



Pengembangan Prototipe Bahan Ajar Puisi Berbasis Multimedia 3D Flipbook *(Prototype Development of 3D Multimedia-Based Poetry Teaching Materials Flipbook)*

Yusra D^{a,1*}

^aUniversitas Jambi, Indonesia

¹yusrad@gmail.com

*Corresponding Author

Article info

A B S T R A C T

Article history:

Received: 10-11-2021

Revised : 27-02-2022

Accepted: 20-03-2022

This study aims to develop a prototype of poetry teaching materials based on 3D Flipbook multimedia. Through this research, it is hoped that there will be more varied teaching materials as well as learning media than the previous ones. This development research is guided by the ADDIE model which consists of four stages, namely: 1) analysis, 2) design, 3) development and implementation, and 4) evaluation. The results of this study are poetry teaching materials in the form of 3D Flipbook multimedia. Based on the responses from the informants, it can be seen that the display and learning aspects of the 3D Flipbook multimedia are very feasible, and the 3D Flipbook multimedia material aspects are feasible. 3D Multimedia Flipbook can be used as an alternative in learning poetry.

Keywords:

critically review

cultural context

online mass media

Penelitian ini bertujuan mengembangkan prototipe bahan ajar Puisi berbasis multimedia *3D Flipbook*. Melalui penelitian ini diharapkan tersedia bahan ajar sekaligus media pembelajaran yang lebih variatif dari yang sebelumnya. Penelitian pengembangan ini berpedoman pada model ADDIE yang terdiri atas empat tahap yaitu: 1) analisis, 2) desain, 3) pengembangan dan implementasi, dan 4) evaluasi. Hasil penelitian ini adalah bahan ajar puisi berupa multimedia *3D Flipbook*. Berdasarkan respons dari informan dapat diketahui bahwa aspek tampilan dan pembelajaran multimedia *3D Flipbook* sangat layak, serta aspek materi multimedia *3D Flipbook* layak. Multimedia *3D Flipbook* bisa dijadikan alternatif dalam pembelajaran puisi.

Copyright © 2022 Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon.

All rights reserved.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Abad 21 menuntut para pelaku pendidikan lebih kreatif. Kreativitas itu bisa dimulai dari keinginan untuk peduli, berbuat, dan berinovasi. Tujuannya adalah menciptakan sumber daya manusia yang unggul sesuai dengan teknologi 4.0. Hasil observasi selama mengajar di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Jambi menunjukkan bahwa belum satu pun bahan ajar digital yang dikembangkan oleh dosen. Semua masih memanfaatkan buku sebagai bahan ajar. Demikian juga penggunaan media pembelajaran. Kondisi selama ini, pembelajaran dominan menggunakan media papan selip, papan flanel, papan tulis, *power point*, dan beberapa jenis media visual lain seperti *flipcard*, *flashcard*, yang hampir semuanya merupakan jenis media visual.

Inovasi di bidang pengembangan bahan ajar diharapkan dapat menggiring peserta didik belajar secara mandiri dan memanfaatkan teknologi digital.



Merancang pembelajaran yang memanfaatkan multimedia *3D Flipbook* merupakan satu di antara inovasi digital yang dapat digunakan dalam mengembangkan bahan ajar. Pengembangan bahan ajar memberikan kontribusi yang signifikan kepada mahasiswa dan dosen. Keduanya sama-sama mendapatkan kemanfaatan. Mahasiswa memperoleh keleluasaan mempelajari hal yang dibutuhkan dari sumber yang didapatkan dan dosen terbantu dalam menyampaikan materi perkuliahan (Wulandari & Purwanto, 2017).

Penetapan multimedia *3D Flipbook* sebagai basis dalam pengembangan prototipe bahan ajar mata kuliah Puisi karena multimedia *3D Flipbook* termasuk media interaktif. Multimedia interaktif merupakan multimedia yang didukung alat pemantau yang bisa digunakan oleh pemakai. Pemakai dapat menentukan materi yang diinginkan untuk dilanjutkan sesuai kebutuhan pengguna (Mulyono, Darman, & Desriwandi, 2019). Multimedia *3D Flipbook* merupakan media pembelajaran yang melibatkan audio visual. Penggunaan multimedia ini diharapkan lebih merangsang peserta didik dalam belajar. Dikatakan demikian karena secara tidak langsung otak kanan dan otak kiri peserta didik bekerja secara seimbang (Wardiani, Mulyaningsih, & Maneechukate, 2021). Keseimbangan itu muncul karena multimedia *3D Flipbook* bisa memuat video yang berisikan bunyi-bunyian atau suara berupa musik, suara pembaca puisi, dan pemberian contoh yang menggunakan suara.

Bahan ajar dan media pembelajaran semestinya mampu mengarahkan mahasiswa untuk belajar secara mandiri. Hal ini untuk menciptakan pembelajaran yang tepat dan praktis. Bahan ajar dan media, sebaiknya membantu mahasiswa dengan mudah belajar, mudah memperoleh penjelasan, dan apa yang masih meragukan bisa lebih jelas, serta komunikasi dan interaksi dalam pembelajaran lebih tercipta (Asyhar, 2012; Noor & Asih, 2016). Oleh karena itu, sudah sepatutnya media yang menggairahkan peserta didik digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan media sudah seharusnya diperbarui seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi komunikasi. Saat ini, peserta didik sudah lebih akrab dengan dunia digital (Nurseto, 2019).

