

BUKU ELEKTRONIK TEORI SASTRA BERBASIS FLASH FLIPBOOK

Yenni Lidyawati, Akhmad Rizqi Turama, Novritika

Universitas Sriwijaya

yennilidyawati@unsri.ac.id, akhmadrizqiturama@fkip.unsri.ac.id, novritika@unsri.ac.id

Diterima : 15 November 2022

Direvisi : 29 November 2022

Diterbitkan:30 November 2022

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan buku elektronik Teori Sastra berbasis flipbook yang valid serta praktis dan menentukan efek dari bahan ajar bahasa dan sastra Indonesia berbasis web pada aspek afektif dan kognitif siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Subyek penelitian ini adalah mahasiswa semester 2 kelas Indralaya tahun akademik 2021/2022. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan tes untuk melihat kebutuhan siswa, mengamati sikap mereka terhadap modul berbasis web, dan untuk mengukur aspek kognitif mereka. Temuan penelitian ini adalah buku elektronik teori sastra berbasis flipbook adalah sah dan praktis.

Kata kunci: buku elektronik, teori sastra, flipbook

Abstract: The purpose of this study was to produce a valid and practical flipbook-based e-book Theory of Literature and to determine the effects of web-based Indonesian language and literature teaching materials on students' affective and cognitive aspects. The method used in this research is development research. The subjects of this study were second semester students of Indralaya class for the 2021/2022 academic year. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and tests to see students' needs, observe their attitudes towards web-based modules, and to measure their cognitive aspects. The findings of this study are flipbook-based electronic book literary theory is valid and practical.

Keywords: electronic books, literary theory, flipbooks

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran adalah proses mentransfer ilmu pengetahuan yang dikemas dengan mengorganisasikan materi ajar. Pengemasan tersebut akan lebih baik lagi apabila dikembangkan sesuai dengan perkembangan zaman. Konsep pendidikan di Indonesia secara umum dipandang oleh masyarakat sebagai pendidikan yang berfokus kepada tenaga pengajar yang bermutu. Pendidikan di Indonesia masih didominasi oleh kelas yang berfokus pada dosen sebagai utama pengetahuan. Sebagian besar dosen masih mengandalkan sepenuhnya kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas kepada buku teks yang beredar di pasaran. Namun, kebanyakan buku-buku teks yang beredar pada umumnya harus dikembangkan dan disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan di program studi masing-masing.

Buku teks tersebut sifatnya lebih mengarah pada bentuk fisik yakni lembaran kertas atau tumpukan kertas yang disatukan. Hal ini menimbulkan kejenuhan tersendiri yang secara tidak langsung menurunkan minat mahasiswa untuk membaca dan memahami buku teks tersebut. Hal serupa disampaikan oleh sebuah survei baru telah menunjukkan bahwa lebih

banyak orang mendukung buku digital, ketimbang buku fisik konvensional. Dunia saat ini sedang mengalami transisi dari teknologi kertas ke digital. Dalam berbagai bidang pekerjaan semula menggunakan kertas, sudah banyak yang beralih dengan TIK (*paperless*). Pengguna internet dan berbagai produk *gadget* setiap tahun terus meningkat. Masyarakat terutama generasi muda semakin akrab menggunakan berbagai produk TIK.

Pengaruh penggunaan TIK tersebut memberikan perubahan terhadap budaya masyarakat. Hasil penelitian Gifary dan Kurnia (2015) menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* telah mempengaruhi perilaku komunikasi, yaitu mereka berkomunikasi dengan TIK tersebut karena ingin memperoleh pengalaman baru, ingin mendapatkan respon, dan ingin diakui oleh lingkungan sekitar, serta bisa membentuk mereka menjadi pribadi yang gemar bersosialisasi sehingga *smartphone* kini menjadi bagian dari gaya hidup mereka. (Anwas: 2016)

Menurut Infografik, pengguna *smartphone* banyak menghabiskan waktu membaca *e-Book* dibanding membaca buku secara konvensional. Menurut Mulyadi (2016) Salah satu upaya untuk menciptakan media yang menarik perlu adanya kesadaran terhadap pentingnya mengembangkan media pembelajaran di masa mendatang.

Kebiasaan generasi muda, dalam hal ini mahasiswa masa kini yang lebih intens berinteraksi dengan dunia maya atau yang lebih sering disebut internet, membuat keberadaan buku teks dan modul ditinggalkan. Hal tersebut disebabkan bentuk fisik buku yang terlihat menjenuhkan, dan pemanfaatan waktu untuk membaca buku tersebut pun telah tersita dengan kebiasaan mahasiswa untuk berinteraksi dengan internet yang dianggap lebih menyenangkan. Survei pengguna internet Indonesia 2020 saat ini pengguna internet di Indonesia mencapai 73,7%, naik dari 64,8% dari tahun-tahun sebelumnya. Pengguna internet Indonesia diperkirakan sebanyak 196,7 juta pengguna. Jumlah tersebut naik dari 171 juta di tahun 2019 dengan penetrasi 73,7 persen atau naik sekitar 8,9 persen atau sekitar 25,5 juta pengguna, di tahun lalu naik 21 juta dan tahun ini naik 25,5 juta. (Pratiwi dalam Triwibowo, 2020). Fenomena tersebut menunjukkan harus ada inovasi bahan ajar yang mengikuti perkembangan kebutuhan dan keinginan mahasiswa. Bahan ajar tersebut harus ditampilkan dalam bentuk yang menarik, dekat dengan mahasiswa, dan tetap menjaga mutu pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Salah satu media interaktif adalah *flipbook*.

