massive Open Online Courses* (MOOC), yaitu platform pembelajaran online yang memungkinkan setiap orang untuk mengakses kursus-kursus yang diberikan oleh universitas atau institusi pendidikan terkemuka di seluruh dunia.

Dalam konteks sastra, MOOC menawarkan kesempatan bagi para penggemar sastra untuk belajar tentang karya sastra dari penulis-penulis terkenal dan ahli sastra melalui kursus online yang fleksibel dan dapat diakses dari mana saja. Melalui MOOC, para peserta kursus dapat mengakses materi-materi belajar, video, dan diskusi dengan para ahli sastra dan sesama peserta dari seluruh dunia. Hal ini memungkinkan mereka untuk memperluas wawasan tentang sastra dan meningkatkan pemahaman tentang karya sastra yang beragam dari berbagai negara dan budaya (Chadijah dkk., 2023; Misnawati, 2023; Onishchuk dkk., 2020). MOOC juga memberikan kesempatan bagi peserta kursus untuk belajar secara mandiri dan memilih materi yang paling relevan dengan minat dan kebutuhan mereka (Abduh dkk., 2022; Iniesto dkk., 2023; Lan & Hew, 2020; Onah dkk., 2021; Sumarsono dkk., 2023; Zhu dkk., 2022).

Dalam konteks khusus pembelajaran sastra, MOOC juga dapat membantu para peserta kursus untuk mengembangkan keterampilan menulis kreatif dan analitis dalam konteks sastra. Beberapa MOOC tentang sastra bahkan menawarkan kesempatan bagi peserta kursus untuk menghasilkan karya sastra mereka sendiri dan menerima umpan balik dari para ahli sastra dan sesama peserta. Selain itu, MOOC juga dapat memberikan kesempatan untuk memperluas jaringan profesional dan sosial dengan sesama penggemar sastra dari seluruh dunia.

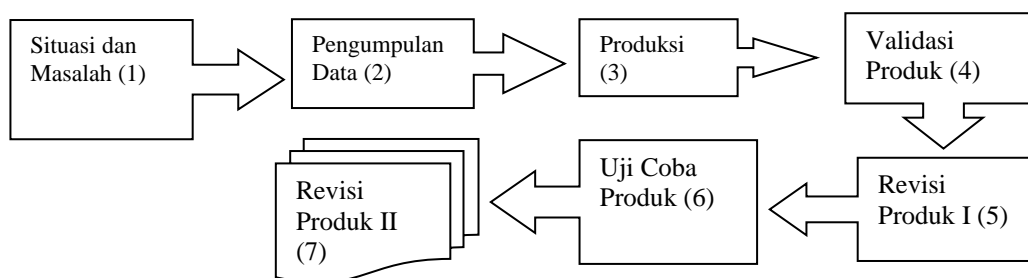
Namun, sebelum memilih dan mendaftar pada kursus MOOC tentang sastra, sebaiknya calon peserta kursus memeriksa reputasi penyelenggara kursus dan memeriksa apakah kursus tersebut memiliki materi yang relevan dan berkualitas. Selain itu, para peserta kursus juga harus mempertimbangkan waktu dan biaya yang diperlukan untuk menyelesaikan kursus tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengembangkan platform pembelajaran berbasis mooc yang dinamai www.idmooc.id. Salah satu kursus yang ditawarkan dan menjadi pilot proyek penelitian ini adalah kursus Cyber Sastra Anak. Seluruh kursus dalam platform www.idmooc.id bersifat gratis, serta tidak memerlukan biaya untuk mendapatkan akses materi. Dengan teknologi digital yang semakin maju, MOOC dapat menjadi alternatif yang fleksibel dan mudah diakses untuk belajar.

METODE

Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini melibatkan serangkaian langkah yang bertujuan untuk mengembangkan materi pembelajaran interaktif dan komprehensif. Pengembangan materi Cyber Sastra Anak mengacu pada model desain pengembangan dengan menggunakan 7 langkah, yaitu, (1) analisis situasi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) produksi, (4) validasi produk, (5) revisi produk I, (6) uji coba produk, dan (7) revisi produk II.



