

Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Teori Sastra Berbasis *Flipbook 3D*

Desyarini Puspita Dewi¹, Ariasma Setyarum², Dina Nurmalisa³

Universitas Pekalongan FKIP PBSI^{1,2,3}

ariesmasetyarum@gmail.com²

Abstrak

Pengembangan bahan ajar Teori Sastra berbasis Flipbook 3D ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar Teori Sastra berbasis Flipbook 3D yang menyenangkan sehingga memudahkan mahasiswa untuk memperdalam pemahaman terhadap perkuliahan Teori Sastra. Bentuk penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah deskriptif dengan analisis data secara kualitatif dan kuantitatif

Pengembangan bahan ajar Teori Sastra berbasis Flipbook 3D ini, proses belajar mengajar menjadi efektif dan menarik sehingga mahasiswa dapat mengerti dan memahami materi perkuliahan dengan mudah. Kelayakan flipbook 3D Teori Sastra menggunakan uji validitas oleh ahli. Adapun hasil uji validitas yang dilakukan meliputi: 1) uji materi; 2) uji media; dan 3) uji bahasa. Keefektifan flipbook 3D Teori Sastra dilakukan uji coba di lapangan dengan hasil post-test menunjukkan bahwa skor rerata kelompok eksperimen lebih tinggi daripada skor rerata kelompok kontrol. Berdasarkan analisis hasil uji-t skor post-test antar kelompok, diperoleh t hitung sebesar 3,173 dengan $df = 60$ dan p sebesar 0,002 pada taraf kesalahan 0,05. Nilai p lebih kecil dari taraf kesalahan 0,05 ($0,002 < 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pemahaman teori sastra yang signifikan antara mahasiswa yang diajarkan dengan flipbook 3D Teori Sastra dan buku bacaan biasa.

Kata Kunci: pengembangan bahan ajar, teori sastra, Flipbook 3D

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATA KULIAH TEORI SASTRA BERBASIS *FLIPBOOK 3D*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu upaya agar mahasiswa memperoleh kecerdasan pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang positif melalui pengembangan potensi secara terencana. Pengembangan dilakukan untuk memperbaiki mutu dan kualitas pendidikan di Indonesia. Perkembangan teknologi dan komunikasi sebagai dasar dalam merepresentasikan usaha pengembangan pendidikan. Hal tersebut tertuju pada peran strategis teknologi dalam dunia pendidikan yang dijalankan secara sinergis.

Kehidupan masyarakat global yang saat ini telah bergantung pada teknologi. Untuk itu, peran dunia pendidikan sangat dibutuhkan dalam menyiapkan mahasiswa untuk berkontribusi pada masyarakat digital. Pesatnya perkembangan teknologi menjadikan kemudahan untuk dapat memberi akses cepat terhadap pemerolehan ilmu pengetahuan. Sehingga hal tersebut juga berdampak pada konsepsi pembelajaran.

Aplikasi teknologi dan digitalisasi telah menjangkau seluruh aspek kehidupan manusia. Hal ini juga berlaku dalam pembelajaran di pendidikan formal. Tidak terkecuali juga pada pembelajaran sastra. Perkembangan teknologi berimbas pada proses pembelajaran sastra yang mendorong adanya pengembangan sumber belajar dan media pembelajaran. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital, perlu adanya perpaduan antara teknologi cetak dengan teknologi digital dalam kegiatan belajar mengajar, seperti *digital book* yang menyajikan media belajar buku dalam bentuk virtual. Salah satu perangkat lunak yang bisa dimanfaatkan adalah *Flipbook 3D*.

Flipbook 3D merupakan perangkat lunak yang handal yang dirancang untuk mengkonversi file PDF ke halaman balik publikasi digital atau digital book. Perangkat lunak ini dapat mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku. Selain itu, perangkat lunak ini juga dapat membuat file PDF menjadi seperti sebuah majalah, majalah digital, flipbook, katalog perusahaan, katalog digital, dan lain-lain. Aplikasi flipbook adalah salah satu aplikasi yang mendukung sebagai media pembelajaran yang akan membantu dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini tidak terpaku hanya pada tulisan-tulisan saja tetapi bisa dimasukkan sebuah animasi gerak, video, dan audio yang bisa menjadikan sebuah interaktif media pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran menjadi tidak monoton. Bahan ajar flip book dapat dibuka melalui perangkat elektronik seperti komputer, handphone ataupun gadget gawai (smartphone).