Materi teori sastra dipilih dikarenakan dalam pembelajaran sastra di tingkat universitas, teori sastra menjadi salah satu mata kuliah yang membangun landasan berpikir mahasiswa. Mata kuliah ini menjadi salah satu mata kuliah prasyarat bagi mahasiswa

sebelum mengambil mata kuliah apresiasi prosa, apresiasi puisi, apresiasi drama, dan kritik sastra (Tim, 2016). Artinya, pemahaman terhadap teori sastra akan memengaruhi pemahaman terhadap materi pada mata kuliah berikutnya.

Berdasarkan latar belakang, fokus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. (1) Bagaimanakah pengembangan bahan ajar teori sastra berbasis Flash Flipbook yang valid? (2) Bagaimanakah pengembangan bahan ajar teori sastra berbasis Flash Flipbook yang Praktis?

Hakikat Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan media dan sumber belajar yang memiliki kedudukan strategis sebagai subsistem pembelajaran. Bahan ajar memberikan pedoman bagi dosen dan mahasiswa untuk kepentingan belajar, baik secara mandiri maupun dalam kegiatan tatap muka. Bahan ajar yang efektif bila digunakan bersamaan dengan praktik pembelajaran efektif lainnya seperti berbicara dan pembelajaran kolaboratif. Secara umum tujuan, manfaat, dan karakteristik bahan ajar menjadi penting, antara lain: 1) bahan ajar harus menarik perhatian dan minat mahasiswa, 2) bahan ajar memperjelas ide abstrak makna dosen dari materi pelajaran konseptual dengan lebih mudah melalui model/gambar dengan membuat ide abstrak menjadi lebih komplit pembelajaran dan pemahaman mahasiswa akan semakin meningkat, 3) bahan ajar mengharuskan mahasiswa untuk melakukan sesuatu (bermain *game* membuat sesuatu berinteraksi dengan lingkungan) mengharuskan mahasiswa mengambil pengetahuan atau keterampilan baru dan menerapkannya. Proses pembelajaran (sebagai lawan dari hanya menghafal fakta membuat pembelajaran semakin menarik dan bermakna), 4) bahan ajar membantu mahasiswa mengingat lebih banyak atau melalui pengalaman melakukan yang tak terlupakan, 5) bahan ajar mempermudah pekerjaan dosen. (Sri Wulandari, 2020)

Bahan ajar berfungsi sebagai (1) pedoman bagi dosen yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran, sekaligus sebagai substansi kompetensi yang harus diajarkan kepada mahasiswa, (2) pedoman bagi mahasiswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang harus dikuasai, dan (3) sebagai alat evaluasi pencapaian hasil pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikemukakan bahwa bahan ajar merupakan seperangkat bahan, baik tertulis maupun tidak tertulis yang dapat membantu dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Bahan ajar tersebut juga berfungsi sebagai pedoman bagi dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai seperangkat tujuan kompetensi yang ingin dicapai.

Pengembangan Bahan Ajar

Pengembangan bahan ajar menurut Tomlison dalam Lidyawati (2017) merujuk pada segala sesuatu yang dilakukan oleh penulis, dosen atau mahasiswa dalam menyediakan sumber belajar untuk memaksimalkan pengalaman yang dirancang untuk meningkatkan pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan bahan ajar merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa di kampus untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Pengembangan bahan ajar memberikan sejumlah manfaat bagi dosen dan mahasiswa. Bagi dosen, sebagaimana dikemukakan Amri dan Ahmadi (2010:159), pengembangan bahan ajar memberikan manfaat antara lain, (1) diperolehnya bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan kebutuhan mahasiswa, (2) dosen tidak lagi tergantung kepada buku teks yang terkadang sulit diperoleh, (3) memperkaya karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi, (4) menambah khasanah pengetahuan dan pengalaman dosen dalam menulis bahan ajar, (5) membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara dosen dengan mahasiswa, dan (6) menambah angka kredit jika dikumpulkan menjadi buku dan diterbitkan. Bagi mahasiswa, manfaat pengembangan bahan ajar antara lain (1) menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, (2) memberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran dosen, dan (3) memberikan kemudahan dalam mempelajari kompetensi yang harus dikuasai.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan tersebut, secara umum bahan ajar yang baik hendaknya memiliki beberapa kriteria, antara lain (1) memiliki tujuan pembelajaran yang jelas dan spesifik, (2) memiliki urutan penyajian yang tepat, yaitu yang dapat memberikan kemudahan kepada mahasiswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, (3) memberikan latihan-latihan untuk memperkuat pemahaman, (4) memberikan motivasi yang dapat mendorong mahasiswa secara terus menerus mempelajari bahan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, misalnya dengan menciptakan desain bahan ajar yang menarik, dan (5) memberikan umpan balik dengan menyajikan soal-soal tes dan kunci jawaban.

