

Transformasi Pengalaman Belajar Mahasiswa melalui *Book Creator* dan Tehnologi AI Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Widyastuti^{1*}

¹UIN Salatiga Jawa Tengah
*widyastutijati18@gmail.com

Abstract: *The advancement of digital technology, particularly artificial intelligence (AI), has significantly transformed higher education, including English language learning. Generation Z students demand learning experiences that are not only meaningful but also engaging and relevant to current technological developments. This study aims to explore how the use of the Book Creator application, supported by AI technologies can transform the learning experiences of Islamic Education students in English courses. This research employed a qualitative case study approach. Data were collected through observations, in-depth interviews, and documentation involving students participating in English classes that integrated Book Creator with AI support. The findings indicate that this technology enhanced understanding, involvement, motivation, and creativity, in reading, listening, speaking, and writing skills. Students also reported greater engagement in the learning process and showed positive attitudes toward the integration of Book Creator with AI in English learning. The study concludes that the adoption of interactive and adaptive educational technologies plays a crucial role in fostering meaningful and enjoyable learning experiences in English courses.*

Keywords: *AI technology, Book Creator, English language learning, learning experience*

Abstrak: Seiring dengan semakin berkembangnya teknologi digital, salah satunya adalah Artificial Intelligence (AI) atau kecerdasan buatan, telah membawa transformasi pembelajaran di pendidikan tinggi, termasuk Bahasa Inggris. Dosen perlu menyesuaikan kebutuhan mahasiswa generasi Z yang memerlukan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan dan relevan dengan perkembangan zaman. Tujuan dari penelitian ini adalah mengeksplorasi pemanfaatan *Book Creator* berbantu AI bisa mentransformasi pengalaman belajar mahasiswa Pendidikan Agama Islam dalam mata kuliah Bahasa Inggris UIN Salatiga. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dan studi kasus, yaitu dengan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara mendalam serta dokumentasi mahasiswa yang mengikuti pembelajaran bahasa Inggris dengan *Book Creator* yang di dukung berbagai jenis AI. Penelitian ini menunjukkan hasil pengalaman belajar dengan memanfaatkan aplikasi *Book Creator* berbantu AI mampu meningkatkan pemahaman, keterlibatan, motivasi dan kreativitas mahasiswa dalam ketrampilan mendengarkan, berbicara, membaca serta menulis. Dalam proses pembelajaran, semua mahasiswa terlibat aktif serta menunjukkan sikap positif terhadap implementasi *Book Creator* berbantu AI. Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa transformasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi pendidikan yang adaptif serta interaktif sangat berperan dalam mewujudkan pengalaman berkesadaran, bermakna dan menyenangkan dalam mata kuliah Bahasa Inggris.

Kata kunci: *Book Creator, teknologi AI, pembelajaran Bahasa Inggris, pengalaman belajar*

Diterima: 1 Oktober 2025

Disetujui: 10 November 2025

Dipublikasi: 30 April 2026



© 2025 FKIP Universitas Terbuka
This work is licensed under a CC-BY license

PENDAHULUAN

Transformasi dunia pendidikan dipengaruhi oleh teknologi digital yang berkembang dengan pesat dalam dua dekade ini. Artificial intelligence (AI) atau kecerdasan buatan merupakan salah satu dimensi yang sangat mencolok dimanfaatkan dalam bermacam-macam sektor termasuk pendidikan. Pembelajaran bahasa pun tak lepas dari pengaruh AI sehingga mengalami transformasi. Hal ini sangat relevan dengan mahasiswa saat ini yang merupakan generasi Z, lahir dan tumbuh kembang dalam ekosistem digital memerlukan pengalaman belajar yang lebih kreatif, dinamis dan relevan dengan perkembangan zaman. (Afrita, 2023; Kolegova & Levina, 2024). Lingkungan belajar yang interaktif, kreatif, adaptif, menyenangkan bahkan personal bisa diwujudkan dengan memanfaatkan AI.

(Simatupang & Yuhertiana, 2021) mengemukakan, diperlukan pendidikan tinggi yang mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam menghadapi era globalisasi. Oleh sebab itu inovasi pembelajaran yang mengombinasikan teknologi digital semakin diperlukan tidak terkecuali dalam pengajaran bahasa asing, sebagai contoh Bahasa Inggris.