Penggunaan *Flipbook 3D* dalam kegiatan pembelajaran mulai dikembangkan sebagai media pembelajaran di tingkat sekolah dasar, menengah, hingga perguruan tinggi. Efektivitasnya pun dapat diperhitungkan mengingat kemudahan aksesnya dan jangkauan penggunaannya pun jauh lebih banyak. Dengan adanya bahan ajar berbentuk *flipbook* ini dapat mempermudah mahasiswa dalam memahami materi, didalamnya terdapat ilustrasi contoh yang dikemas dengan tampilan yang menarik dan penggunaan *flipbook* ini dapat membiasakan mahasiswa untuk menggunakan teknologi karena dioperasikan langsung seperti membuka dan menutup lembaran buku melalui digital.

Pembelajaran sastra yang mengikuti kemajuan teknologi bertujuan untuk menumbuhkan minat generasi muda dalam belajar. Banyaknya waktu yang digunakan untuk berselancar di dunia maya dengan menggunakan gawai mengalihkan perhatian dari buku cetak ke buku virtual. Selain itu, aksesnya yang mudah kapan saja dan di mana saja tanpa perlu membawa buku cetak ke mana-mana menjadi alasan mengapa buku virtual lebih banyak disukai. Tujuan pembelajaran mahasiswa dapat tercapai apabila terdapat dukungan yang diperoleh media dan sumber pembelajaran yang tepat. Perpaduan antara media dan sumber ajar dikenal dengan bahan ajar perkuliahan. Bahan ajar memiliki tujuan guna mendukung ketercapaian mahasiswa guna memahami informasi yang disampaikan pendidik (Romansyah, 2016). Dengan demikian, mahasiswa mampu memahami materi perkuliahan apresiasi sastra dengan mudah dan lancar. Menurut Purwani (2022), bahan ajar yang lengkap, dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Pembelajaran yang efektif dan efisien diharapkan bisa mencapai tujuan pembelajaran yang tercantum dalam Rencana Pembelajaran Semester.

Sebagai perguruan tinggi yang mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, Universitas Pekalongan juga tanggap terhadap perkembangan media pembelajaran. Penyesuaian media yang digunakan dalam pembelajaran pun disesuaikan dengan perkembangan teknologi berbasis program ataupun aplikasi. Demikian halnya dengan yang dilakukan oleh Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Pembelajaran yang berbasis *student centered learning* dan juga *project* telah sering dilakukan pada kegiatan belajar mengajarnya. Namun, ada beberapa mata kuliah yang mengharuskan mengakses referensi utamanya masih berupa buku-buku dalam bentuk cetak, di antaranya adalah mata kuliah Teori Sastra. Konten mata kuliah Teori Sastra mengharuskan mahasiswa untuk membaca buku-buku teori yang seringkali dianggap oleh mahasiswa sebagai kegiatan yang membosankan, sehingga kendala yang dihadapi dalam pembelajaran ini adalah kurangminatan mahasiswa untuk membaca buku teks. Mahasiswa dengan aktivitasnya memungkinkan berpindah ke tempat yang satu ke tempat yang lain dalam waktu yang cepat, membuat akses terhadap buku cetak dianggap menyulitkan. Mahasiswa lebih sering mengakses informasi tentang perkuliahan, pengumpulan tugas, akses referensi dan sebagainya melalui gawai.

Memiliki dunia dalam genggamannya mempengaruhi keinginan untuk mengakses informasi secara manual. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi-inovasi sebuah bahan ajar dalam mata kuliah Teori Sastra. Inovasi yang dimaksud adalah mengembangkan bahan ajar yang dikombinasikan dengan media elektronik. Artinya, bahan ajar yang dikembangkan merupakan bahan ajar dalam versi digital yaitu berupa aplikasi *flipbook*. Melalui penelitian ini, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran sastra yang berbasis teknologi agar pembelajaran semakin efektif dan dapat menumbuhkan minat untuk belajar. Kelebihan *Flipbook 3D* yang telah disampaikan pada bagian sebelumnya menjadi pertimbangan untuk mengembangkan media pembelajaran teori sastra di program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Pekalongan.

Dengan adanya inovasi menciptakan bahan ajar berbasis digital yang dapat diakses mahasiswa melalui gawai (smartphone), maka bahan ajar yang dikembangkan harus memanfaatkan software yang sesuai dengan platform Android. Dengan adanya bahan ajar berbasis digital yaitu sebuah aplikasi *flip book* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa serta memudahkan mereka untuk membacanya di mana saja dan kapan saja melalui gawai (smartphone).