Bahan Ajar Elektronik

Bahan ajar elektronik merupakan pengembangan modul cetak dalam bentuk digital yang banyak mengadaptasi dari modul cetak (Sugihartini dan Jayanta, 2017). Selain itu, Suarsana dan Mahayukti dalam Sugihartini dan Jayanta (2017) mengemukakan kelebihan *buku elektronik* bersifat interaktif memudahkan dalam navigasi, memungkinkan

menampilkan/memuat gambar, audio, video, dan animasi serta dilengkapi tes/kuis formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera.

Flipbook

Salah satu bentuk pengembangan buku elektronik adalah dengan menggunakan *Flipbook*. Menurut Warsita dalam Mulyadi (2022) media *Flipbook* merupakan gabungan teks, animasi, video, suara dan lain sebagainya sehingga memberikan stimulus audio dan visual yang akan meningkatkan daya ingat mahasiswa, mempunyai potensi yang tinggi dalam penyampaian pesan, 70% lebih efektif, menarik minat dan perhatian siswa untuk menyampaikan informasi, hiburan dan pendidikan

Menurut Watin dan Kustijono (dalam Maulana, 2020) *Flip PDF Professional* adalah salah satu *software* yang memiliki kegunaan untuk membuat *e-book* dalam bentuk format *flipbook*. Aplikasi *Flip PDF Professional* ini juga dilengkapi berbagai fitur multimedia seperti video, audio, dan juga animasi *flash*. Aplikasi pembuat *flipbook* ini dilengkapi dengan berbagai fitur multimedia seperti audio dan video, serta animasi *flash*. *Flipbook* memiliki beragam kelebihan di antaranya: sangat mudah digunakan dalam pembuatan media pembelajaran, dapat digunakan untuk membuat bahan ajar bagi mahasiswa, pengoperasiannya mudah sehingga dapat digunakan oleh pendidik bahkan bagi pendidik yang tidak seberapa mahir mengoperasikan komputer.

Menurut *FlipBuilder.com* (dalam Himmah, 2019: 27) berikut keunggulan dari *Flip PDF Professional*.

- 1) *Interactive publishing*. Tampilan yang menarik, dengan menambahkan video, gambar, link, dan lainnya membuat *flipbook* interaktif dengan pengguna.
- 2) Memiliki bermacam *template*, tema, pemandangan, latar belakang, dan *plugin* untuk menyesuaikan *e-book* kita.
- 3) *E-book* didukung dengan teks dan audio.
- 4) Format keluaran (*output*) yang fleksibel, seperti *html*, *exe*, *zip*, *Mac App*, versi seluler dan *burn* ke CD.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode dalam penelitian ini adalah riset pengembangan atau *development research* tipe *formativ research*. Materi yang akan menjadi subjek penelitian, baik pada saat identifikasi kebutuhan maupun untuk uji lapangan bahan ajar adalah materi

mata kuliah teori sastra semester 2. Adapun yang akan menjadi tempat penelitian adalah program studi pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Pakar atau ahli yang akan memvalidasi bahan ajar hasil pengembangan adalah dua orang dosen Universitas Sriwijaya yang memiliki keahlian yang berbeda, yaitu satu orang dosen ahli materi atau isi bahan ajar dan satu orang dosen ahli pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, wawancara dan observasi. Data penelitian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif untuk mendeskripsikan data yang berupa angket, wawancara, dan observasi. Data kuantitatif berupa hasil belajar mahasiswa pada setiap uji yang dilakukan, yaitu uji lapangan terbatas, uji lapangan lebih luas, dan uji kelayakan yang dianalisis dengan menggunakan t tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Deskripsi persiapan penelitian

Penelitian ini diawali dengan meminta izin penelitian dengan Korprodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia kemudian meminta izin ke Dekan FKIP Universitas Sriwijaya. Setelah mendapatkan izin, dilanjutkan menganalisis kebutuhan siswa terhadap bahan ajar berbasis flipbook kepada mahasiswa semester 2 kelas Palembang dan Palembang.

Pelaksanaan penelitian dilakukan dimulai bulan Februari 2022 sampai November 2022. Adapun siswa yang menjadi kelompok uji coba pertama (*small group*) adalah mahasiswa kelas Palembang 2 yang berjumlah 5 orang yang diambil secara acak, dengan kemampuan mahasiswa sama dengan mahasiswa yang menjadi objek sebenarnya. Rencana kelompok uji coba kedua (*field test*) adalah mahasiswa semester 2 Palembang yang berjumlah 26 orang mahasiswa. Pelaksanaan uji coba tahap kedua dilakukan selama 3 kali pertemuan.

Tabel Jadwal Pelaksanaan Penelitian Pengembangan Media *Flipbook*

Tanggal	Kegiatan	Hasil Kegiatan
Februari—April 2022	Menganalisis kebutuhan siswa terhadap bahan ajar berbasis <i>flipbook</i>	Angket kebutuhan
	Menganalisis dan menyusun materi teori sastra	Desain bahan ajar pada <i>paper based</i>
	Melakukan tahap pengembangan terhadap media <i>flipbook prototype I</i> pada tahap uji pakar	Diperoleh <i>prototype II</i>
Mei 2022	Mencobakan media <i>flipbook</i> yang	Diperoleh <i>prototype III</i>

	dirancang <i>prototype</i> II dalam tahap <i>field test</i> . Kelompok uji <i>coba small group</i> dan media <i>flipbook prototype</i> III pada tahap <i>field test</i> kedua di kelas Palembang	
Juni—November 2022	Penganalisisan data dan laporan	

Deskripsi pengembangan media *flipbook* pembelajaran

Proses pengembangan perangkat pembelajaran tersebut melalui tahap-tahap sebagai berikut:

1. *Self Evaluation*

a. Analisis

Analisis ini merupakan langkah awal penelitian pengembangan. Dalam hal ini peneliti melakukan analisis terhadap materi teori sastra berdasarkan KKNi. Kemudian melakukan tanya jawab dengan dosen pengampu mata kuliah Teori Sastra yang bertujuan untuk mengetahui masalah, hambatan, dan fenomena apa saja yang dihadapi.