Mahasiswa di era digital selain harus menguasai ketrampilan bahasa asing dasar, juga mampu mengintegrasikan ketrampilan tersebut dalam konteks akademik dan profesional. Pemerintah mengeluarkan kebijakan dalam mendukung pengalaman belajar serta mewujudkan ekosistem pembelajaran yang memberi kontribusi dan menstimulasi ketrampilan tingkat tinggi kemudian menerapkan pengetahuannya dalam konteks dunia nyata melalui implementasi *Deep Learning*. (Fatmawati, 2025). Maka dari itu mewujudkan pengalaman belajar transformatif diperlukan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan media digital dengan AI.

Pada kenyataannya, mahasiswa yang bukan dari jurusan bahasa khususnya mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam di UIN Salatiga, mengalami kesulitan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Hal ini disebabkan masih minimnya pengetahuan bahasa Inggris baik di ketrampilan *speaking, reading, listening* maupun *listening*, selain itu kurangnya motivasi dan rasa percaya diri serta media yang sesuai dengan tuntutan mahasiswa generasi Z menjadi tantangan tersendiri. Untuk menyesuaikan desakan era digital yang semakin berkembang penggunaan media berbasis teknologi digital yang relevan dengan kebutuhan siswa serta interaktif, selain itu juga bisa mendorong kreativitas dan menimbulkan rasa senang belajar menjadi jalan keluar untuk mengatasi masalah kesulitan mahasiswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Aplikasi *Book Creator* merupakan platform digital yang bisa dijadikan salah satu media yang bisa dimanfaatkan oleh mahasiswa untuk mengembangkan ketrampilan bahasa Inggrisnya. Melalui bahan ajar yang disediakan dosen dengan media *Book Creator* yang interaktif, mahasiswa bisa belajar mandiri dalam mendengarkan, membaca, menulis dan berbicara Bahasa Inggris. Selain itu mahasiswa juga bisa berkolaborasi dengan kelompok membuat sendiri *e-book* dengan aplikasi *Book Creator*. Mahasiswa bisa berinovasi, berkreasi memadukan aplikasi book creator dengan aplikasi dan AI menjadi teks, gambar, suara dan video yang interaktif, kreatif dan menarik.

Book Creator merupakan aplikasi efektif dalam pembelajaran bahasa telah diteliti oleh beberapa penelitian sebelumnya, antara lain penelitian yang dilakukan oleh Handayani dkk (2023) yang menyampaikan bahwa *Book Creator* mempunyai pengaruh signifikan terhadap kemampuan menulis teks prosedur siswa kelas XI SMA. Sementara

itu Adibah (2024) menemukan apabila penggunaan aplikasi *Book Creator* dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dalam ketrampilan menulis Bahasa Inggris. Hal ini sejalan dengan penelitian yang ditunjukkan oleh Widyastuti dan Anwar (2025), yang mengembangkan *Book Creator* sebagai bahan ajar *e-book* interaktif, hasilnya bisa meningkatkan ketrampilan menulis siswa EFL. Widyastuti (2024) juga membuktikan bahwa aplikasi ini dapat membantu mahasiswa semester awal dalam meningkatkan ketrampilan membaca.

Namun, kajian di atas masih meneliti siswa sekolah menengah atau mahasiswa yang mempunyai latar belajar jurusan bahasa. Sementara penelitian yang menggunakan aplikasi *Book Creator* berbantu teknologi AI pada mata kuliah Bahasa Inggris mahasiswa bukan jurusan bahasa khususnya program studi Pendidikan Agama Islam, belum ada yang meneliti. Padahal Pembelajaran dengan menggunakan *Book Creator* yang bisa diintergrasikan dengan berbagai aplikasi dan teknologi AI dapat mendorong inovasi pembelajaran sekaligus memunculkan kreativitas dan berpikir kritis mahasiswa. Hal ini dikarenakan dengan teknologi ini mahasiswa dapat menghasilkan karya-karya kreatif baik dalam aspek desain, visualisasi maupun linguistik.