Gambar 1 Model Pengembangan Produk

Penyusunan model ini didasarkan atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis berdasarkan landasan teoritis desain pembelajaran. Urutan-urutan kegiatan yang sistematis didesain dalam upaya memecahkan masalah pembelajaran, khususnya masalah ketersediaan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

Penyusunan Materi

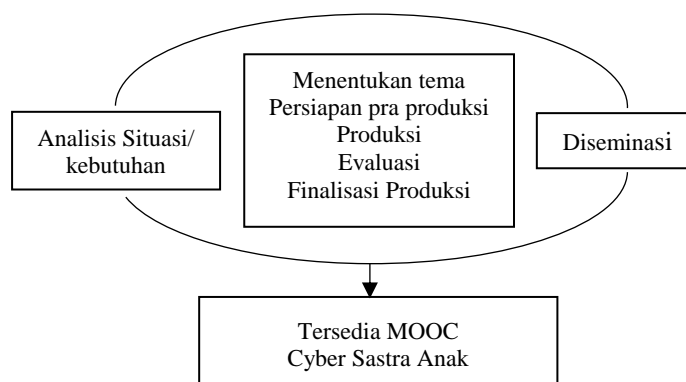
Penyusunan materi Cyber Sastra Anak pada dasarnya adalah kegiatan untuk menyusun dan mengorganisasi materi pembelajaran untuk mencapai sebuah kompetensi tertentu (Widodo dan Jasmadi, 2008). Hasil analisis kebutuhan dapat dijadikan acuan untuk menyusun materi. Dalam tahap ini, peneliti mengumpulkan terlebih dahulu materi yang relevan dengan tema yang akan dikembangkan.

Validasi

Validasi memiliki tujuan untuk mendapatkan pengakuan terhadap materi yang disusun oleh peneliti. Validasi produk dilakukan untuk mengkaji isi atau materi, penggunaan bahasa, dan kesesuaian modul dengan sasaran peserta. Selain itu, validasi juga dilakukan pada kajian penataan tampilan audio visual produk. Validasi terhadap materi dan tampilannya dilakukan oleh Dr. Sujinah, M.Pd.

Data

Data yang akan digunakan terdiri dari angket terbuka dan tertutup. Data-data tersebut akan diperoleh dari responden. Secara garis besar skema pengembangan produk dapat dilihat pada berikut:

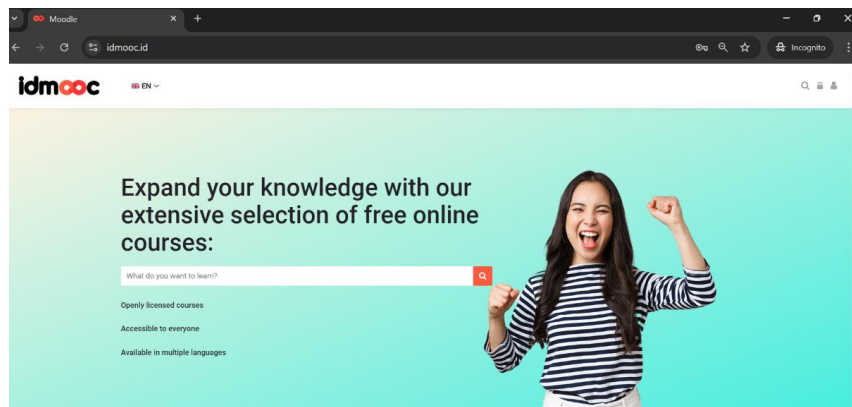


Gambar 2: Alir kegiatan dan manfaatnya untuk peserta

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Tahapan Pengembangan Platform

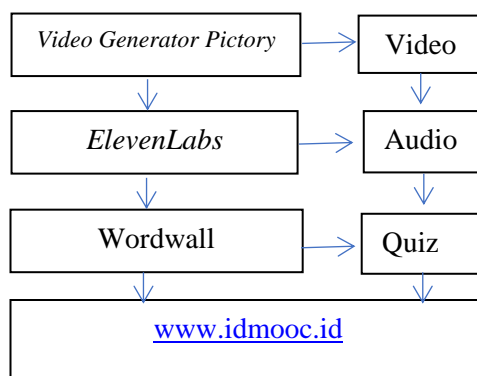
Sejak dimulainya proyek ini, penelitian telah berhasil mengembangkan dan mengisi platform MOOC dengan alamat domain www.idmooc.id dengan interface seperti tampak pada gambar di bawah ini:



Gambar 3: Interface www.idmooc.id

Untuk sementara, penelitian baru menghasilkan tiga kursus, yaitu *Cyber Sastra Anak*, *Menulis Kaligrafi*, dan *Lese- und Hörübung*. Kursus-kursus ini berisi unit-unit pembelajaran yang dirancang untuk diselesaikan dalam beberapa pertemuan. Setiap unit pembelajaran dirancang dengan cermat untuk memastikan bahwa materi yang disampaikan tidak hanya mudah diakses, tetapi juga berkualitas tinggi dan relevan dengan kebutuhan peserta kursus.