Analisis mahasiswa

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap mahasiswa yang akan dijadikan sebagai kelompok uji coba baik dalam *small group* maupun *field test*. *Small group* adalah mahasiswa kelas Palembang. Alasan pemilihan kelas ini sebagai *small group* adalah karena kelas ini memiliki kemampuan yang lumayan beragam karena mahasiswa terampil ada di kelas ini dan yang terendah pun ada, artinya kelas uji coba ini sama dengan kemampuannya dengan kelas ujicoba sebenarnya.

Analisis Materi

Pada tahap ini, penulis melakukan pengembangan bahan Teori Sastra berbasis *flipbook*, dengan pembatasan pokok bahasan sastra yang terdiri dari 12 materi yakni; BAB I Hakikat dan Fungsi Sastra, BAB II Formalisme, BAB III Strukturalisme, BAB IV Feminisme, BAB V Resepsi Sastra, BAB VI Intertekstual, BAB VII Semiotik, BAB VIII Pascastrukturalisme, BAB IX Dekonstruksi, BAB X Poskolonialisme, BAB XI Sosiologi Sastra, dan BAB XII Marxisme.

Tahap Disain/Perancangan

Pada tahap ini terbagi dalam 2 bagian, yaitu: tahap perancangan materi bahan ajar menggunakan kertas (*paper based*) dan yang kedua menggunakan *flipbook*.

a. *Paper based*

Pada tahapan ini materi-materi tentang pokok bahasan listrik dinamis didesain atau dirancang di atas kertas, baik rancangan berupa teks maupun gambar-gambar yang

akan ditampilkan pada media *flipbook*. Tahapan ini dimaksudkan untuk memperoleh gambaran tentang apa yang akan ditampilkan pada *computer based* dengan program *flipbook*. Adapun menu utama dari desain produk adalah pendahuluan, kompetensi dasar, materi pokok, dan evaluasi/latihan. Sedangkan menu pendukung terdiri dari petunjuk, profil, dan tombol navigasi. Adapun materi terdiri dari materi Hakikat dan Fungsi Sastra, Formalisme, Strukturalisme, Feminisme, Resepsi Sastra, Intertekstual, Semiotik, Pascastrukturalisme, Dekonstruksi, Poskolonialisme, Sosiologi Sastra, dan Marxisme.. (Bahan ajar terlampir)

b. *Flipbook based*

Pada tahapan ini desain produk yang telah dibuat dalam *paper based* dituangkan dalam bentuk *flipbook based*. *Software* yang digunakan dalam merancangnya menggunakan *flipbook*. Tahap ini berupa penuangan ide dari *paper based* ke *flipbook* yang selanjutnya disebut *prototype* pertama. *Prototype* pertama yang ditampilkan sudah berfokus pada tiga karakteristik utama (*content, support, dan layout*).

B. Validasi Prototipe

Validasi Prototipe Pertama

1. Expert Review (pakar)

Produk yang telah didesain sebagai prototipe pertama yang dikembangkan melalui *self evaluation* divalidasi oleh pakar sastra dan media serta praktisi (*expert review*) berdasarkan isi, konstruk, dan *layout*. Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan desain produk bahan ajar dan media *flipbook* pembelajaran yang valid dan praktis.

Berdasarkan uji validasi oleh pakar, maka dapat disimpulkan desain produk (*prototype* pertama) *flipbook* pembelajaran yang dikembangkan sudah tergolong cukup baik (valid), walaupun tentunya masih diperlukan perbaikan-perbaikan berdasarkan saran-saran validator. Saran-saran tersebut dijadikan acuan untuk pengembangan *prototype* berikutnya (*prototype* kedua)

2. Uji coba pada *one-to-one*

Uji coba pada *one-to-one* ini dilakukan pada tanggal 8 Maret 2022. *One-to-one* adalah 3 orang mahasiswa kelas Palembang, di antaranya bernama Tasqia Nur Efriza, Ramadoni Novrianda, dan Aprilia Rachmadis. Mahasiswa tersebut telah terbiasa berinteraksi dengan program yang berbasis *flipbook*. Peneliti berinteraksi dan berkomunikasi dengan *one-to-one* untuk melihat kesulitan-kesulitan yang mungkin terjadi selama proses pembelajaran terakhir siswa diberi soal tes. Hasil belajar siswa tersebut dijadikan bahan revisi pada *prototype*

berikutnya. Komentar siswa tersebut terhadap media *flipbook* yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