Lebih lanjut, sejalan dengan berkembang pesatnya teknologi komunikasi dan informasi, studi yang memfokuskan pada transformasi pengalaman belajar mahasiswa merupakan suatu kebutuhan. Penelitian-penelitian terdahulu kebanyakan menekankan pada ketrampilan Bahasa Inggris secara terpisah-pisah, contohnya ketrampilan membaca atau menulis saja. Seperti yang disampaikan Novawan dkk (2024) menyatakan bahwa perspektif pengalaman belajar mahasiswa yang melibatkan dimensi keterlibatan emosional, motivasi dan kreativitas masih terbatas perhatiannya. Jadi penelitian ini berfokus pada transformasi pengalaman belajar mahasiswa dalam penguasaan ketrampilan bahasa Inggris dengan menggunakan teknologi khususnya aplikasi *Book Creator* berbantu teknologi AI.

Dari kajian di atas, peneliti bermaksud mengeksplorasi pemanfaatan aplikasi *Book Creator* berbantu teknologi AI bisa mentransformasi pengalaman belajar mahasiswa Pendidikan Agama Islam dalam mata kuliah Bahasa Inggris. Secara khusus penelitian ini berfokus bagaimana integrasi teknologi tersebut memiliki kontribusi meningkatkan pemahaman, keterlibatan, motivasi dan kreativitas mahasiswa dalam ketrampilan mendengarkan, berbicara, membaca serta menulis. Diharapkan penelitian ini bisa berkontribusi secara teoritis maupun praktis. Secara praktis hasil dari penelitian ini dapat menambah kajian tentang transformasi pembelajaran Bahasa Inggris berorientasi pada teknologi dengan menempatkan pengalaman belajar sebagai aspek penting. Sedangkan secara praktis, hasil dari penelitian ini bisa menjadi rujukan mahasiswa, guru, dosen maupun praktisi pendidikan dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan mahasiswa generasi Z yang dibesarkan di zaman digital.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Pendekatan kualitatif digunakan dikarenakan penelitian ini menekankan pada penelitian yang mendalam proses transformasi pengalaman belajar mahasiswa Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan aplikasi *Book Creator* yang didukung teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam mata kuliah Bahasa Inggris. Seperti yang disampaikan Sugiyono (2025), tujuan dari penelitian kualitatif adalah memaparkan secara menyeluruh makna dibalik fenomena

melalui interaksi langsung antara peneliti dan subyek penelitian. Menggunakan studi kasus karena memungkinkan untuk mengeksplorasi secara mendalam dan intensif terhadap implementasi pemanfaatan aplikasi *Book Creator* yang didukung AI di kelas Bahasa Inggris mahasiswa Pendidikan Agama Islam UIN Salatiga.

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa yang mengambil mata kuliah Bahasa Inggris Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) UIN Salatiga semester II tahun akademik 2024/2025. Partisipan dipilih secara purposive sampling berjumlah 25 mahasiswa. Penelitian dilakukan selama satu semester dari bulan maret – juli 2025 di kelas Bahasa Inggris PAI UIN Salatiga.

Fokus dari penelitian ini adalah pengalaman belajar mahasiswa melalui proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Book Creator* yang didukung beberapa macam teknologi yang dikuasai mahasiswa generasi Z seperti *Bing Image Creator* dan Gemini untuk membuat ilustrasi, sedangkan desain visual memanfaatkan Canva, untuk mendampingi penulisan serta revisi teks bahasa Inggris mahasiswa menggunakan CnatGPT, Claude dan AI yang lain. Mahasiswa berkolaborasi dengan kelompok diminta mengerjakan tugas proyek dari e-book yang disediakan dosen, yang dirancang berdasarkan prinsip *student-centered learning* serta *digital-based creative pedagogy*. Menurut Fatmawati (2025) prinsip ini mempunyai tujuan memaksimalkan keterlibatan mahasiswa serta meningkatkan literasi digital dan motivasi mahasiswa.