Berdasarkan rumusan masalah yang muncul dalam penelitian ini, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Mendeskripsikan analisis kebutuhan bahan ajar Teori Sastra berbasis *Flipbook 3D* di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Pekalongan; 2) Mendeskripsikan pengembangan bahan ajar Teori Sastra berbasis *Flipbook 3D* di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Pekalongan; 3) Membuktikan efektivitas bahan ajar Teori Sastra berbasis *Flipbook 3D* di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Pekalongan.

Penelitian ini penting guna menemukan alternatif solusi dalam pembelajaran sastra di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Pekalongan. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Untuk mahasiswa penelitian ini akan memberikan solusi dan pemecahan masalah pada pembelajaran sastra di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Pekalongan; 2) Bagi dosen pengampu mata kuliah Teori Sastra, dapat menggunakan *Flipbook* Teori Sastra dalam pembelajaran sastra; 3) Penelitian ini juga memiliki manfaat untuk meningkatkan khasanah keilmuan terkait metode pembelajaran sastra, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa di Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Pekalongan.

Penelitian selalu beranjak dari penelitian yang sudah ada, karena suatu penelitian yang mengacu pada penelitian lain akan menjadi dasar dalam penelitian selanjutnya. Dengan demikian, peninjauan terhadap penelitian sebelumnya sangatlah penting, sebab bisa digunakan untuk mengetahui relevansi penelitian yang telah lampau dengan penelitian yang akan dilakukan. Selain itu, peninjauan penelitian sebelumnya dapat digunakan untuk membandingkan seberapa besar keaslian dari penelitian yang akan dilakukan.

Penelitian yang dilakukan oleh Wardani dan Susilowibowo (2021) dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Sebagai Pendukung Implementasi Pembelajaran *Scientific Approach* Dalam Pembelajaran Daring Pada Materi Persediaan Kelas XI Di SMK Yapalis Krian. Berdasarkan hasil telaah serta validasi oleh para ahli dapat diketahui bahwa bahan ajar elektronik berbasis Flip Book ini “Sangat Layak” digunakan pada pembelajaran di kelas pada materi persediaan kelas XI di SMK Yapalis Krian dengan mendapat rerata skor sebesar 83,32% (Sangat Layak).

Penelitian relevan berikutnya yang dilakukan oleh Juwati, dkk. (2021) dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Teori Sastra Menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flip Book Maker* Di STKIP PGRI Lubuklinggau didasari belum dikembangkannya bahan ajar digital yaitu aplikasi *Kvisoft Flip Book Maker*. Penelitian ini memperoleh hasil analisis kebutuhan bahan ajar, mahasiswa dan dosen sama-sama mengharapkan bahan ajar hasil pengembangan yang lengkap, materi tersusun secara sistematis, menarik, dan mudah dipahami dengan bahasa yang komunikatif. Sementara untuk menarik mahasiswa menggunakan bahan ajar, bahan ajar yang dikembangkan dikemas melalui aplikasi *Kvisof Flip Book Maker* yang dapat dibaca di mana saja dan kapan saja mereka inginkan melalui *smartphone* atau *gaway*, dengan tampilan atau desain bahan ajar yang dapat membuka lembar per halamannya layaknya membaca buku cetak.

Penelitian relevan juga terdapat dalam penelitian Andi Adam, dkk. (2022) dengan judul Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia Kelas X SMA Berbasis *Flip Book Maker*. Hasil penelitian dan pengembangan (R&D) ini: (a) dihasilkan produk materi ajar Bahasa Indonesia kelas X SMAN 4 Luwu Utara berbasis media Flip Book maker, (b) materi ajar Bahasa Indonesia kelas X berbasis media Flip Book maker yang telah dinyatakan layak oleh ahli dan subjek uji coba, (c) materi ajar Bahasa Indonesia kelas X berbasis media Flip Book maker yang telah dinyatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh tingkat ketuntasan tes kemampuan kelompok uji lapangan I dan II masing-masing sebesar 59% dan 77%. (d) materi ajar Bahasa Indonesia kelas X berbasis media *Flip Book maker* yang telah dinyatakan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian yang akan dilakukan memiliki persamaan dengan penelitian milik Juwati, dkk. yaitu pada mata kuliah teori sastra dan aplikasi yang digunakan. Perbedaan terletak pada materi dan tempat pelaksanaan penelitian. Pada penelitian yang dilakukan Wardani dan Susilowibowo persamaan dengan penelitian ini pada penggunaan media *Flip Book* sedangkan perbedaan terdapat pada bahan ajarnya. Penelitian Andi, dkk. dengan penelitian ini sama-sama menggunakan *Flip Book maker* sedangkan yang membedakan ada pada bahan ajar dan jenjang pendidikannya. Beberapa penelitian yang relevan di atas menjadi pijakan untuk melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Teori Sastra Berbasis *Flip Book Maker* Di Universitas Pekalongan.