Tabel Komentar *one-to-one* terhadap bahan ajar berbasis *flipbook*

Kelebihan	Kekurangan
<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi lebih mudah dipahami 2. Pertanyaan mengacu pada evaluasi yang berbobot 3. Menarik karena dapat melihat hasil dan peringkat, sesaat setelah mengerjakan soal 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi yang ditampilkan agak lambat, sehingga harus menunggu. 2. Tulisan belum rapi

Prototype pertama dalam ujicoba pada *one-to-one* juga diujicobakan pada seorang dosen bahasa Indonesia di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Sriwijaya yang bernama Ramadoni Novrianda. Uji coba dilakukan dengan tujuan untuk melihat validitas dan praktikalitas dari *prototype* pertama. Pada uji coba *prototype* pertama ini kepada dosen yang bersangkutan diberikan *hard copy* berupa file pembelajaran yang berisi Teori Sastra, hal ini dilakukan karena media *flipbook* belum di-online-kan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan laptop. Berdasarkan pengamatan Ramadoni Novrianda memberikan saran-saran untuk *prototype* kedua, yaitu pemaparan tujuan pembelajaran belum terlihat jelas, hanya indikatornya saja, dan konsep pertanyaan yang berantai, harus mengulang kembali teks awal.

Berdasarkan saran-saran dari validator dan hasil uji coba pada *one-to-one*, kemudian produk desain protipe pertama ini direvisi tujuannya untuk perbaikan pada *prototype* kedua. *Prototype* kedua nanti adalah hasil perbaikan dari *prototype* pertama dengan materi Tokoh, dialog, dan latar dalam drama. Dari keseluruhan *prototype* secara umum, dapat dikatakan bahwa *prototype* pertama sudah baik dan tergolong *prototype* yang cukup baik atau valid, dapat diperkirakan *flipbook* ini bisa digunakan oleh mahasiswa.

Valiadasi Prototipe Kedua

Pada tahap *prototype* kedua dilakukan uji validasi dengan pakar dan *one-to-one* yang bertujuan untuk *flipbook* lebih baik dari sebelumnya. Kemudian dilanjutkan uji coba pada *small group*. Ini dilakukan dengan maksud untuk melihat keefektifan dari produk yang dikembangkan. Pembelajaran dilakukan di ruang kelas, dengan jumlah 4 orang mahasiswa kelas Palembang, yang diambil secara acak.

Tabel Komentar siswa pada *small group prototype* kedua

Kelebihan	Kekurangan
<ol style="list-style-type: none"> 1. Merangsang siswa untuk lebih bersemangat dengan adanya musik. 2. Materi lebih mudah dipahami 3. Pertanyaan mengacu pada evaluasi yang berbobot 4. Mudah untuk mempelajarinya lagi karena kami dapat melihat materi secara berulang-ulang dan tidak perlu mencatat terlalu banyak. 5. Menarik karena dapat melihat hasil dan peringkat, sesaat setelah mengerjakan soal 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ada beberapa materi yang sedikit sulit untuk dipahami 2. Masih butuh bantuan dosen untuk menjelaskan beberapa bagian 3. Agak lambat karena koneksi, sehingga siswa harus menunggu.

Berdasarkan hasil uji validitas, disimpulkan pengembangan bahan ajar menggunakan media *flipbook* pada pembelajaran sastra yang peneliti desain telah baik dari *prototype* satu, meskipun masih terdapat beberapa tampilan yang masih belum sempurna. Kekurangan pada *prototype* dua ini akan menjadi patokan bagi peneliti untuk memperbaikinya. Pada *prototype* kedua juga dilakukan uji coba pada *small group* ini bertujuan untuk melihat kepraktisan dan keefektifan media *flipbook* sastra yang digunakan saat pembelajaran.

Tahap revisi *prototype* dua

Prototype kedua ini dilakukan revisi berdasarkan saran-saran serta hasil analisis terhadap uji coba *small group*. Revisi *prototype* kedua bertujuan untuk memperbaiki dan menghasilkan *prototype* ketiga. *Prototype* ketiga ini dianggap sebagai produk desain *flipbook* pembelajaran yang baik yang memenuhi kriteria kualitas yaitu, valid, praktis, dan mempunyai efek yang potensial. *Prototype* ketiga ini akan diuji cobakan kepada subjek penelitian sebenarnya.

Validasi *Prototipe* Ketiga

Dilihat dari hasil angket siswa pada *prototype* ketiga dalam bentuk diagram batang, terlihat tidak ada lagi siswa yang tidak tertarik pembelajaran, ini berarti dapat disimpulkan *prototype* kedua telah potensial efektif dalam meningkatkan sikap mahasiswa. *Prototype* ketiga ini, sama strukturnya dengan *prototype* sebelumnya yaitu dimulai dengan validasi oleh pakar, dan tetap bertujuan untuk memperoleh *flipbook* yang lebih sempurna dari sebelumnya.

Berdasarkan hasil uji validasi, maka dapat disimpulkan bahwa *flipbook prototype* ketiga yang dikembangkan sudah lebih baik dari *prototype* kedua. Tahap uji coba *prototype* ketiga ini berisikan uji keefektifan dari *prototype* ketiga. Pada *prototype* ini kepraktisan tidak

diujicobakan lagi, karena pada *prototype* kedua, *flipbook* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria praktis. Uji coba yang dilakukan pada *prototype* ketiga ini hanya uji keefektifan saja dengan bentuk pembelajaran individu.