Multimedia mampu membuat mahasiswa melakukan evaluasi secara individual terhadap kegiatan pembelajaran yang diikuti (Lensun, 2016). Multimedia juga sebagai penyatuan bermacam media (*format file*) berupa tulisan, gambar, grafik, musik, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang diwujudkan melalui proses *file digital* atau komputerisasi untuk menyampaikan pesan kepada pengguna (Sugianto, dkk, 2017). Multimedia merupakan saluran penyampai pesan berwujud seperangkat alat yang terintegrasi dalam kegiatan belajar-mengajar. Multimedia pembelajaran melibatkan indra penglihatan dan pendengaran yang ditampilkan dalam bentuk naskah atau tulisan, visual diam, visual gerak, audio, serta media interaktif berbasis digital atau komputerisasi (Asyhar, 2012).

Multimedia *3D Flipbook*, satu di antara saluran pengantar informasi yang dapat menolong mahasiswa belajar kapan, di mana, dan tentang apa secara praktis. Multimedia ini dilengkapi alat kontrol yang dapat dioperasikan secara perorangan. Mahasiswa diberi keleluasaan menetapkan apa yang dibutuhkan. Multimedia *3D Flipbook* bisa mengalihkan *file pdf* maupun *file* lainnya dari *microsoft office* ke dalam bentuk baru seolah-olah seperti buku digital. Produknya bisa disimpan dalam format .swf, .exe, .html, zip (Putra & Sujarwanto, 2017).

Adiyadmo (2020a) juga mengembangkan bahan ajar drama menggunakan *3D Flipbook*. Berdasarkan respons mahasiswa dan dosen, multimedia *3D*



Flipbook yang dirancang sangat layak digunakan dalam pembelajaran drama. Berdasarkan berbagai kondisi inilah penelitian ini dilakukan karena materi tentang puisi merupakan satu di antara materi ajar yang dapat dikembangkan dengan multimedia *3D Flipbook*. Ini relevan dengan pengertian puisi yaitu karya indah yang memiliki arti atau makna, padat, penuh tafsiran, dan memanfaatkan bahasa yang khusus serta irama atau bunyi yang selaras dengan makna yang diinginkan. Puisi bisa disebut sebagai bentuk hasil karya cipta manusia berupa tulisan sastra yang padat kata dan padat makna (Juwati, 2017; Prayitno, 2013). Pengertian ini yang juga menjadi penguat bahwa bahan ajar puisi dapat dikembangkan dengan multimedia *3D Flipbook*. Sampai saat ini, belum ada penelitian tersebut. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian pada puisi dengan menggunakan multimedia *3D Flipbook*.

Apabila dicermati, beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, rata-rata penelitiannya tentang penerapan multimedia *3D flipbook* dalam pembelajaran eksakta. Sangat jarang ditemukan dalam penelitian bahasa, padahal sangat banyak mata kuliah atau materi di bidang bahasa dan sastra, terutama bahasa dan sastra Indonesia yang bisa dikembangkan dan diajarkan dengan menggunakan multimedia *3D Flipbook*. Observasi yang dilakukan di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Jambi menunjukkan bahwa hanya satu mata kuliah yang sudah memanfaatkan multimedia *3D Flipbook* ini dalam pembelajaran, yaitu mata kuliah drama.

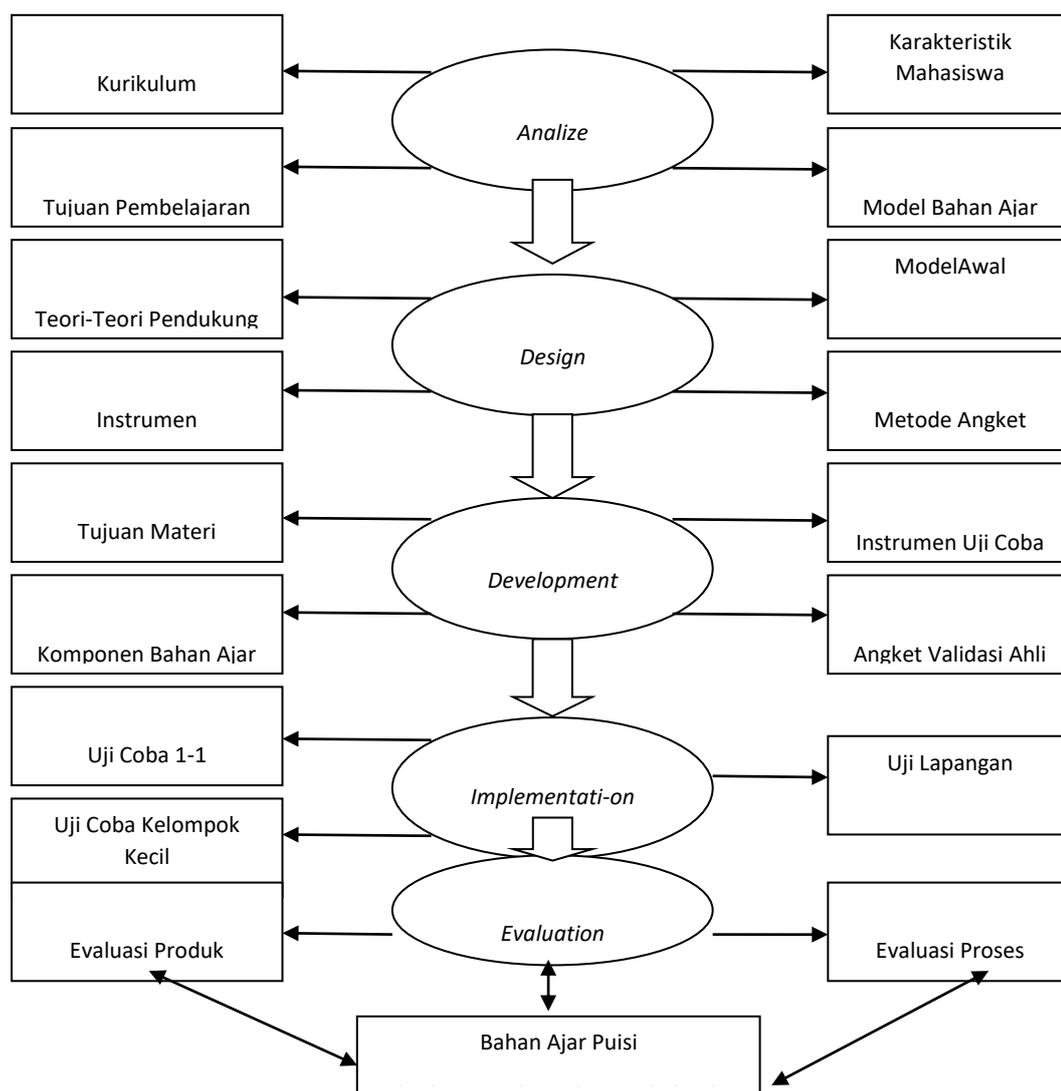
Terkait dengan penelitian pengembangan bahan ajar yang relevan dengan penelitian ini, ada beberapa penelitian yang ditemukan yang hasilnya menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar merupakan sebuah kebutuhan dan keharusan yang dapat dilakukan oleh seorang pengajar, termasuk pengembangan bahan ajar berbasis digital (Aprilia & Sunardi, 2017). Pentingnya pengembangan bahan ajar ini karena kebutuhan peserta didik makin berkembang seiring dengan berkembangnya kemajuan teknologi (Jaja, Rahayu, & Pujiatna, 2021). Tuntutan kemajuan teknologi informasi dan pola pembelajaran yang berorientasi pada pendekatan *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* sekaligus juga menuntut pengajar untuk kreatif dan inovatif (Nurfa & Nana, 2021). Pembelajaran yang bersifat situasional dan kontekstual juga menggiring pengajar untuk kreatif dan peka memanfaatkan situasi dan kondisi di sekitarnya (Pujiatna, Rosmaya & Wahyuningsih, 2020). Satu di antara solusinya adalah melakukan pembaruan berupa pengembangan bahan ajar (Susiana, 2017; Wijayanti et al., 2015).