Pengumpulan data menggunakan tiga teknik utama. Pertama observasi partisipatif terhadap proses pembelajaran yang mengimplementasikan transformasi pembelajaran melalui aplikasi *Book Creator*. Keterlibatan mahasiswa, dinamika interaksi antar mahasiswa yang berkolaborasi dan media digital berupa aplikasi *Book Creator* berbantu AI diamati dengan seksama. Kedua, wawancara mendalam (*in-depth interview*) dengan delapan mahasiswa untuk menggali pengalaman, persepsi serta makna yang dirasakan selama memanfaatkan aplikasi *Book Creator* yang didukung AI. Wawancara dilakukan dengan pendekatan semi-terstruktur agar dapat mengeksplorasi secara mendalam pengalaman dan perspektif dari mahasiswa. Wawancara mendalam memungkinkan peneliti menggali kompleksitas dan nuansa implementasi program pendidikan. (Fadli 2021 dalam Adhi Wijaya dkk). Ketiga, studi dokumentasi yang mencakup Modul Pembelajaran dosen berupa e-book dari aplikasi *Book Creator*, produk *Book Creator* mahasiswa serta rekaman proses pembelajaran. Menurut Fadli (2021) dalam Adhi Wijaya dkk (2025), analisis dokumen berperan penting dalam memberikan konteks dan verifikasi temuan.

Analisis data menggunakan model interaktif Miles, Huberman dan Saldana yang meliputi tiga tahapan. (Adhi Wijaya dkk 2025). Reduksi data yaitu memilih, memfokuskan dan menyederhanakan data dari hasil observasi, wawancara serta dokumentasi. Penyajian data dilakukan dengan menyusun data berupa narasi dari pengalaman belajar mahasiswa. Penarikan kesimpulan dan verifikasi dilaksanakan secara terus menerus dan melibatkan kesimpulan awal terhadap bukti-bukti pendukung. Husnailail dkk (2024) dalam Adhi Wijaya (2025) menyatakan bahwa kredibilitas data diperoleh melalui triangulasi sumber dan teknik. Selain itu aspek etis menjadi perhatian utama selama penelitian. Untuk itu seluruh partisipan diberi penjelasan tentang tujuan dari penelitian ini serta hak sebagai partisipan. Selanjutnya identitas dari partisipan dijaga ketat kerahasiaannya, data hanya digunakan untuk kepentingan akademik dan untuk memastikan akurasi, hasil interpretasi dikomunikasikan kembali kepada partisipan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang transformasi pengalaman belajar mahasiswa Pendidikan Agama Islam dalam mata kuliah Bahasa Inggris dengan menggunakan *Book Creator* berbantu teknologi *Artificial Intelligence (AI)* menunjukkan empat hal penting antara lain meningkatnya pemahaman konsep bahasa Inggris baik ketrampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis, keterlibatan aktif mahasiswa, kemandirian dan motivasi belajar serta

keaktifan mahasiswa. Penelitian ini dihasilkan dari observasi, wawancara mendalam serta analisis dokumentasi.

Dalam hal peningkatan pemahaman konsep bahasa Inggris, dengan menggunakan *Book Creator* berbantu AI ditunjukkan dari ketrampilan mereka dalam mendengarkan yang tersedia di aplikasi *Book Creator* serta ketrampilan berbicara dan membaca yang bisa mereka rekam baik berupa gambar dan audio serta video di aplikasi *Book Creator* demikian juga ketrampilan menulis bisa dilihat di aplikasi *Book Creator*, dosen bisa langsung memberi umpan balik atau catatan sehingga mahasiswa bisa memperbaiki pekerjaannya. Kegiatan tersebut dapat mendorong kemampuan lebih baik di empat ketrampilan bahasa Inggris.

Hasil penelitian di atas yang menyatakan bahwa aplikasi *Book Creator* yang terintegrasi dengan teknologi AI dapat meningkatkan pemahaman ketrampilan bahasa Inggris karena secara otomatis mahasiswa bisa langsung menerima umpan balik, seperti yang disampaikan oleh Kolegova dan Levina (2024), Dalam pembelajaran bahasa perlu adanya umpan balik adaptif yang bersifat *real-time* untuk meningkatkan pemahaman, ini bisa diperkuat dan dipermudah dengan adanya AI. Sementara itu Fadhil dkk. (2025) menjelaskan bahwa *Book Creator* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks naratif melalui integrasi ilustrasi visual, narasi audio, video dan quiz interaktif.