Pengembangan materi dalam platform ini menggunakan diagram alir yang tampak pada gambar di bawah ini:



Gambar 4: Tahapan pengembangan

Pada setiap unit, peneliti menyediakan video pembelajaran yang diproduksi menggunakan aplikasi *Pictory*. Aplikasi ini memungkinkan peneliti untuk menghasilkan video dan ilustrasi yang menarik dan informatif, yang mendukung penyampaian materi secara visual. Video-video ini telah dikembangkan dengan mempertimbangkan kebutuhan pembelajaran peserta kursus dalam bidang sastra, sehingga mereka dapat memahami konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan.

Selain itu, setiap unit juga dilengkapi dengan quiz interaktif yang diproduksi menggunakan aplikasi *Wordwall*. Aplikasi ini memberikan fleksibilitas dalam merancang pertanyaan yang interaktif, yang tidak hanya menguji pemahaman peserta kursus, tetapi juga melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran. Quiz ini dirancang untuk menilai pemahaman peserta kursus terhadap materi yang telah disampaikan dalam video, dan memberikan umpan balik secara langsung untuk memperbaiki kesalahan.

Untuk memperkaya materi pembelajaran, setiap unit juga menyertakan beberapa artikel atau paper dari jurnal terkait dengan materi yang diajarkan. Artikel-artikel ini dipilih dengan cermat untuk memberikan perspektif yang lebih mendalam dan memperluas wawasan peserta kursus tentang topik yang sedang dipelajari. Bahan-bahan penunjang ini dirancang agar peserta kursus dapat mengakses informasi yang lebih komprehensif dan kritis terhadap materi yang disampaikan.

Sebagai platform pengelolaan pembelajaran, penelitian ini menggunakan Moodle yang dioptimalkan dengan *Theme The Learning*. Pemilihan Moodle sebagai *Learning Management System* (LMS) memberikan fleksibilitas dan aksesibilitas yang tinggi bagi peserta, sehingga mereka dapat mengikuti dan mengelola materi pembelajaran secara efisien. *Thema The Learning* dipilih untuk memberikan tampilan sampul yang memotivasi dan ramah pengguna, sehingga mendukung proses belajar yang efektif dan menyenangkan.

Sekilas Materi MOOC Muatan *Cyber Sastra Anak*

Sebagaimana halnya manusia dewasa, anak pun membutuhkan informasi tentang segala sesuatu yang ada dan terjadi di sekelilingnya. Anak juga ingin mengetahui berbagai informasi tentang apa saja yang dapat dijangkau oleh pikirannya. Pemenuhan hak-hak anak adalah tugas orang dewasa, hal tersebut merupakan salah satu bentuk apresiasi terhadap anak. Pemenuhan kebutuhan anak akan informasi dapat dilakukan dan diberikan lewat cerita, cerita yang menawarkan dan mendialogkan kehidupan dengan cara-cara yang menarik dan konkret. Berbagai

cerita yang dikonsumsi kepada anak dapat diperoleh dan diberikan, antara lain melalui sastra anak (*children literature*). Sastra anak menempatkan sudut pandang anak sebagai pusat penceritaan (Huck, C. S., 1993). Sastra anak yang dibaca oleh anak dapat meningkatkan keterampilan membaca bagi si anak yaitu meningkatkan kegiatan membaca untuk memperoleh berbagai informasi secara khusus (Juanda, 2008). Sastra anak merupakan citraan atau metafora kehidupan yang disampaikan kepada anak yang terdiri atas berbagai aspek, antara lain: pikiran, saraf sensori, perasaan, maupun pengalaman moral, yang diekspresikan dalam bentuk-bentuk kebahasaan. Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh pembaca anak-anak (Saxby, 1991).