METODE

Penelitian ini berbentuk penelitian produk inovasi. Inovasi artinya suatu kemampuan untuk mengaplikasikan berbagai alternatif untuk mengatasi masalah serta memberi kesempatan untuk menambah wawasan orang lain (Bhegawati & Yuliastuti, 2019). Metode yang digunakan untuk mengembangkan penelitian ini adalah metode kualitatif berupa pembuatan prototipe bahan ajar puisi. Metode kualitatif adalah pengumpulan dan penganalisisan data yang tidak berbentuk angka, yakni penelitian yang memiliki ciri-ciri bermula dari hal yang dilatarbelakangi oleh sesuatu yang terjadi di tengah masyarakat. Tahapan pelaksanaan metode ini diawali dengan pengamatan, wawancara, dan telaah dokumen. Data dipaparkan secara naratif sehingga tergolong ke dalam penelitian deskriptif. Penelitian ini dimanfaatkan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang suatu gejala atau perilaku tertentu dalam masyarakat atau

kelompok (Wijayanti, Zulaeha, & Rustono, 2015). Dengan demikian, penelitian ini termasuk penelitian pengembangan, yaitu mengarah pada pengembangan prototipe bahan ajar puisi berbasis multimedia *3D flipbook*.

Metode yang dipakai untuk mengembangkan bahan ajar puisi ini berpedoman pada model penelitian pengembangan yang bersifat deskriptif prosedural. Dalam mengembangkan prototipe bahan ajar puisi berbasis multimedia *3D Flipbook*, tahapan yang dilakukan ada empat, yaitu: 1) analisis, 2) desain, 3) pengembangan dan implementasi, dan 4) evaluasi (Lee & Owens, 2004). Hal yang akan dikerjakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1.
Tahapan Penelitian Prototipe Pengembangan Bahan Ajar Puisi Berbasis Multimedia 3d Flipbook



Tahap Analisis

Tahap analisis sebagai bagian mendasar dari penelitian ini dilakukan untuk menganalisis kurikulum, tujuan pembelajaran, karakteristik mahasiswa, dan model bahan ajar yang akan dibuat. Ini disebut juga analisis situasi, yakni situasi penerapan multimedia *3D Flipbook* dalam mata kuliah di tempat penelitian dilaksanakan. Caranya dengan melakukan observasi awal selama satu bulan, yakni pada bulan April 2021 (1-30 April 2021), untuk mendata dosen yang menggunakan multimedia *3D Flipbook* dalam mata kuliah yang mereka ajar. Tahap desain dilakukan untuk mendesain teori-teori pendukung dalam mengembangkan bahan ajar, instrumen pengumpul data dan instrumen uji coba produk, model awal produk, dan mendesain metode angket yang akan digunakan.

Tahap Pengembangan dan Implementasi

Tahap pengembangan yakni mengembangkan bahan ajar puisi berdasarkan tujuan pembelajaran puisi, komponen bahan ajar, instrumen uji coba tentang aspek tampilan, materi, dan pembelajaran multimedia bahan ajar puisi yang dikembangkan, dan mengembangkan angket validasi ahli. Uji coba yang digunakan berupa penayangan materi puisi melalui multimedia *3D Flipbook* yang dikembangkan dan responden memberikan komentar atau responnya. Reliabilitas instrumen diuji dengan menggunakan *test-retest*. Cara mencobakannya adalah dengan mengujicobakan satu jenis instrumen beberapa kali kepada subjek atau responden yang sama. Reliabilitas instrumen diukur dari koefisien korelasi antara percobaan pertama dengan percobaan selanjutnya. Instrumen dinyatakan reliabel jika koefisien korelasi positif dan signifikan. Korelasi antara hasil uji pertama dengan hasil uji selanjutnya diuji dengan korelasi *Product Moment* untuk mencari koefisien korelasinya.