Temuan ini sejalan dengan teori konektivisme, karena mahasiswa belajar dari berbagai macam sumber digital dan AI seperti *Book Creator*, Canva, Chat GPT, Gemini dan sebagainya. Selain itu aktivitas pembelajaran dengan menggunakan *Book Creator* sesuai dengan tiga prinsip *deep learning* yaitu pembelajaran yang bermakna, berkesadaran dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap bahasa Inggris.

Selanjutnya hal yang berhubungan dengan keterlibatan aktif mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam mengerjakan proyek, mahasiswa dibagi dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari empat atau lima anggota, dan wajib membawa paling tidak satu laptop, mahasiswa yang lain bisa membawa *smart phone*. Dalam mengerjakan proyek setiap mahasiswa terlihat antusias, mereka berkolaborasi mendiskusikan jawaban atau ide yang akan dibuat di aplikasi *Book Creator*. Setiap mahasiswa bisa mengekspresikan diri dengan desain, maupun narasi visual yang dibantu teknologi AI, mereka juga bisa merekam suara dalam bentuk percakapan maupun bacaan bahasa Inggris baik secara individu maupun kolaborasi. Semua mahasiswa terlibat dalam mengerjakan proyek mereka, dosen bisa memantau dimana saja dan kapan saja perkembangan dari proyek mereka melalui *Book Creator* yang diintegrasikan dengan *Google Classroom*. Hal ini memotivasi mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dan berusaha mengerjakan proyek sebaik mungkin dan aktivitas kolaboratif ini dapat mengembangkan ketrampilan berkomunikasi.

Penelitian sebelumnya, Adibah Almas (2024) menegaskan bahwa penggunaan aplikasi *Book Creator* yang memiliki fitur-fitur menarik meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran membaca dan menulis. Hasil penelitian yang sama dinyatakan oleh Widyastuti dan Anwar (2025) bahwa penggunaan aplikasi *Book Creator* berbantu AI menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan partisipatif pada siswa EFL. Ketika mahasiswa ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran, berdiskusi dengan kelompok serta berkolaboratif mengerjakan proyek, pemahaman mereka tentang materi akan lebih mendalam dan bertahan lama hal ini sesuai dengan pembelajaran *meaningful learning* dalam pendekatan *deep learning*. Pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa ini, mahasiswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi bisa menerapkan konsep yang telah dipelajari dalam konteks yang berbeda sekaligus menantang. (Adhi Wijaya et al., 2025).

Keterlibatan aktif mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung melalui aplikasi *Book Creator* yang dibantu teknologi AI relevan dengan Naskah akademik (2025) tentang prinsip berkesadaran dalam pembelajaran mendalam (*deep learning*) yaitu individu terlibat sepenuhnya secara mental dan fisik dalam proses pembelajaran

Kemandirian dan motivasi intrinsik merupakan temuan ketiga dari penelitian ini, hal ini ditunjukkan dari sikap mahasiswa yang berusaha mengerjakan proyek sebaik-baiknya ketika berkolaborasi dengan kelompok dan mandiri. Mereka tertantang untuk mengeksplorasi proyek dengan fitur-fitur dan aplikasi yang mereka kuasai seperti Canva, Bing AI Creator, Gemini, Claude, ChatGPT dan lain lain yang bisa membantu mahasiswa menyusun draft teks, menampilkan gambar, komik maupun video serta merekam suara di *Book Creator*. Dosen sebagai fasilitator memberi umpan balik proyek yang dibuat mahasiswa, selain itu dosen juga sebagai motivator dengan menayangkan semua proyek mahasiswa yang dikumpulkan di Google Classroom, sehingga mahasiswa termotivasi untuk mengerjakan proyek sebaik mungkin. Hal ini menunjukkan paradigma transformasi pengalaman pembelajaran mandiri berbasis teknologi.