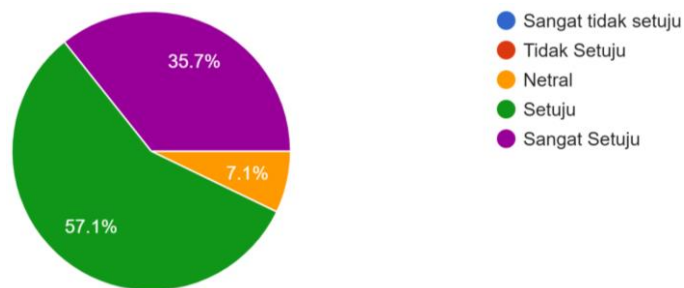
Penceritaan yang fokusnya pada anak-anak dengan memunculkan otobiografi personal dan tokoh fiktif. Cerita yang diperankan para tokoh memunculkan kesenangan intelektual dengan penggambaran keadaan individu dan sosial (Foster, 2013). Karya sastra anak, merupakan cerita fiksi yang mencakup pengimajinasian dan proses penciptaan atau penegasan isi cerita. Kondisi ini dapat diubah dalam bentuk yang akan datang dan tidak selamanya menjadi penting dalam kejadian masa lampau. Guru harus paham bagaimana mereka berbeda dari orang dewasa dan bagaimana menjadikan anak berkualitas.

Berdasarkan pada pemahaman sastra anak sebagai sarana didaktis, genre ini selalu menjadi pedoman perilaku anak. Orang dewasa mengontrol teks sastra anak. Sastra anak memiliki karakteristik yang baik sebagai sarana pendidikan bagi anak. Selain itu, sebagai sarana bagi orang dewasa dalam mengontrol perilaku anak. Banyak sastra anak berupa cerita, fabel, dongeng yang difilmkan dapat menjadi materi interaktif online dalam pembelajaran. Orang dewasa yang berperan sebagai narator menunjang ciri-ciri yang membedakan pengungkapan makna ganda tentang dunia anak atau yang berkaitan dengan anak-anak. Orang dewasa sebagai pencerita kepada anak-anak mempunyai reaksi yang berbeda dengan anak dalam pemaknaan sastra anak. Hal yang dikemukakan oleh guru secara mendasar dapat berbeda dengan perasaan anak (Foster, 2013).

Istilah *Cyber* sastra terdiri atas *Cyber* dan sastra. Sastra dalam konteks penelitian ini adalah sastra anak. Menurut Hunt, sastra anak merupakan narasi pengajaran yang ditujukan pada anak-anak dan remaja, yang akan berkembang muatan, nilai, dan bentuk penyajiannya. Hunt menjelaskan bahwa sastra anak dimulai dari tuturan (dongeng tradisi lisan), buku berisi tulisan, buku berisi ilustrasi gambar dan masih akan berkembang sesuai kebutuhan zaman (Hunt, 2016). Sejalan dengan Hunt, Nodleman (Nodelman, 2018) berpendapat bahwa sastra anak berisi imajinasi anak yang diciptakan oleh pengarang dalam bentuk tulisan, gambar, bahkan sinema. Nurgiyantoro dan Sarumpaet (Nurgiyantoro, 2010; Sarumpaet, 2010) bersepakat bahwa sastra anak merupakan genre sastra. Artinya sastra anak bersifat istimewa karena bentuknya beragam dan memberi hiburan sekaligus tuntunan bagi anak-anak. Sastra anak dapat berbentuk tulisan seperti buku cerita, gambar, dolanan, lagu, sinema, drama, dan buku pengajaran. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa sastra anak merupakan narasi menghibur dan mendidik yang ditujukan untuk anak-anak dengan berbagai macam bentuk penyajian seperti tulisan, gambar dan lagu.