C. Hasil Pembelajaran Menggunakan Bahan Ajar dan Media *flipbook* dalam Pembelajaran

***Prototype* Ketiga**

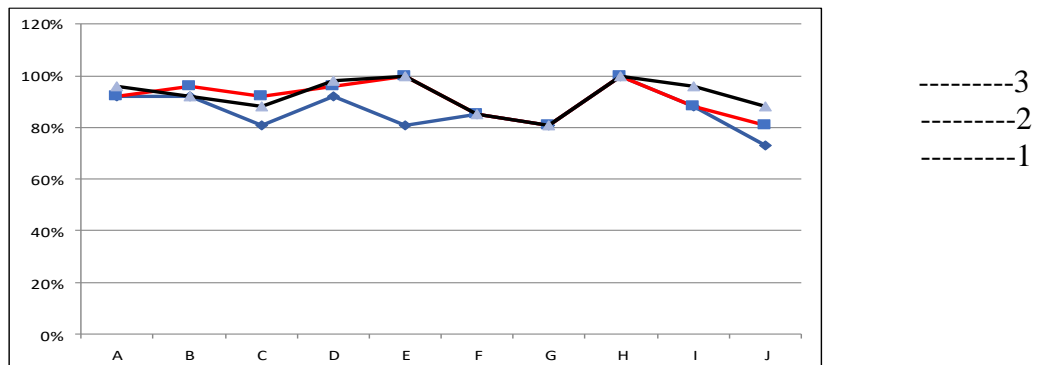
Setelah diperoleh *prototype* ketiga yang valid, praktis, dan mempunyai potensial efek terhadap hasil belajar, selanjutnya *prototype* ketiga ini diuji cobakan di kelas Palembang Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Sriwijaya dengan jumlah 26 orang mahasiswa. Pembelajaran dengan menggunakan media *flipbook* pembelajaran ini dilaksanakan di laboratorium komputer Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Sriwijaya selama 3 X pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan 22 Maret 2022. Pertemuan kedua dilakukan tanggal 29 Maret 2022. Pertemuan ketiga tanggal 5 April 2022. Selama pembelajaran mahasiswa yang menjadi subjek penelitian diobservasi untuk melihat aktivitasnya. Dosen hanya bertindak sebagai fasilitator. Siswa mempelajari materi, dan menjawab soal dalam latihan pemahaman materi melalui media *flipbook* dan jika ada kesulitan, dosen memperjelas hal-hal yang belum dipahami.

Pada saat pembelajaran dilakukan observasi terhadap siswa. Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan pembelajaran, diperoleh rata-rata keaktifan siswa selama pembelajaran dalam tiga kali pertemuan pada *prototype* ketiga tergolong baik dengan persentase masing-masing indikator sebagai berikut.

1. Seluruh mahasiswa (96%) mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dosen.
2. Sebagian besar mahasiswa (92%) mengekspresikan perasaan gembira dalam kegiatan belajar mengajar
3. Seluruh mahasiswa (88%) mengikuti petunjuk-petunjuk penggunaan *flipbook*
4. Seluruh mahasiswa (96%) mempelajari materi dengan sistematis
5. Seluruh mahasiswa (100%) mencatat/mengkopi materi yang ada pada *flipbook*
6. Sebagian besar mahasiswa (85%) berdiskusi atau bertanya dengan kelompok
7. Sebagian besar mahasiswa (81%) mengemukakan pendapat dalam diskusi
8. Seluruh mahasiswa (100%) mengerjakan tugas
9. Hampir Seluruh mahasiswa (96%) menjawab latihan tepat waktu
10. Sebagian besar mahasiswa (88%) dapat menyimpulkan perkuliahan.

Berikut tabel observasi *prototype* ketiga saat pembelajaran pada pertemuan pertama s.d. ketiga.

Diagram Hasil Observasi Keaktifan *Prototype* Ketiga



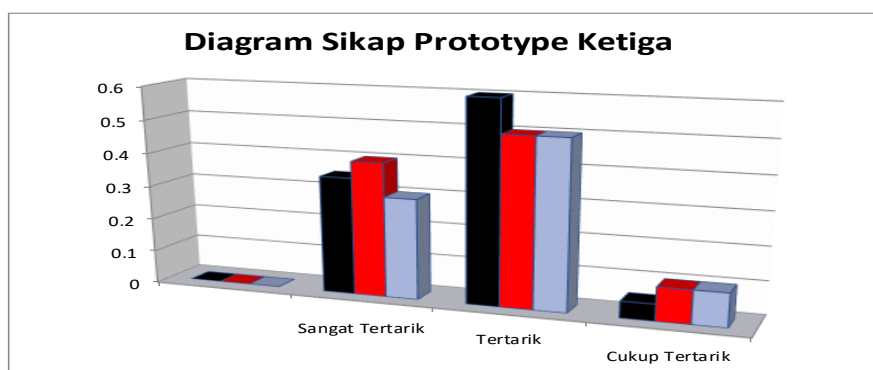
Keterangan:



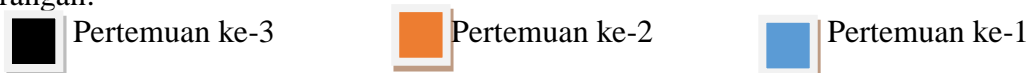
Dilihat dari hasil observasi aktivitas mahasiswa dalam belajar, tidak ada lagi siswa yang aktivitasnya menunjukkan kategori tidak aktif.