Pembelajaran ini lebih efektif karena mahasiswa secara mandiri belajar tentang ucapan, dan intonasi dari *native speaker* yang disediakan di *Book Creator* yang mereka praktikkan ketika membaca teks dan bercakap-cakap dalam bahasa Inggris. Selain itu dalam menulis mereka bisa meminta bantuan AI dalam menyusun draft teks, tetapi mereka harus merevisi disesuaikan dengan konteks dan gaya personal, hal ini tentu lebih efisien. Temuan ini didukung oleh hasil penelitian Afrita (2023) yang menyatakan bahwa integrasi AI dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas, efisiensi dan kepercayaan diri. Sementara itu, Adibah (2024) menekankan bahwa aplikasi *Book Creator* memotivasi siswa untuk menulis karena mereka bisa mengeksplorasi tulisan dengan gambar-gambar. Selain itu dosen perlu mengintegrasikan Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) agar bisa memaksimalkan potensi dari AI dalam proses pembelajaran. (Nasrul et al., 2025)

Kemandirian dan motivasi intrinsik di atas tercermin dalam *Self Determination Theory* yang berpendapat bahwa terbentuknya motivasi intrinsik disebabkan oleh kebebasan dalam mengambil keputusan dalam proses belajar, perasaan mampu menyelesaikan tugas dengan baik dan rasa terhubung dengan teman dalam lingkungan belajar

Selanjutnya, di temuan yang terakhir yaitu aplikasi *Book Creator* bisa mendorong kreativitas mahasiswa. Dalam proses pembelajaran, mahasiswa mampu menciptakan konten visual seperti komik lengkap dengan suara dalam Bahasa Inggris, mereka mengeksplorasi kreativitas dengan membuat berbagai macam produk sesuai dengan proyek yang dicontohkan di modul pembelajaran bahasa Inggris dengan bantuan aplikasi dan AI yang mereka kuasai. Proyek yang dikerjakan secara kolaboratif dan individu itu dirancang secara kreatif dengan fitur-fitur yang menarik dan tema tetap selaras dengan keislaman yaitu tentang nilai-nilai moral dan rasa empati sehingga ada keseimbangan antara pelajaran bahasa Inggris, literasi spiritual dan literasi digital. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Book Creator*, mahasiswa terlihat antusias mengerjakan proyeknya sehingga tidak terasa waktu sudah habis, hal ini menunjukkan pembelajaran bahasa Inggris membuat para mahasiswa senang dan tidak membosankan.

Temuan keempat menegaskan bahwa pembelajaran berbasis *Book Creator* tidak hanya mengembangkan keterampilan teknologis, tetapi juga memicu kreativitas dan kesadaran reflektif mahasiswa terhadap proses belajar mereka. Mahasiswa menunjukkan kemampuan mencipta konten visual dan teks yang selaras dengan tema keislaman, seperti moral values dan social empathy, sehingga tercipta keseimbangan antara literasi digital dan literasi spiritual. Hal ini memperlihatkan bentuk pembelajaran yang holistik dan kontekstual, sejalan dengan konsep *Deep Learning* berbasis digital yang menekankan keterkaitan antara kognitif, afektif, dan nilai (Fatmawati, 2025; Adhi Wijaya et al., 2025). Selain itu, pendekatan ini sejalan dengan semangat *Merdeka Belajar* di pendidikan tinggi yang menekankan pembelajaran adaptif dan reflektif (Simatupang & Yuhertiana, 2021).

Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa transformasi pengalan belajar mahasiswa dengan *Book Creator* berbantu teknologi AI mendukung teori konstruktivisme karena mahasiswa menjadi aktif, kreatif dan mandiri. Mereka membangun pengalaman dan pengetahuan langsung

ketika membuat proyek di book creator, yang mana bisa dipergunakan untuk berinteraksi antar mahasiswa maupun dosen.

Selain itu dosen mampu mengintergrasikan antara teknologi, pedagogi dan konten bahasa Inggris dengan baik, sehingga pembelajaran menjadi berbasis TPACK dan bisa membuktikan bahwa desain pembelajaran dengan menggunakan Book Creator berbantu teknologi AI berjalan dengan efektif.