Kemudahan Navigasi

LMS telah menjadi alat penting dalam pendidikan modern, memungkinkan pengelolaan pembelajaran secara daring. Di antara berbagai LMS yang tersedia, Moodle sering kali diidentifikasi sebagai platform yang menawarkan kemudahan navigasi bagi penggunanya. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan Moodle dengan LMS lain dalam hal kemudahan navigasi, dengan mempertimbangkan berbagai aspek seperti antarmuka pengguna, struktur menu, dan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

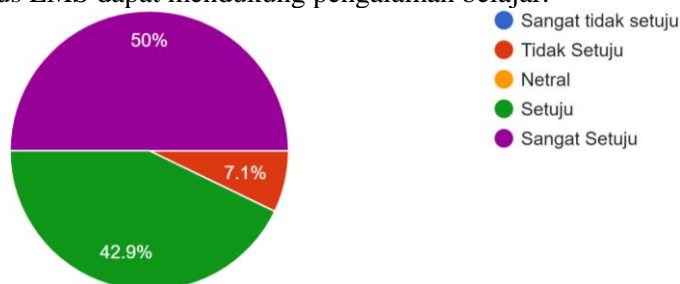


Gambar 5: Kemudahan Navigasi

Berdasarkan angket, 35.7% para guru sebagai pengguna sangat setuju dengan pernyataan bahwa moodle Cyber Sastra Anak mudah dinavigasi. Survei yang dilakukan menunjukkan bahwa 57.1% pengguna Moodle merasa puas dengan kemudahan navigasi yang ditawarkan. Sebagian besar responden menyatakan bahwa mereka dapat dengan cepat menemukan materi dan berinteraksi dengan instruktur. Hal ini dikarenakan Moodle adalah salah satu LMS yang paling banyak digunakan di seluruh dunia, dengan lebih dari 200 juta pengguna terdaftar di lebih dari 200 negara. Keberhasilan Moodle dalam menarik pengguna tidak terlepas dari kemudahan navigasi yang ditawarkannya.

Desain yang mendukung pengalaman belajar

Desain visual yang efektif memiliki peranan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi mahasiswa. Dalam konteks pendidikan tinggi, visualisasi informasi dapat meningkatkan pemahaman, retensi, dan keterlibatan mahasiswa. Artikel ini membahas prinsip-prinsip desain visual yang dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran, serta dampaknya terhadap pengalaman belajar mahasiswa. Berdasarkan data, 50% peserta menyatakan bahwa desain kursus LMS dapat mendukung pengalaman belajar.



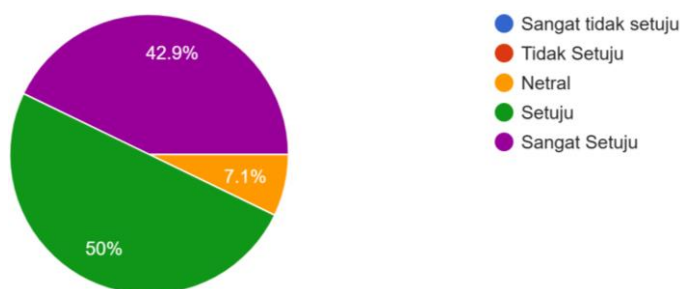
Gambar 6: Desain untuk pengalaman belajar

Hanya 7.1% menyatakan tidak setuju, hal ini dikarenakan peserta tidak mengenal LMS Moodle sebelum pelatihan. Oleh karena itu, pengalaman belajar yang positif sangat dipengaruhi oleh pengalaman dan pengetahuan sebelumnya. Desain visual yang menarik tidak hanya berfungsi untuk menarik perhatian, tetapi juga untuk memfasilitasi pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan.

Sesuai dengan kebutuhan mahasiswa, guru dan dosen

Dalam konteks pendidikan tinggi, pengembangan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dan dosen menjadi penting dilakukan. Dalam rangka merancang pembelajaran yang lebih efektif dan relevan, dosen harus berfokus pada kebutuhan mahasiswa, yang biasa disebut sebagai Differentiated Instruction. Dengan demikian, mahasiswa dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kemampuan mereka masing-masing (Harmini, 2021). Hal ini sesuai dengan hasil penelitian FH yang menunjukkan bahwa pemahaman terhadap kebutuhan mahasiswa sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (FH, 2023).

Berdasarkan angket, 50% responden menyatakan setuju bahwa Materi Cyber Sastra Anak dipandang dapat memenuhi kebutuhan mereka, seperti tampak pada diagram berikut ini:



Gambar 7. Kesesuaian dengan kebutuhan pengguna

Pengembangan bahan ajar berbasis teknologi digital, dalam hal ini pengembangan LMS www.idmooc.id dipandang sebagai jalan efektif dalam rangka memenuhi kebutuhan pembelajaran. Dalam era digital, penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti e-modul dan video pembelajaran, dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik (Afifulloh & Cahyanto, 2021, 2021; Andang, 2023). Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi yang tepat dapat meningkatkan kepuasan mahasiswa dalam pembelajaran e-learning, yang sangat relevan dalam konteks pembelajaran jarak jauh saat ini (Kasmawati & Kuncoro, 2021; Prabandari & Sumarni, 2020).