Rumus korelasi *Product Moment* yang dipakai adalah:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum x_i y_i) - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{(n(\sum x_i^2) - (\sum x_i)^2)(n(\sum y_i^2) - (\sum y_i)^2)}}$$

r_{xy} = koefisien korelasi *Product Moment*

n = jumlah responden

x_i = skor setiap item pada percobaan pertama

y_i = skor setiap item pada percobaan selanjutnya.

Signifikansi koefisien korelasi ditentukan dengan cara uji t dengan merujuk pendapat (Sugiyono, 2014). Berikut ini adalah rumus uji t .

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Validitas uji coba instrumen dibuktikan dengan validitas konten atau validitas isi. Dalam hal ini, instrumen dinilai oleh dua orang ahli, yakni ahli materi dan ahli media. Instrumen yang sudah diuji validitas kontennya oleh ahli, selanjutnya direvisi sesuai saran atau masukan para ahli. Instrumen dinyatakan valid secara konten tergantung dari ahli dengan melihat komentar para ahli dan nilai yang diberikan untuk setiap aspek dalam instrumen. Penilaian setiap aspek



yang ada dalam instrumen yang dinilai para ahli ini dihitung dengan menggunakan rumus persentase berikut.

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M = Skor rata-rata

$\sum X$ = Jumlah Skor

N = Jumlah Penilai

Rerata skor yang diperoleh selanjutnya diinterpretasikan secara kualitatif dengan menggunakan Tabel 1.

Tabel 1. Pedoman Konversi Skor

No.	Interval Skor	Nilai	Kategori	Rentang
1	Sangat Layak	A	$M > X + 1,80 S_{Bi}$	$X > 4,20$
2	Layak	B	$M + 0,60 S_{Bi} < X \leq X + 0,60 S_{Bi}$	$3,40 < X \leq 4,20$
3	Cukup Layak	C	$M - 0,60 S_{Bi} < X \leq X + 0,60 S_{Bi}$	$2,60 < X \leq 3,40$
4	Kurang Layak	D	$M - 1,80 S_{Bi} < X \leq X - 0,60 S_{Bi}$	$1,80 < X \leq 2,60$
5	Sangat Kurang	E	$M \leq X + 1,80 S_{Bi}$	$X \leq 1,80$

Selanjutnya, tahap implementasi, yaitu tahap penggunaan bahan ajar puisi berbasis multimedia *3D Flipbook* dalam kegiatan pembelajaran. Pelaksanaannya terdiri atas tahap uji coba 1-1 oleh pengembang, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan atau uji coba kelompok besar.

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan dalam dua bentuk, yakni evaluasi produk dan evaluasi proses. Evaluasi produk dilakukan dalam bentuk uji coba penggunaan kepada mahasiswa. Uji coba pertama dilaksanakan pada tanggal 3 Mei 2021, pukul 07.30 – 09.05 WIB. Tempatnya di Ruang E5 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi, dalam pembelajaran mata kuliah puisi. Uji coba dilakukan terhadap enam orang responden dengan alasan, enam orang ini adalah 20% dari 30 orang total peserta mata kuliah puisi. Borg and Gall (1983: 775) mengatakan pada poin ke 4 bahwa uji coba lapangan (*preliminary field testing*) pada 1 sampai 3 sekolah dengan 6 – 12 subjek uji coba.

Penetapan enam orang ini dilakukan secara acak dari kelompok mahasiswa yang memiliki kompetensi sangat baik 2 orang, baik 2 orang, dan cukup baik 2 orang. Kriteria sangat baik, baik, dan cukup baik ini dilihat dari nilai mata kuliah teori sastra yang mereka ikuti di semester sebelumnya. Alasannya, mata kuliah teori sastra merupakan dasar untuk boleh mengambil mata kuliah Puisi ataupun mata kuliah bersyarat. Uji coba ini disebut sebagai uji coba kelompok kecil.

Uji coba kedua dilakukan pada tanggal 17 Mei 2021 terhadap 30 orang responden atau disebut juga uji coba kelompok besar (semua peserta mata kuliah puisi). Penetapan 30 orang responden ini, di samping jumlah peserta mata kuliah itu memang 30 orang. Pendapat lain juga menyatakan jumlah sampel untuk penelitian: 1) ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah antara 30 sampai dengan 500; dan 2) bila sampel dibagi dalam kategori maka jumlah anggota sampel setiap kategori minimal 30 (Sugiyono, 2017). Borg & Gall (1983) pada langkah ke-enam penelitian pengembangan menyatakan bahwa yang dilakukan



adalah uji coba lapangan (*main field testing*). Uji coba yang lebih luas pada 5 sampai dengan 15 sekolah melibatkan 30 sampai dengan 100 subjek uji coba.

Hasilnya dideskripsikan secara kuantitatif dan kualitatif. Pendeskripsian secara kuantitatif digunakan untuk memaparkan hasil penelitian yang dikumpulkan dengan angket tertutup tentang aspek tampilan, materi, dan pembelajaran puisi yang disampaikan dengan menggunakan multimedia *3D Flipbook*. Jawaban dalam angket berupa pilihan berbentuk penilaian sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak, dan tidak layak. Data dianalisis dengan menggunakan skala Likert. Skala Likert merupakan skala penilaian yang bisa digunakan dalam mengukur sikap, pendapat, serta persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu gejala atau fenomena pendidikan (Suwandi dkk., 2019). Skala Likert adalah suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner, dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survei (Taluke dkk., 2019). Setiap indikator dalam multimedia *3D Flipbook* dinilai responden dengan menggunakan skala Likert (nilai 5 = sangat layak, nilai 4 = layak, nilai 3 = cukup layak, nilai 2 = kurang layak, dan nilai 1 = tidak layak).