Berdasarkan tinjauan terhadap penelitian terdahulu, maka penelitian ini memiliki kebaruan pada aspek kontennya. Bahan ajar Teori Sastra berbasis *flipbook 3D* yang akan dikembangkan tidak hanya memuat materi seperti dalam buku teks saja, tetapi juga diberikan contoh analisis dan video tutorial.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode R & D (*Research and Development*). Tujuan penelitian ini adalah produk baru atau perbaikan terhadap produk lama untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa semester 1 prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Pekalongan terhadap mata kuliah Teori Sastra. Penelitian ini akan menghasilkan produk Pendidikan berupa bahan ajar Teori Sastra berbasis Flipbook 3D bagi mahasiswa semester 1 prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Pekalongan. Hal ini dilakukan guna meningkatkan pemahaman konsep mahasiswa melalui bahan ajar berbasis Flipbook 3D yang menyenangkan sehingga memudahkan untuk memperdalam pemahaman terhadap materi Teori-teori Sastra.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Pekalongan. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester 1A dan 1B dengan jumlah 60 mahasiswa. Penelitian ini dirancang dengan menggunakan desain pengembangan pembelajaran Walter Dick & Lou Carrey (1985) dalam Hamzah (2006: 24).

Validasi produk dimaksudkan untuk mengetahui validitas dari produk yang telah dihasilkan. Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi (isi), ahli desain, dan praktisi pembelajaran. Validasi ahli isi merupakan dosen ahli yang menguasai pembelajaran tematik. Adapun kualifikasi ahli dalam penelitian pengembangan ini adalah: 1) menguasai karakteristik pembelajaran sastra, 2) memiliki wawasan keilmuan terkait dengan produk yang dikembangkan, dan 3) bersedia sebagai penguji produk bahan ajar Teori Sastra berbasis Flipbook 3D bagi mahasiswa semester 1 prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Pekalongan. Validasi Ahli Desain yang ditetapkan untuk menguji tingkat kevalidan produk bahan ajar tematik berbasis cerita bergambar, pada dasarnya mempunyai kriteria yang sama dengan ahli materi (isi) akan tetapi ahli desain pembelajaran harus yang mempunyai kemampuan dalam bidang desain pembelajaran. Praktisi Pembelajaran merupakan salah satu penguji tingkat kevalidan dari produk bahan ajar tematik berbasis cerita bergambar. Adapun kualifikasi praktisi pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) dosen di Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pekalongan, 2) memiliki pengalaman dalam mengajar, 3) bersedia sebagai penguji produk bahan ajar Teori Sastra berbasis Flipbook 3D untuk sumber perolehan data hasil pengembangan. Terkait dengan langkah-langkah yang dilakukan dalam review praktisi pembelajaran sama halnya dengan review ahli isi dan ahli desain pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini sebagai berikut: 1) Observasi, dalam penelitian ini adalah dengan melakukan wawancara dengan dosen mata kuliah teori sastra di PBSI FKIP Universitas Pekalongan terkait dengan bahan ajar yang biasanya digunakan.; 2) Tes Pemahaman Konsep, yaitu pengumpulan data melalui tes dalam penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan bahan ajar tematik berbasis *Flipbook* 3D (hasil *pre-test* dan *post-test*); 3) Angket dalam penelitian ini untuk tanggapan mahasiswa tentang bahan ajar Teori Sastra berbasis *Flipbook* 3D, yaitu ketepatan perancangan atau desain pembelajaran, ketepatan isi bahan ajar, kemenarikan dan keefektifan penggunaan bahan ajar.; 4) Dokumentasi dengan mengambil data mahasiswa semester 1 yang terdapat di PBSI FKIP Universitas Pekalongan. Data yang dimaksud dapat berupa daftar hadir mahasiswa dan dokumentasi kegiatan penelitian.

Ada tiga teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah hasil data hasil pengembangan produk yakni analisis isi, analisis deskriptif dan analisis uji t. Ketiga teknik ini dipergunakan sesuai dengan data yang diperoleh dari proses pengumpulan data sebagaimana diuraikan pada instrument pengumpulan data. Pertama, analisis isi pembelajaran dilakukan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran Teori Sastra. Dengan demikian hasil dari analisis ini dipakai sebagai dasar untuk mengembangkan bahan ajar Teori Sastra berbasis Flipbook 3D. Kedua, analisis deskriptif dilakukan pada saat uji coba, data diambil dari penilaian angket untuk memberikan kritik, saran, dan masukan perbaikan. Hasil dari analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat kemenarikan produk hasil pengembangan yang berupa bahan ajar Teori Sastra berbasis Flipbook 3D. Data pengukuran kelayakan media digunakan rumus untuk menganalisis hasil validasi dengan teknik perhitungan nilai rata-rata. Ketiga, analisis hasil tes yang digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman mahasiswa. Dalam uji coba lapangan menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol (*Pretest-posttest control group desain*). Sebelum metode mengajar baru dicobakan, maka dipilih kelompok atau kelas tertentu yang akan diajar