Dari keempat kontribusi yang bisa dihasilkan dari transformasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi pendidikan yang adaptif serta interaktif sangat berperan dalam mewujudkan pengalaman pengalaman berkesadaran, bermakna dan menyenangkan dalam mata kuliah Bahasa Inggris. Selain itu aplikasi Book Creator juga mendukung Kurikulum OBE (Outcome-Based Education) Dimana hasil akhir pembelajaran yang harus dicapai mahasiswa yang berupa ketrampilan membaca, berbicara dan menulis bisa dilihat di Book Creator dengan tampilan yang menarik dan kreatif, memadukan gambar, audio dan audio visual (video). Pendekatan OBE menuntut mahasiswa tidak hanya menguasai teori bahasa Inggris secara pasif saja tetapi mampu mengaplikasikan bahasa Inggris secara komunikatif dan produktif. Dengan demikian transformasi pengalaman pembelajaran dengan aplikasi Book Creator dan teknologi AI menjadi salah satu strategi potensial untuk mewujudkan profil lulusan OBE yaitu mandiri, kreatif dan kolaboratif serta mampu memanfaatkan teknologi digital.

SIMPULAN

Penelitian ini mengeksplorasi pemanfaatan aplikasi Book Creator berbantu teknologi AI dapat mentransformasi pengalaman belajar mahasiswa Pendidikan Agama Islam dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa integrasi teknologi tersebut memiliki empat kontribusi yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Inggris, yaitu meningkatkan pemahaman, keterlibatan aktif mahasiswa, motivasi dan kemandirian serta kreativitas mahasiswa dalam ketrampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Aplikasi Book Creator berbantu teknologi AI ini juga mendukung pendekatan *deep learning*. Selain itu dalam kurikulum OBE (Outcome-Based Education) integrasi *Book Creator* dan teknologi AI bisa berfungsi menjadi proyek hasil akhir yang harus dicapai mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhi Wijaya A, Haryanti E., & Wuryandini E (2025). Implementasi Pendekatan Deep Learning dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran di SDN 1 Wulung, Randublatung, Blora. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(1), 451-457
- Adibah, A. (2024). The use of Book Creator to boost students' motivation in writing: A case study. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 4(5), 2877–2899. <https://bajangjournal.com/index.php/JIRK/article/view/8714>
- Afrita Juwika. (2023) Peran Artificial Intelligence dalam meningkatkan efisiensi dan Efektivitas sistem Pendidikan. *Comserva*, 2(12), 3181-3187
- Alhadi, S. & Saputra, W. N. E. (2017). The relationship between learning motivation and learning outcome of junior high school students in Yogyakarta. *Advances in Social Science, Education, and Humanities Research (ASSEHR)*, 138–141. <https://doi.org/10.2991/yicemap-17.2017.23>
- Alkamel, M. A. A., & Chouthaiwale, S. S. (2018). The use of ICT tools in English language teaching and learning: A literature review. *Journal of English Language and Literature (JOELL)*, 5(2), 29–33. <https://joell.in/wp-content/uploads/2018/04/29-33-THE-USE-OFICT-TOOLS-IN-ENGLISH-LANGUAGE.pdf>
- Agency for Education Standards, Curriculum, and Assessment, Ministry of Education, Culture, Research, and Technology of the Republic of Indonesia. (August, 2018). *Penggunaan teknologi buku teks digital sebagai wujud inovasi pembelajaran [The use of digital textbook technology as a form of learning innovation]*. <https://bskap.kemdikbud.go.id/berita-detail/26>
- Callaghan, M., & Rothery, J. (1988). *Teaching factual writing: A genre-based approach: the report of the DSP Literacy Project, Metropolitan East Region*. Metropolitan East Disadvantaged Schools Program.
- Chapelle, C. (2003). *English language learning and technology: Lectures on applied linguistics in the age of information and communication technology* (Vol. 7). John Benjamins Publishing. <https://doi.org/10.1075/llt.7>
- Emilia, E. (2011). *Pendekatan genre-based dalam pengajaran bahasa Inggris: Petunjuk untuk guru [Genre-based approach in English language teaching: Guidelines for teachers]*. Rizqi Press.
- Fadhil, FM, Niah S , Febtiningsih P. (2025). Development Of E-Book Using Book Creator Toenhance Students' Understanding Of Narrative Text On Reading Skill *Jurnal Basataka* 8 (1), 657-665
- Fatmawati, Ira (2025). Transformasi Pembelajaran Sejarah dengan Deep Learning Berbasis Digital untuk Gen Z. *Jurnal Revorma* 5(1), 25-39
- Gibbons, P. (2002). *Scaffolding language, scaffolding learning: Teaching second language learners in the mainstream classroom*. Heinemann
- Halliday, M. A. K., & Matthiessen, C. (2014). *Halliday's introduction to functional grammar (4th ed.)*. Routledge.
- Handayani, E., Puspita, N., & Syamsiah, N. (2023). The influence of using book creator application toward students' performance in writing procedural text. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra, dan Matematika: Dialektika*, 9(2), 1–17. <https://journal.fkipunilaki.ac.id/index.php/dia/article/view/43>