Evaluasi proses dilakukan ketika produk bahan ajar puisi berbasis multimedia *3D Flipbook* ini digunakan dalam pembelajaran. Hal ini diukur dengan menggunakan angket terbuka berupa pernyataan yang diisi oleh responden. Pernyataan ini berkaitan dengan kesan dan komentar mereka setelah belajar puisi dengan menggunakan multimedia *3D Flipbook*. Temuan ini dideskripsikan secara kualitatif.

Adapun landasan dasar yang dijadikan sebagai tolok ukur untuk menghasilkan multimedia yang inovatif menggunakan konsep analisis produk. Hal yang dianalisis meliputi penamaan produk yang diciptakan, pengembangan bermacam tataran mutu, serta pengembangan model dan standar yang diinginkan (Masi, 2015). Produk yang inovatif adalah produk yang memiliki ciri-ciri adanya keterbukaan terhadap ide-ide baru dari suatu produk. Di dalamnya tergambar kemampuan mencipta untuk menggunakan dan mengaplikasikan ide, proses, hasil yang baru diciptakan dengan sukses (Suendro, 2010).

Bahan ajar adalah sebuah sarana yang sangat penting dan memberikan peluang untuk menolong peserta didik mempelajari suatu bidang tertentu serta membantu guru dalam mengajar (Arsanti, 2018; Aisyah, Noviyanti, & Triyanto, 2020; Magdalena dkk., 2020; Muqodas, Sumardi, & Berman, 2015; Prastowo, 2015; Setiawan & Basyari, 2017). Oleh sebab itu, dalam proses pembuatan bahan ajar puisi berbasis multimedia *3D Flipbook* ini mengikuti langkah-langkah pembuatan media audio visual, yakni: sebelum produksi, produksi, dan setelah produksi. Tahap sebelum produksi adalah tahap mengenal atau merekognisi program; menyusun garis besar isi media; menyusun jabaran materi media; menulis naskah. Tahap produksi adalah tahap merundingkan naskah; mencari atau mengejar informasi, menetapkan informasi yang akan digunakan, menentukan kebutuhan informasi, mengambil keputusan informasi yang digunakan, dan merekam audio. Tahap setelah produksi adalah tahap memperbaiki hal-hal yang masih belum sesuai, mengesahkan kepada para ahli, menguji coba, merevisi, dan memproduksi (Asyhar, 2012).

Uji coba terhadap prototipe bahan ajar puisi berbasis multimedia *3D Flipbook*, dilakukan dengan menjelaskan bahwa penggunaan multimedia *3D Flipbook* bisa digunakan melalui android mahasiswa. Untuk kepentingan penelitian ini, peneliti memanfaatkan laptop dan *link zoom* karena mahasiswa



sebagai responden belum paham dalam menggunakan multimedia ini. Selanjutnya, file format *3D Flipbook* ditayangkan melalui *zoom meeting*. Setelah semua aplikasi terpasang, mahasiswa diberi penjelasan terkait prosedur pengisian lembar angket dan tentang pembelajaran puisi berbasis multimedia *3D Flipbook*. Uji coba dilakukan untuk memvalidasi penggunaan multimedia *3D Flipbook* dibandingkan dengan pembelajaran puisi sebelumnya yang tidak menggunakan multimedia *3D Flipbook*. Sama dengan pengolahan angket untuk validator, angket sebagai instrumen uji coba untuk mahasiswa diolah dengan rumus persentase.

Tabel. 2. Penilaian Instrumen

No	Aspek Validasi	Indikator	Skor	Kategori
1	Materi	Kesesuaian Isi Materi	87,27	Layak
		Kaidah Kebahasaan	93,3	Sangat Layak
2	Media	Tampilan Media	90,0	Sangat Layak
		Pemograman	83,3	Layak

Hasilnya, aspek tampilan media dinilai valid karena reratanya sebesar 90,0 (kategori sangat layak) serta kaidah kebahasaan 93,3 (kategori sangat layak); aspek materi dinilai valid karena reratanya sebesar 87,27 (kategori layak); dan aspek pemograman dinilai valid dengan reratanya sebesar 83,3 (kategori layak). Hasil ini menggambarkan bahwa aspek materi dan media pembelajaran menduduki posisi kategori sama-sama sangat layak. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa pengembangan prototipe bahan ajar puisi berbasis multimedia *3D Flipbook* sangat layak digunakan. Produk prototipe pengembangan bahan ajar ini divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi oleh Prof. Dr. Dra. Hj. Nazurty, M. Pd. dan ahli media oleh Dr. H. Harry Soedarto Harjono, M. Pd.

Tahap evaluasi yang dilakukan hanya sebatas mengevaluasi kelayakan prototipe produk bahan ajar yang dibuat, yakni dengan melakukan validasi produk oleh dua orang ahli, yakni ahli materi dan ahli media. Evaluasi penggunaan dalam pelaksanaan perkuliahan belum dilakukan. Ini sesuai dengan konsep prototipe yang bermakna purna rupa atau bentuk pemula dari sistem perangkat lunak yang dipergunakan untuk membuktikan rancangan atau rencana, serta untuk memperoleh hasil yang lebih baik sehingga pemakai produk nantinya dapat memahami mana yang baik dari suatu sistem yang dirancang sebagai produk (Nugraha & Syarif, 2018).

Subjek penelitian atau responden penelitian ini sebanyak 30 orang. Mereka adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi. Syaratnya, mereka sudah mengontrak mata kuliah puisi. Tempat penelitian adalah kelas perkuliahan di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi. Lokasinya di Kampus Universitas Jambi Mendalo, Jl. Lintas Jambi–Muaro Bulian, Kabupaten Muaro Jambi, Jambi. Waktu penelitian berlangsung selama enam bulan, dari Mei sampai dengan November 2021. Hasil akhir atau produk penelitian ini adalah prototipe bahan ajar puisi berbasis multimedia *3D Flipbook*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut tangkapan layar hasil pengembangan bahan ajar dengan menggunakan *3D Flipbook*. Gambar 1 berikut merupakan satu di antara bagian hasil pengembangan bahan ajar Puisi berbasis multimedia *3D Flipbook*, untuk materi “Membacakan

Puisi”. Materi ini dikemas dalam bentuk multimedia *3D Flipbook* sesuai dengan tujuan penelitian ini.