dengan bahan ajar baru tersebut. Kelompok pertama yang akan diajar dengan bahan ajar baru disebut kelompok eksperimen, sedangkan kelompok yang tetap menggunakan bahan ajar lama disebut kelompok kontrol.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan mengembangkan *flipbook 3D* teori sastra. Data penelitian ini dikelompokkan menjadi empat, yaitu (1) data analisis kebutuhan pengembangan *flipbook* Teori Sastra yang didapat dari lembar kuesioner, wawancara, dan studi kepustakaan, (2) pengembangan (*prototype*) dan uji kelayakan, (3) Keefektifan *flipbook 3D*.

A. Analisis Kebutuhan *Flipbook*

Analisis kebutuhan *flipbook 3D* diperoleh berdasarkan hasil angket, wawancara, dan studi kepustakaan. Wawancara dilakukan dengan dua Dosen Pengampu Mata Kuliah Teori Sastra, dan 30 mahasiswa yang menempuh MK Teori Sastra.

Berdasarkan hasil studi kepustakaan, belum ada bahan bacaan teori sastra yang atraktif. Hasil analisis kebutuhan penelitian ini meliputi: 1) buku teori sastra digital belum ada, 2) dibutuhkan buku yang menarik, 3) buku referensi teori sastra yang ada masih terlalu luas dan umum.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Dosen teori sastra, dibutuhkan buku teori sastra yang mutakhir, menarik minat baca mahasiswa, dan mudah dibaca. Berdasarkan hasil angket kebutuhan mahasiswa, dapat diketahui bahwa siswa membutuhkan buku teori sastra yang menarik dan mudah dibawa ke manapun. Angket disebarkan kepada 60 mahasiswa. Selama ini mahasiswa kurang tertarik untuk mempelajari teori sastra. Oleh karena itu, materi perlu disajikan dengan menarik agar meningkatkan minat mahasiswa untuk mempelajari teori sastra. Mahasiswa membutuhkan buku yang memberikan pemahaman mahasiswa terhadap materi teori sastra. Materi dijelaskan dengan menarik, kemenarikan pemberian materi terletak pada keruntutan dan kejelasan pemberian materi yang difasilitasi secara digital. *Flipbook 3D* ini diharapkan dapat menjawab permasalahan akan bahan ajar teori sastra.

B. Pengembangan *Flipbook 3D* Teori Sastra

1. Pengembangan bahan ajar Teori Sastra berbasis *Flipbook 3D*

Bahan ajar merupakan salah satu alat yang dapat membantu mahasiswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan bahan ajar yang dilengkapi dengan beragam media gambar, video dan audio dapat membuat mahasiswa lebih semangat dan mampu meningkatkan minat dalam belajar. Dengan adanya pengembangan bahan ajar berbentuk *flipbook* yang terdapat gambar, suara, video, dan materi akan membuat mahasiswa lebih menarik dan termotivasi untuk belajar. Keberadaan bahan ajar penting untuk menunjang pelaksanaan kegiatan perkuliahan pada pengimplementasian kurikulum. Meskipun buku-buku Teori Sastra telah tersedia di perpustakaan, akan tetapi mahasiswa perlu memiliki sumber belajar lain seperti bahan ajar yang memuat materi lebih spesifik, kontekstual dan lebih inovatif. Pemakaian bahan ajar hal yang vital di dalam pembelajaran, dapat dijadikan pedoman bagi mahasiswa dalam proses pembelajaran untuk mengetahui dan memahami materi yang harus dipelajari atau dikuasai oleh mahasiswa, serta dijadikan pegangan dosen saat mengajar sebagai tolok ukur batasan materi yang ingin disampaikan sehingga menjadi sistematis dan terarah. Penggunaan bahan ajar dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran, semakin efektif bahan ajar yang digunakan maka pembelajaran akan menjadi lebih baik sehingga kemampuan mahasiswa dalam memahami materi menjadi meningkat. Bahan ajar dapat meringankan tugas dosen sebagai pengganti penjelasan yang membutuhkan waktu yang relatif lama, bahan ajar juga membantu mahasiswa untuk belajar secara mandiri.