- Kolegoka & Levina (2024). Using Artificial Intelligence As A Digital Tool In Foreign Language Teaching. *Educational Science*, 16(1), 102-110.
- Leu D. J. Jr., Kinzer C. K., Coiro J., & Cammack D. (2004). Toward a theory of new literacies emerging from the Internet and other information and communication technologies. In R. B. Ruddell & N. J. Unrau (Eds.), *Theoretical models and processes of reading* (5th ed., 1570–1613). International Reading Association.
- Marzuki, M., Widiati, U., Rusdin, D., Darwin, D., & Indrawati, I. (2023). The impact of AI writing tools on the content and organization of students' writing: EFL teachers' perspective. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 267–276. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i1.3158>
- Nasrul, M., Hidayat, F., Dewi, W. P., Musa, A. (2025) Pelatihan Integrasi TPACK sebagai Strategi Penguatan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1) 153-159
- Novawan, A., Walker, S. A., & Ikeda, O. (2024). The new face of technology-enhanced language learning (TELL) with artificial intelligence (AI): Teacher perspectives, practices, and challenges. *Journal of English in Academic and Professional Communication*, 10(1), 1–18. <https://doi.org/10.25047/jeapco.v10i1.4565>
- Rahmadhani, A. P., Afriyanti, R., & Riza, A. (2022). The implementation of teaching writing through a genre-based approach. *ELL-US Journal*, 8(2), 1–12. <https://doi.org/10.22202/tus.2022.v8i2.5843>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.6>
- Rosiana, F. I. R. A. (2017). *An analysis of factors influencing students' motivation in learning English: A descriptive study at third year students of English department* [Bachelor's thesis, Universitas Mataram]. Universitas Mataram Repository. <https://eprints.unram.ac.id/11793/>
- Shah, P. (2023). *AI and the future of education: Teaching in the age of artificial intelligence*. John Wiley & Sons.
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3–10.
- Simatupang, E., & Yuhertiana, I. (2021). Merdeka Belajar Kampus Merdeka terhadap Perubahan Paradigma Pembelajaran pada Pendidikan Tinggi: Sebuah Tinjauan Literatur. *Jurnal Bisnis, Manajemen dan Ekonomi*, 2(2), 30-38
- Spady, W. G. (1994). *Outcome-based education: Critical issues and answers*. Arlington, VA: American Association of School Administrators .
- Sugiyono (2025) *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. AlfaBeta
- Townsend, J. (2024). *TPACK model explained with examples for the classroom*. Nearpod. <https://nearpod.com/blog/tpack/>
- Wibawa, K. A., Legawa, I. M., Wena, I. M., Seloka, I. B., & Laksmi, A. A. R. (2022). Meningkatkan pemahaman guru tentang kurikulum merdeka belajar melalui *direct interactive workshop* [Improving teachers' understanding of the independent learning curriculum through direct interactive workshops]. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(2), 489–496. <https://doi.org/10.53625/jcijurnalcakrawalailmiah.v2i2.3763>

- Widyastuti, F. Z. Anwar Development of Book Creator-assisted interactive e-book to foster EFL students' writing skills 107 *Erudita: Journal of English Language Teaching*, 5(1), 94–107
- Yik, L. J. (2022). Improving year 6 pupils' interest and ability in English essay writing through Book Creator. In W. R. E. Capel, & Q. S. Hoon (Eds.), *Proceedings of Conference on English Language Teaching 2021* (pp. 11–26). *The 10th International English Language Teaching Conference*.