Membacakan Puisi



Gambar: www.google.com

Sehubungan dengan keterampilan membacakan puisi diidentikkan bagaimana tek-nis membaca puisi secara indah atau lebih difokuskan kepada penampilan dalam mem-bacanya. Penampilan dalam hal ini berkaitan dengan membaca puisi dengan mengguna-kan irama, volume suara, mimik, kinesika yang sesuai dengan isi puisi.

Suwandi dan Sutarmo (2008:96) menjelaskan bahwa penampilan baca puisi harus memperhatikan tiga hal, yaitu masalah kejiwaan, masalah verbal, dan masalah non-verbal. Ketiga hal tersebut hadir bersama-sama ketika pembacaan puisi berlangsung. Selanjutnya, Suwandi dan Sutarmo (2008:96) mendeskripsikan hal yang perlu diperha-tikan dalam membaca puisi. Pertama, masalah kejiwaan terlihat pada saat kesan pertama seorang pembaca puisi naik ke panggung atau menuju depan kelas. Hal yang perlu di-perhatikan adalah “Apakah ia kelihatan tenang, meyakinkan, gugup, takut-takut, atau malu-malu?” Idealnya, seorang pembaca puisi harus siap mental. Oleh karena itu, agar siap mental, sebelum menuju depan kelas dia harus berkonsentrasi terlebih dahulu.

Kedua, masalah verbal yang meliputi irama, volume suara, dan artikulasi. Irama atau intonasi menyangkut persoalan tekanan dinamik (keras lembutnya suara), tekanan tempo (cepat lambatnya ucapan), tekanan nada (menyangkut tinggi rendahnya suara), serta modulasi yang meliputi perubahan bunyi suara (nada marah, kesakitan, kesedihan, dan lain-lain). Ketepatan irama sangat bergantung pada ketepatan penafsiran atas puisi yang akan dibaca. Masalah volume suara juga sangat penting diperhatikan dalam baca puisi. Dalam baca puisi harus diperhatikan agar suara yang dihasilkan mampu mengatasi suara penonton dan disesuaikan dengan situasi ruangan. Artikulasi meliputi kejelasan atau ketepatan pengucapan baik vokal maupun konsonan.

<http://www.rumahbaca.unswp.org>

Gambar 2.
Contoh Multimedia *3D Flipbook* untuk Materi Membacakan Puisi

Koskow (Widyatmoko)

SKETSA

Seorang dosen Prodi Disain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta, menginterpretasikan salah satu jenis praktik visualisasi puisi menjadi bentuk sketsa, dimana ia membuat sketsa gambar di samping puisi yang sebelumnya sudah diciptakan. Ia memvisualkan makna puisi tersebut menjadi sebuah sketsa gambar, dan merangkumnya menjadi sebuah buku, dua di antaranya seperti contoh gambar di bawah ini:

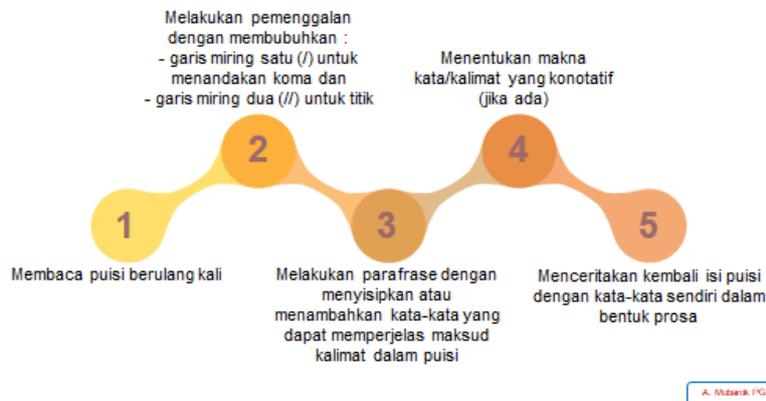


Gambar-gambar: www.google.com

Gambar 3. Contoh Multimedia *3D Flipbook* untuk Materi Visualisasi Puisi

Gambar 2 dan 3 ini merupakan contoh hasil pengembangan bahan ajar Puisi berbasis multimedia *3D Flipbook*, untuk materi “Visualisasi Puisi”. Materi ini dikemas dalam bentuk multimedia *3D Flipbook* sesuai dengan tujuan penelitian ini sehingga apabila dibuka multimedia ini, dapat diputar video materi ini. Mahasiswa tidak lagi mempelajari materi dengan membaca buku. Gambar 4 bagian hasil pengembangan bahan ajar Puisi berbasis multimedia *3D Flipbook*, untuk materi “Langkah-langkah Mengapresiasi Puisi”. Materi ini dikemas dalam bentuk multimedia *3D Flipbook* sesuai dengan tujuan penelitian.

Langkah Mengapresiasi Puisi



Gambar 4.
Contoh Multimedia 3D Flipbook untuk Langkah Mengapresiasi Puisi

Ada 17 *file* multimedia 3D *Flipbook* bahan ajar puisi ini. Setiap *file* terdiri dari sekitar 8—19 halaman *slide* multimedia, sesuai dengan keluasan materi. Multimedia ini dilengkapi dengan soal di setiap akhir *file*. Contoh soalnya seperti dalam Gambar 4 dan 5. Gambar 4 merupakan contoh *file* soal materi latihan visualisasi puisi yang penampilannya dalam multimedia ini berupa video. Inilah satu di antara bentuk keunggulan multimedia 3D *flipbook* ini, yakni bisa dikemas dalam bentuk teks, video bisu, video yang ada suara, video animasi, gambar, dan berbagai bentuk *file* lain. Contoh tangkapan layarnya adalah sebagai berikut.