Hasil analisis kebutuhan akan *flipbook 3D* teori sastra seperti tersebut di atas menjadi dasar untuk mengembangkan *flipbook 3D* teori sastra. *Flipbook 3D* ini berisi tentang materi genre karya sastra yang terbagi dalam puisi, prosa, dan drama terdiri atas 32 halaman.

Tabel 1. Halaman dan Deskripsi Buku

Halaman	Deskripsi
1	Sampul Buku
2	Genre Sastra Prosa Fiksi
9	Genre Sastra Puisi
27	Genre Sastra Drama

Gambar 1. Cover Buku



Cover buku berisi judul buku, penulis, dan instansi peneliti. Selanjutnya pada halaman 1 berisi tentang materi Prosa Fiksi. Materi Prosa Fiksi meliputi: 1) Pengertian Prosa Fiksi; 2) Lapis Bentuk atau Struktur dalam Prosa; 3) Lapis Makna dalam Prosa Fiksi. Halaman 9 berisi tentang materi Puisi. Materi Puisi meliputi: 1) Pengertian Puisi; 2) Lapis Bentuk atau Struktur Puisi; 3) Lapis Makna dalam Puisi; 4) Ragam Puisi. Halaman 27 berisi tentang materi Drama. Materi Drama meliputi: 1) Pengertian Drama; 2) Unsur-Unsur Drama; 3) Sifat Drama.

Pengembangan bahan ajar mata kuliah Teori Sastra berbasis *Flipbook 3D* dilakukan agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan dapat menumbuhkan minat untuk belajar mahasiswa di program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Pekalongan. Dengan adanya bahan ajar mata kuliah Teori Sastra berbasis *Flipbook 3D* ini, proses belajar mengajar menjadi efektif dan menarik sehingga mahasiswa dapat mengerti dan memahami materi perkuliahan dengan mudah. Proses belajar dinilai efektif karena membantu konsentrasi belajar mahasiswa, meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, dan memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar. Selanjutnya, proses belajar dinilai menarik karena mahasiswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran, memiliki kesempatan melakukan kreativitas dan dapat mengembangkan potensi yang dimiliki.

2. Kelayakan *Flipbook 3D*

Kelayakan *flipbook 3D Teori Sastra* menggunakan uji validitas oleh ahli (uji ahli/*expert judgment*). Adapun uji validitas yang dilakukan meliputi: uji materi, uji media, dan uji bahasa. Sementara itu, keempat Ahli tersebut meliputi: validator materi: Ahmad Fauzan, validator media: Hanindya Restu Aulia, validator bahasa: Afrinar Prमितasari. Berdasarkan uji validasi dengan ketiga ahli didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Kelayakan Oleh Ahli

Validitas	Hasil
Materi	Sangat Baik, dapat dipakai dengan sedikit revisi.
Media	Baik, dapat dipakai dengan revisi.
Bahasa	Baik, dapat dipakai dengan revisi.
Promosi	Baik, dapat dipakai dengan revisi.

a. Kelayakan Materi

Untuk mengetahui bahwa materi yang disajikan dalam *flipbook 3D* layak atau tidak, maka dilakukan uji materi oleh Ahmad Fauzan selaku pakar sastra. Adapun komponen validasinya disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Aspek Penilaian Uji Materi

No.	Aspek penilaian	Skala penilaian			
		1	2	3	4
Tujuan Materi					
1	Materi mengembangkan ilmu dan pengetahuan	1	2	3	4
2	Informasi pada buku memberikan pengetahuan baru	1	2	3	4
Kebenaran Materi					
3	Kebenaran konsep tentang genre sastra	1	2	3	4
4	Kebenaran definisi dan istilah yang digunakan	1	2	3	4
5	Penyajian materi tidak menimbulkan miskonsepsi	1	2	3	4
Kesesuaian dengan Perkembangan IPTEK					
6	Informasi yang disampaikan sesuai dengan perkembangan zaman	1	2	3	4
7	Materi sesuai dengan RPS dan silabus (bersifat faktual)	1	2	3	4
Penyajian Materi					
8	Sistematika penyajian materi disusun secara logis dan sistematis	1	2	3	4
9	Ilustrasi dan gambar sesuai dengan materi yang disajikan	1	2	3	4

Berdasarkan uji materi oleh ahli didapatkan skor rata-rata 4 dengan kategori sangat baik. Namun, ada beberapa revisi yang dilakukan untuk menyempurnakan buku ini atas masukan dari validator materi. Oleh karena itu, secara materi dapat dikatakan bahwa *flipbook 3D Teori Sastra* ini sudah valid.