Pada akhir pembelajaran siswa diminta untuk mengisi angket untuk melihat tanggapan serta penilaian siswa terhadap *prototype* ketiga yang dihasilkan. Selain itu berdasarkan hasil angket sikap mahasiswa terhadap perkuliahan teori sastra menggunakan media *flipbook* diperoleh rata-rata terdapat 30% siswa sangat tertarik, 65% siswa termasuk dalam kategori tertarik, 5% mahasiswa termasuk dalam kategori cukup tertarik, dan tidak ada mahasiswa yang tidak tertarik.

Diagram Sikap Mahasiswa

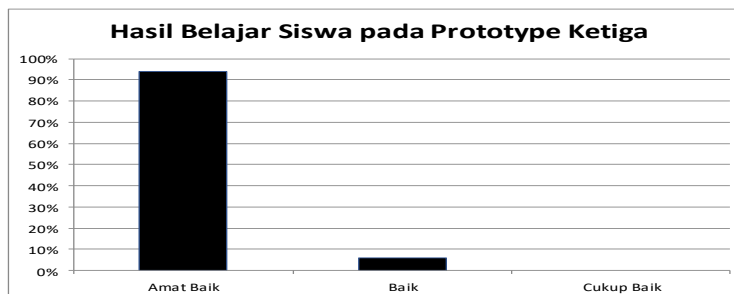
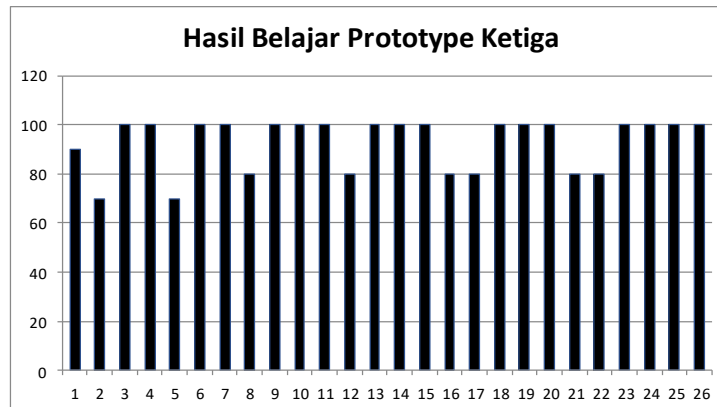


Keterangan:



Hasil belajar siswa menggunakan media *flipbook* pembelajaran

Adapun berdasarkan dari hasil belajar mahasiswa dapat dilihat dari diagram di bawah ini.



Jika dilihat dari hasil belajar, pada seluruh pertemuan tidak terdapat mahasiswa yang masuk dalam kategori gagal, dan ketuntasan secara klasikal mencapai 100%. Hal tersebut menunjukkan *prototype* ketiga telah potensial efektif dan meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu *prototype* ketiga dianggap sebagai hasil akhir dari desain media *flipbook* pada teori sastra, yang telah sesuai dengan klasifikasi karakteristik pembelajaran yang menggunakan media *flipbook*.

D. Pembahasan

Validitas dan Praktikalitas Bahan Ajar Berbasis *Flipbook*

Prosedur pengembangan produk desain dalam bentuk *flipbook* pembelajaran ini dimulai dari analisis, baik analisis KKNi maupun analisis materi. Kemudian dilanjutkan dengan desain produk yaitu diawali dengan *paper based* dan dilanjutkan dengan *computer based* yang selanjutnya dinamakan *prototype* pertama. Proses pengembangan *prototype* ini terfokus pada tiga hal yaitu *content*, *support*, dan *layout*. Berikutnya produk desain *prototype* pertama yang berisi bahan ajar Teori Sastra yang terdiri dari materi drama, cerpen, dan hikayat ini divalidasi oleh para pakar *prototype* pertama juga diuji cobakan pada *one-to-one*.

Berdasarkan saran-saran dari validator dan mahasiswa, dapat dikatakan bahwa *prototype* pertama yang dihasilkan dikategorikan *flipbook* pembelajaran yang valid dan praktis, baik dari segi konten yaitu sesuai dengan materi pada kurikulum dan konstruk yaitu sesuai dengan kaidah pembuatan media berbasis komputer.