Selain itu, pentingnya pengembangan materi ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan kebutuhan mahasiswa juga ditekankan dalam beberapa studi (Daulay dkk., 2020). Pengembangan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa, guru, dan dosen memerlukan pendekatan yang holistik dan terintegrasi. Dengan memanfaatkan teknologi, melakukan analisis kebutuhan, dan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif, institusi pendidikan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan memuaskan bagi semua pihak yang terlibat.

SIMPULAN

Platform www.idmooc.id yang dikembangkan untuk mendukung pembelajaran bahasa Jerman ini mendapatkan respons positif dari para pengguna, terutama guru, mengenai aspek integrasi teknologi dalam pendidikan. Banyak responden mengapresiasi idmooc karena mampu meningkatkan literasi digital anak melalui penyajian materi yang interaktif dan informatif. Beberapa fitur yang menarik perhatian meliputi keberadaan kuis sebagai feedback pemahaman, penyajian video yang menarik, serta tampilan antarmuka yang interaktif dan variatif. Informasi mengenai sastra siber juga dinilai memperkaya wawasan pengguna, terutama dalam konteks penerapan teknologi informatika dalam sastra anak. Selain itu, adanya menu *Unduh Sertifikat* setelah menyelesaikan kursus menjadi nilai tambah yang disukai oleh pengguna.

Namun, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi saat menggunakan www.idmooc.id, khususnya dalam hal akses awal. Pengguna melaporkan kendala saat melakukan login pertama kali dan menyebutkan bahwa pembuatan akun baru bisa terasa membingungkan, terutama bagi pemula. Selain itu, beberapa menu dan navigasi yang cukup banyak dianggap kurang ringkas dan membutuhkan ketelitian lebih dalam pengoperasiannya. Stabilitas koneksi juga disebut sebagai faktor penting, karena kelancaran pengalaman belajar bergantung pada koneksi yang baik.

DAFTAR RUJUKAN

Abduh, M., Utami, G. S., & Sumarno, S. (2022). Kajian Reflektif Pembatik 2021 untuk Perbaikan Pembelajaran Berbasis MOOC. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(3), Article 3. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i3.983>