b. Kelayakan sebagai Media

Untuk mengetahui bahwa *flipbook 3D* sudah layak atau belum sebagai sebuah media, maka dilakukan uji media oleh Hanindya Restu Aulia sebagai ahli media. Adapun komponen validasinya disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Aspek Penilaian Uji Media

No.	Aspek penilaian	Skala penilaian			
		1	2	3	4
Format					
1	Bahasa dan gambar digunakan secara proporsional	1	2	3	4
2	Menggunakan gambar dan ilustrasi yang jelas	1	2	3	4
3	Penyajian gambar membantu pembaca memahami materi	1	2	3	4

No.	Aspek penilaian	Skala penilaian			
		1	2	3	4
4	Ukuran gambar yang digunakan tepat	1	2	3	4
5	Gambar yang digunakan berkualitas	1	2	3	4
6	Tata letak (<i>lay out</i>) proporsional dan kombinasi bentuknya tepat	1	2	3	4
Daya Tarik					
7	Kesesuaian ukuran dengan lebar buku	1	2	3	4
8	Penampilan <i>cover</i> menarik	1	2	3	4
9	Penampilan <i>frame</i> (bingkai) menarik	1	2	3	4
10	Bentuk gambar, dan ilustrasi proporsional, akurat, dan realistis	1	2	3	4
Bentuk dan Ukuran Huruf					
11	Ukuran huruf yang digunakan proporsional	1	2	3	4
12	Bentuk huruf mudah dibaca	1	2	3	4
Konsistensi					
13	Bentuk huruf yang digunakan konsisten	1	2	3	4
14	Jarak dan spasi yang digunakan konsisten	1	2	3	4
15	Simbol yang digunakan konsisten	1	2	3	4

Berdasarkan uji media oleh ahli didapatkan skor rata-rata 3 dengan kategori baik. Namun, ada beberapa revisi yang dilakukan untuk menyempurnakan buku ini atas masukan dari validator media. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media *flipbook 3D Teori Sastra* ini sudah valid.

c. Kelayakan bahasa

Untuk mengetahui bahwa bahasa yang digunakan *flipbook 3D* layak atau tidak, maka dilakukan uji materi oleh Afrinar Pramitasari selaku Dosen Bahasa Indonesia yang konsentrasinya pada bidang linguistik. Adapun komponen validasinya disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5. Aspek Kelayakan Uji Bahasa

No.	Aspek penilaian	Skala penilaian			
		1	2	3	4
1	Bahasa komunikatif dan lugas	1	2	3	4
2	Menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar	1	2	3	4
3	Keruntutan alur pikir	1	2	3	4
4	Koherensi tiap kalimat	1	2	3	4
5	Penggunaan istilah atau simbol yang sesuai dengan mahasiswa	1	2	3	4

Berdasarkan uji bahasa oleh ahli didapatkan skor rata-rata 3 dengan kategori baik. Namun, ada beberapa revisi yang dilakukan untuk menyempurnakan buku ini atas masukan dari validator bahasa. Masukan tersebut diantaranya: 1) menyesuaikan bahasa dengan usia sasaran; 2) menyesuaikan bahasa dengan gambar. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa bahasa yang digunakan pada *flipbook 3D Teori Sastra* ini sudah valid.

C. Keefektifan *Flipbook*

Untuk mengetahui keefektifan *flipbook 3D Teori Sastra* dilakukan uji coba di lapangan. Adapun sampel yang digunakan adalah mahasiswa yang mengambil mata kuliah teori sastra semester 1 kelas A dan B. Kelas A sebagai kelas eksperimen dan kelas B sebagai kelas kontrol.

Berdasarkan hasil analisis Uji-*t* data *pretest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen diperoleh *t* hitung 0,422 dengan *df* = 60 dan diperoleh *p* sebesar 0,674. Nilai *p* lebih besar dari taraf kesalahan 0,05 (0,674 > 0,05). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil uji-*t pretest* menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan di awal penelitian pada kedua kelompok setara.

Setelah kedua kelompok mendapat perlakuan, kemudian dilakukan *post-test*. Hasil *post-test* menunjukkan bahwa skor rerata kelompok eksperimen lebih tinggi daripada skor rerata kelompok kontrol. Skor rerata *post-test* kelompok eksperimen sebesar 51,03, sedangkan skor rerata *post-test* kelompok kontrol sebesar 47,16.

Berdasarkan analisis hasil uji-*t* skor *post-test* antar kelompok, diperoleh *t* hitung sebesar 3,173 dengan *df* = 60 dan *p* sebesar 0,002 pada taraf kesalahan 0,05. Nilai *p* lebih kecil dari taraf kesalahan 0,05 (0,002<0,05). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pemahaman teori sastra yang signifikan antara mahasiswa yang diajarkan dengan *flipbook 3D Teori Sastra* dan buku bacaan biasa.