Dari hasil validasi dan masukan mahasiswa, didesain produk dalam bentuk *flipbook*. Pembelajaran tadi diuji cobakan ke *small group* untuk melihat segi kepraktisan dan keefektifan *prototype* tersebut. Pada uji coba *small group* berdasarkan hasil observasi didapatkan sebagian besar mahasiswa sudah mendengarkan dan memerhatikan penjelasan dosen. Mahasiswa sudah mampu mengikuti petunjuk penggunaan *flipbook*, sebagian besar mahasiswa langsung mencatat dan mengunduh materi yang ada di *flipbook*. Untuk berdiskusi sebagian besar berdiskusi dan setelah itu sibuk mencari jawaban yang ada. Untuk mengumpulkan tugas, mahasiswa sangat disiplin dan tepat waktu. Maka secara umum, dapat dikatakan bahwa bahan ajar yang dikembangkan lewat media *flipbook* pembelajaran (*prototype*) sudah baik dan tergolong *prototype* yang valid dan praktis.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan suatu produk buku elektronik Teori Sastra berbasis *flipbook*. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Bahan ajar sastra berbasis *flipbook* yang dikembangkan dalam penelitian ini dikategorikan valid dan praktis. Valid tergambar dari hasil penilaian validator, dua orang validator menyatakan baik berdasarkan *content*, yakni sesuai kurikulum, konstruk (sesuai dengan karakteristik pembelajaran kontekstual) dan bahasa (sesuai dengan kaidah yang berlaku/EYD). Praktis tergambar dari hasil uji coba lapangan, semua mahasiswa dapat menggunakan pembelajaran berbasis *flipbook* dengan baik tanpa terbatas waktu dan tempat.
2. Sikap mahasiswa terhadap pembelajaran sastra berbasis *flipbook* masuk dalam kategori menarik, terbukti adanya peningkatan presentase sikap dari *prototype* pertama ke *prototype* kedua, dan signifikan naik pada *prototype* ketiga .
3. Pengembangan bahan ajar sastra berbasis *flipbook* ini, dilihat dari segi aktivitas mahasiswa sudah optimal, karena seluruh deskriptor sudah terpenuhi semua.
4. Data hasil belajar mahasiswa pada bahan ajar sastra menunjukkan ketuntasan, yang menunjukkan rata-rata keseluruhan 94. Dengan kata lain sudah jauh melampaui standar kelulusan minimal yaitu 78. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran sastra yang menggunakan media *flipbook* sangat efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsanti, Meilan. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius bagi Mahasiswa Prodi PBSI, FKIP, Unissula. *Jurnal Kredo* 1(2).
- Anwas, O. M. 2022. Model buku teks pelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(1), 17-32.
- Arikunto, S. 2021. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3*. Bumi Aksara.
- Amri, Sofan dan Ahmadi, Iif Khoiru. 2010. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Borg, W.R. and Gall, M.D. 1983. *Educational Research: an Introduction*. London: Longman, inc.
- Dick dan Carey. 1978. *The Systematic Design of Instruction*. USA: Foren and Company.
- Dick, Carey, dan O. Carey. 2005. *The Systematic Design of Instruction*. Boston: Pearson.
- Endraswara, Suwardi. 2011. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: CAPS.
- Faruk. 2012. *Metode Penelitian Sastra: Sebuah Penjelajahan Awal*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Himmah, E. F. I. 2019. Pengembangan E-Modul Menggunakan *Flip PDF Professional* pada Materi Suhu dan Kalor. *repository.radenintan.ac.id*. FTK. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Jolly, David dan Bolitho, Rod. "A framework for Materials Writing," dalam Tomlison, Brian (ed.). 1998. *Materials Development in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Lidyawati, Y. (2015). Pengembangan Modul Sastra Indonesia Berbasis Flipbook pada Mata kuliah Bahasa dan Sastra Indonesia Kelas XI Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Sriwijaya. *Logat: Jurnal Bahasa Indonesia dan Pembelajaran*, 2(2), 97-116.
- Lidyawati, Y. (2017, October). Bahan Ajar Teori Sastra Berbasis Flipbook. In *Seminar Bahasa dan Sastra Indonesia* (Vol. 1, No. 1, pp. 52-60).
- Maulana, Iqbal. 2020. Pengembangan E-Modul *Flipbook* Berbantuan *Flip PDF Professional* dengan Pendekatan *Situation Based Learning* (SBL) pada Pokok Bahasan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Kelas VIII di SMP Negeri 12 Bandar Lampung. *repository.radenintan.ac.id*. FTK. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Mulyadi, D. U., & Wahyuni, S. (2022). Pengembangan media flash flipbook untuk meningkatkan keterampilan berfikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPA di SMP. *Jurnal pembelajaran fisika*, 4(4), 296-301.
- Rohmaini, L., Netriwati, N., Komarudin, K., Nendra, F., & Qiftiyah, M. (2020). Pengembangan modul pembelajaran matematika berbasis etnomatematika berbantuan wingeom berdasarkan langkah borg and gall. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 5(2), 176-186.
- Sugihartini, Nyoman & Jayanta, Laba Nyoman. 2017. Pengembangan E-Modul Mata Kuliah Strategi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 2(14).
- Sugiyono. 2017. *Metode Penetian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Tim. 2022. *Buku Pedoman Kurikulum FKIP Unsri 2022-2017*. Palembang: FKIP Universitas Sriwijaya.
- Triwibowo, H., Frilasari, H., & Rohman, D. H. (2022). Hubungan Intensitas Penggunaan Internet Dimasa Pandemi Covid dengan Interaksi Sosial Remaja. *Jurnal*

Keperawatan, 15(1), 9. Retrieved from <http://e-journal.lppmdianhusada.ac.id/index.php/jk/article/view/159>

Mahayana, Maman. S.. 2015. *Kitab Kritik Sastra*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

Sriwulandari, Y. A., & Purnamasari, I. O. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Teori dan Sejarah Sastra dengan Soal Teka-Teki Silang. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 5(4), 802-807.

Tim. 2022. *Buku Pedoman Kurikulum FKIP Unsri 2022-2017*. Palembang: FKIP Universitas Sriwijaya.

Tomlison, Brian (Ed.). 1998. *Materials Development in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.