Gambar 5. Contoh Multimedia 3D Flipbook untuk Latihan Visualisasi Puisi



Gambar 6. Contoh Multimedia 3D Flipbook untuk Latihan Dramatisasi Puisi

Ada beberapa karakteristik penampilan multimedia 3D Flipbook. Gambar 6, 7, dan 8 merupakan karakteristik yang dimaksudkan.

Diperoleh Rasa Seperti Benar-Benar Membuka Buku (Flipping Experience)

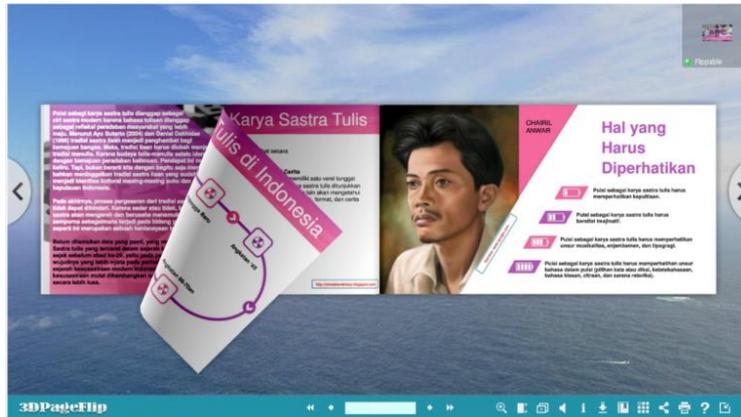


Gambar 7. Flipping Experience pada Program Flipbook

Gambar 7 merupakan bagian dari hasil pengembangan bahan ajar Puisi berbasis multimedia 3D Flipbook, berbentuk *Flipping Experience* pada Program Flipbook. *Flipping Experience* adalah bentuk tampilan multimedia 3D flipbook membuka halaman buku secara alami seolah seperti membuka halaman buku, padahal yang digunakan bukan buku, tetapi bisa laptop, komputer, atau android.

Gambar 8 merupakan bagian dari hasil pengembangan bahan ajar Puisi berbasis multimedia 3D Flipbook, berbentuk Kombinasi Flipbook dengan File Animasi (SWF). Artinya, materi yang dimuat dalam multimedia ini dikemas dengan menambahkan berbagai animasi sesuai dengan materi kuliah sehingga tampilannya lebih memperjelas materi yang disampaikan dan dapat juga menjadi daya tarik penggunaan multimedia ini.

Dapat Dikombinasikan dengan File Animasi (SWF)

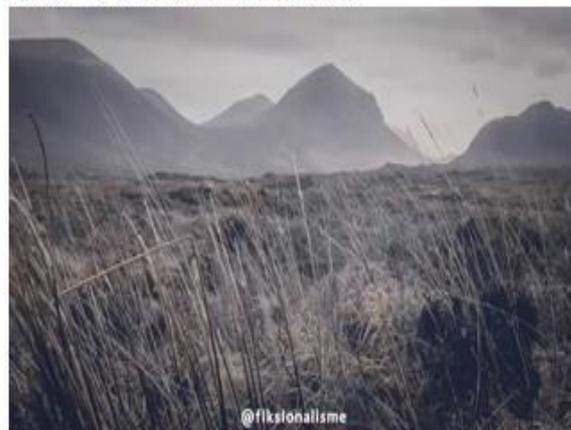


Gambar 8. Kombinasi *Flipbook* dengan *File Animasi (SWF)*

Dapat Dikombinasikan dengan File Video

Berkutinya adalah visualisasi bentuk media digital. Hal tersebut yang berkembang saat ini ketika menyebutkan visualisasi puisi dalam bentuk media digital, muncul satu nama, Fissa Bersat. Dimana ia memvisualkan puisi karyanya sendiri atau karya orang lain ke dalam bentuk video atau pun teks di dalam gambar Instagram. Para sastrawan modern berpendapat hal itu kuranglah tepat untuk mendefinisikan visualisasi puisi dalam bentuk media digital, karena ada pembagian yang kompleks lagi di dalamnya. Sastrawan modern di jaman sekarang membagi pengertian visualisasi puisi ke dalam bentuk media digital ke dalam dua hal, antara lain:

1. Puisi Media / Puisitronika / Cinepuisi



Contoh di samping ini adalah salah satu contoh visualisasi puisi dalam bentuk media digital, ada beberapa istilah penyebutannya oleh beberapa orang, dan tidak ada pakem pasti di dalam penyebutannya. Namun, ini adalah salah satu contoh dari visualisasi puisi dalam bentuk media digital, bukan satu-satunya contoh pasti dalam mendefinisikan visualisasi puisi dalam bentuk media digital, apalagi mendefinisikan ini sebagai visualisasi puisi saja.