- Afifulloh, M., & Cahyanto, B. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Di Era Pandemi Covid-19. *Jpdi (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 6(2), 31. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v6i2.2515>
- Andang, A. (2023). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Digital Di SMA Negeri 1 Donggo. *Jundikma*, 2(3), 55–60. <https://doi.org/10.59584/jundikma.v2i03.38>
- Chadijah, S., Suhana, A., & Wahyuni, R. S. (2023). Aspek literasi sastra dan budaya dalam diplomasi bahasa. *Jurnal Bisnis*, 11(1), Article 1.
- Daulay, N., Gultom, T., & Restuati, M. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Buku Ajar Genetika Mendel Pada Matakuliah Genetika Di Universitas Negeri Medan. *Jurnal Biolokus*, 3(2), 342. <https://doi.org/10.30821/biolokus.v3i2.799>
- Foster, K. (2013). *Chinese Literature and The Child, Children and Childhood in Late Twentieth-Century Chinese Fiction*. New York: Palgrave Macmillan.
- Huck, C. S. (1993). *Children's literature in the elementary school*. Harcourt Brace, 6277 Sea Harbor Drive, Orlando, FL 32887.
- Hunt, P. (2016). *A book review by Danny Yee © 2016* <http://dannyreviews.com/>.
- Iniesto, F., McAndrew, P., Minocha, S., & Coughlan, T. (2023). A Mixed-Methods Study with MOOC Learners to Understand Their Motivations and Accessibility Needs. Dalam J. Olivier & A. Rambow (Ed.), *Open Educational Resources in Higher Education: A Global Perspective* (hlm. 175–201). Springer Nature. https://doi.org/10.1007/978-981-19-8590-4_9
- Juanda. (2008). Nilai Moral dalam Pendidikan Bahasa, Suatu Kajian Filsafat Ilmu.”. *Ikhtiyar. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Ilmu Secara Aktual, Vol. 6, No. 1, Maret 2008. Makassar. UPT MKU, UNM.*
- Kasmawati, Y., & Kuncoro, A. W. (2021). Peningkatan Kepuasan Mahasiswa Dalam Pembelajaran E-Learning Melalui Task Teknologi Fit Dan Kualitas Informasi. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 355. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.39977>
- Lan, M., & Hew, K. F. (2020). Examining learning engagement in MOOCs: A self-determination theoretical perspective using mixed method. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1), 7. <https://doi.org/10.1186/s41239-020-0179-5>
- Misnawati, M. (2023). Melintasi Batas-Batas Bahasa Melalui Diplomasi Sastra Dan Budaya: Crossing Language Boundaries Through Literary And Cultural Diplomacy. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 18(2), Article 2. <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v18i2.5538>
- Nodelman, P. (2018). *Literary theory and children's literature Children's Literature as Women's Writing*. 13(1), 31–34.
- Nurgiyantoro, B. (2010). Sastra Anak Dan Pembentukan Karakter. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(3), 25–40. <https://doi.org/10.21831/cp.v1i3.232>
- Onah, D. F. O., Pang, E. L. L., Sinclair, J. E., & Uhomoibhi, J. (2021). An innovative MOOC platform: The implications of self-directed learning abilities to improve motivation in learning and to support self-regulation. *The International Journal of Information and Learning Technology*, 38(3), 283–298. <https://doi.org/10.1108/IJILT-03-2020-0040>
- Onishchuk, I., Ikonnikova, M., Antonenko, T., Kharchenko, I., Shestakova, S., Kuzmenko, N., & Maksymchuk, B. (2020). Characteristics of Foreign Language Education in Foreign Countries and Ways of Applying Foreign Experience in Pedagogical Universities of Ukraine. *Revista Romaneasca Pentru Educatie Multidimensionala*, 12(3), Article 3. <https://doi.org/10.18662/rrem/12.3/308>
- Prabandari, F., & Sumarni, S. (2020). Pengaruh Persepsi E-Learning Terhadap Kepuasan Mahasiswa Kebidanan Dalam Masa Pandemi Di Stikes Muhammadiyah Gombong. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Keperawatan*, 16(1), 44. <https://doi.org/10.26753/jikk.v16i1.401>
- Praningrum, H. I., & Wati, R. (2021). BERBAGAI TOPIK SASTRA DALAM RANAH CYBER: DARI POPULARITAS HINGGA KOMUNITAS CERITA BERTOPIK MISTERI.

- Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.25157/literasi.v5i1.4632>
- Sari, R. W. E., & Wati, R. (2023). EKSISTENSI SASTRA SERIUS DALAM RANAH CYBER. *Aksara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), Article 2. <https://doi.org/10.33087/aksara.v7i2.577>
- Sarumpaet, R. T. (2010). *Pedoman Penelitian Sastra Anak*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Saxby, M. (1991). Dalam *The Gift Wings: The Value of Literature to Children* (In Maurice Saxby & Gordon Winch (eds.). Give Them Wings, The Experience of Children's Literature.), Melbourne: The Macmillan Company, p. 3—118.
- Sumarsono, S., Saputro, D., & Rifai, A. F. (2023). Pemodelan Proses Bisnis Kuliah Online MOOCs menggunakan BPMN (Studi Kasus alison.com). *JISKA (Jurnal Informatika Sunan Kalijaga)*, 8(3), Article 3. <https://doi.org/10.14421/jiska.2023.8.3.199-209>
- Trihastutie, N. (2023). INTERPRETING CHILDREN'S APPRECIATION OF CHILDREN'S LITERATURE IN THE VISUAL LITERACY ERA. *Linguistics and Literature Journal*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.33365/lj.v4i1.2547>
- Wulandari, D. W. D., & Davia, A. (2023). Peran Sastra Cyber Dalam Pembelajaran Di sekolah. *Kopula: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pendidikan*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.29303/kopula.v5i2.3009>
- Zhu, M., Bonk, C. J., & Berri, S. (2022). Fostering Self-Directed Learning in MOOCs: Motivation, Learning Strategies, and Instruction. *Online Learning*, 26(1), 153–173.