SIMPULAN

Pengembangan bahan ajar mata kuliah Teori Sastra berbasis *Flipbook 3D* dilakukan agar pembelajaran menjadi efektif dan menarik sehingga mahasiswa dapat mengerti dan memahami materi perkuliahan dengan mudah. Proses belajar dinilai efektif karena membantu konsentrasi belajar mahasiswa, meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, dan memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar. Selanjutnya, proses belajar dinilai menarik karena mahasiswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran, memiliki kesempatan melakukan kreativitas dan dapat mengembangkan potensi yang dimiliki.

Kelayakan *flipbook 3D Teori Sastra* menggunakan uji validitas oleh ahli (uji ahli/*expert judgment*). Adapun hasil uji validitas yang dilakukan meliputi: 1) uji materi: secara materi dapat dikatakan bahwa *flipbook 3D Teori Sastra* sudah valid; 2) uji media: media *flipbook 3D Teori Sastra* sudah valid; dan 3) uji bahasa: bahasa yang digunakan pada *flipbook 3D Teori Sastra* sudah valid.

Keefektifan *flipbook 3D Teori Sastra* dilakukan uji coba di lapangan dengan hasil *post-test* menunjukkan bahwa skor rerata kelompok eksperimen lebih tinggi daripada skor rerata kelompok kontrol. Berdasarkan analisis hasil uji-*t* skor *post-test* antar kelompok, diperoleh *t* hitung sebesar 3,173 dengan *df* = 60 dan *p* sebesar 0,002 pada taraf kesalahan 0,05. Nilai *p* lebih kecil dari taraf kesalahan 0,05 (0,002<0,05). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pemahaman teori sastra yang signifikan antara mahasiswa yang diajarkan dengan *flipbook 3D Teori Sastra* dan buku bacaan biasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Majid. (2012). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Rosda Karya.
- Adam, A., Mahmut, A., Akram, A., & Thaba, A. 2022. Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia Kelas X SMA Berbasis Flip Book Maker. Fon: *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 18(1). doi:<https://doi.org/10.25134/fon.v18i1.5279>
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayanda. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Benny, A Pribadi. (2010). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Hamzah, B Uno. (2006). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Juwati, J., Abid, S. ., Rohman, A. ., & Indani, TR. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Teori Sastra Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flip Book Maker Di STKIP-PGRI Lubuklinggau. *Diklastrri : Jurnal Pendidikan, Pembelajaran, Linguistik, Bahasa Indonesia, Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 85–91. Retrieved from <https://jurnal.stkippgritrenggalek.ac.id/index.php/diklastrri/article/view/200>
- Kosasih, E. (2010). *Pengembangan Bahan Ajar*. Bandung: Yrama Widya.
- Martatiyana, Diana Rossa., Liana Novita., & Ratih Purnamasari. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Manfaat Energi Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 8, No. 1, 44-57.
- Octaviani, S. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Kelas 1 Sekolah Dasar. *Edu Humaniora Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 9(2), 93. <https://doi.org/10.17509/eh.v9i2.7039>
- Perdana, Dian Mahendra Bromantya. (2013). Pengembangan Buku Digital Interaktif (Budin) Berbasis Adobe Creative Suite Pada Materi Genetika Di SMK. Semarang: FMIPA UNNES.
- Prastowo, Andi. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Purwani, Rina., & Dian Mustikasari. (2022). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka Di Universitas Nahdlatul Ulama Purwokerto. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, Vol 10, No. 2, 130-146. <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/jpbsi/article/view/26547> .

- Rivai, Ahmad dan Nana Sudjana. (2013). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Romansyah, K. (2016). Pedoman Pemilihan dan Penyajian Bahan Ajar Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *LOGIKA Jurnal Ilmiah Lemlit Unswagati Cirebon*, 17(2), 59–66. <http://jurnal.ugj.ac.id/index.php/logika/article/view/145>
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali Press.
- Wardani, Dinda Aulia dan Susilowibowo, Joni. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Sebagai Pendukung Implementasi Pembelajaran *Scientific Approach* Dalam Pembelajaran Daring Pada Materi Persediaan Kelas XI Di SMK Yapalis Krian. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*.
- Zain, M. Yanuardi., Zainal Rafli., & Syamsi Setiadi. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Teori dan Apresiasi Sastra Bagi Mahasiswa PGSD Berlandaskan Literasi Budaya. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 12, No. 1, 67-80.