Gambar 9. Kombinasi *Flipbook* dengan *File Video*

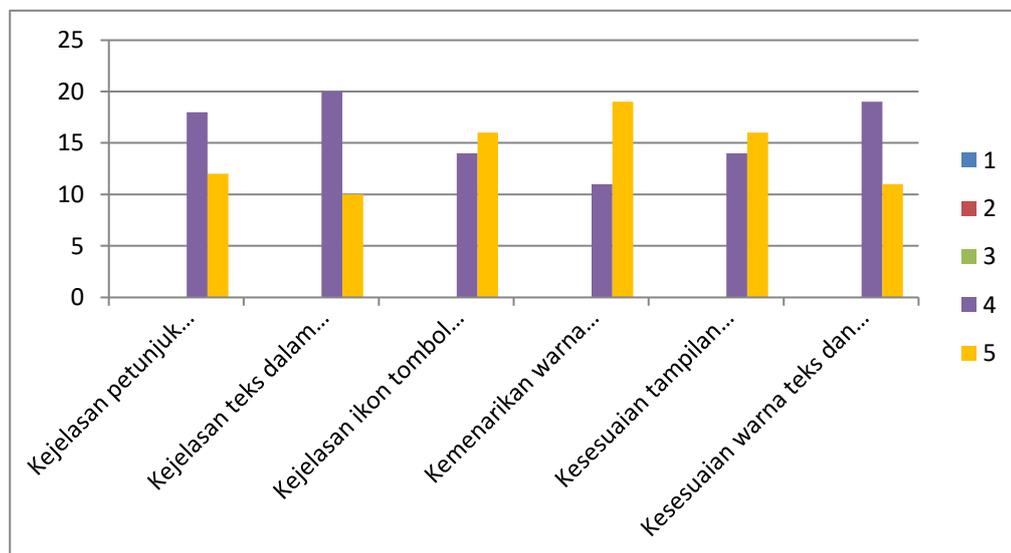
Gambar 9 juga merupakan bagian dari hasil pengembangan bahan ajar Puisi berbasis multimedia *3D Flipbook*, berbentuk Kombinasi *Flipbook* dengan *File Video*. Jadi, untuk materi tertentu penyajiannya menggunakan video sehingga tampilannya lebih memperjelas materi yang disampaikan dan dapat menjadi daya tarik penggunaan multimedia ini.

Respons mahasiswa dalam uji coba multimedia *3D Flipbook* ini terdiri atas aspek tampilan media, aspek materi dalam media, dan aspek pembelajaran. Hasilnya, aspek tampilan media nilai reratanya sebesar 4,20 (kategori layak); aspek materi nilai reratanya sebesar 4,50 (kategori sangat layak); dan aspek pembelajaran nilai reratanya sebesar 4,50 (kategori sangat layak). Rerata ketiga aspek memperoleh nilai sebesar 4,30 (kategori sangat layak). Hasil ini menggambarkan bahwa aspek materi dan pembelajaran menduduki posisi kategori

sama-sama sangat layak. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa pengembangan prototipe bahan ajar puisi berbasis multimedia *3D Flipbook* sangat layak digunakan. Respons positif mahasiswa terhadap aspek tampilan, materi, dan pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan kegiatan belajar mengajar dalam mata kuliah puisi berbasis multimedia *3D Flipbook*.

Tabel 3. Respons Mahasiswa terhadap Tampilan Multimedia *3D Flipbook* dalam Bahan Ajar Puisi

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan						
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan multimedia <i>3D Flipbook</i>				18	12
2.	Kejelasan teks dalam multimedia <i>3D Flipbook</i>				20	10
3.	Kejelasan ikon tombol multimedia <i>3D Flipbook</i>				14	16
4.	Kemenarikan warna multimedia <i>3D Flipbook</i>				11	19
5.	Kesesuaian tampilan multimedia <i>3D Flipbook</i> (gambar, animasi, dan video)				14	16
6.	Kesesuaian warna teks dan latar multimedia <i>3D Flipbook</i>				19	11



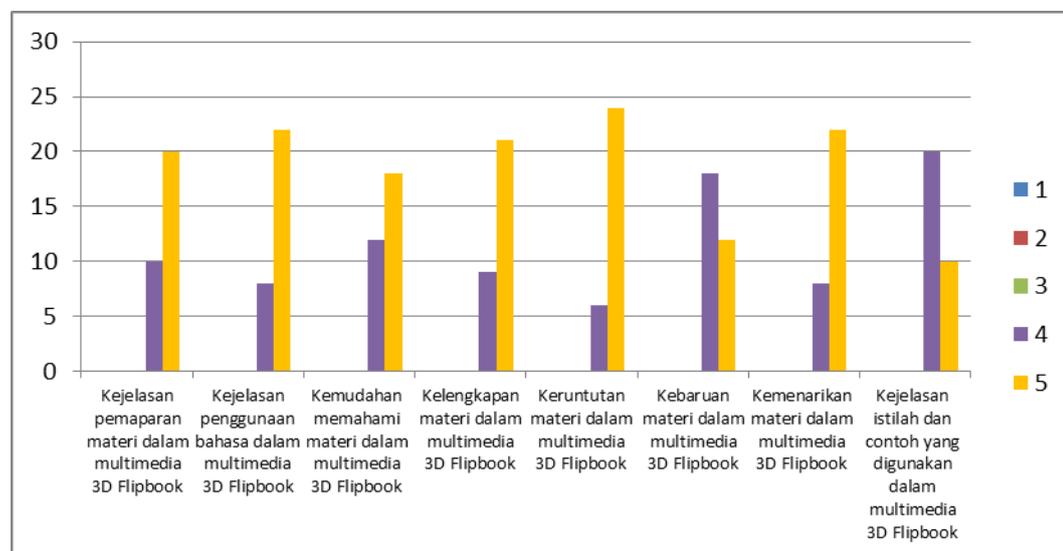
Gambar 10. Respons Mahasiswa terhadap Tampilan Multimedia *3D Flipbook* dalam Bahan Ajar Puisi

Tabel 3 dan Gambar 10 memperlihatkan bahwa ditinjau dari aspek tampilan, kelayakan multimedia *3D Flipbook* adalah pada komponen kemenarikan warna multimedia. Ada 19 orang responden (63,3) yang menyatakan sangat menarik. Komponen kejelasan ikon tombol multimedia *3D Flipbook* dan kesesuaian tampilan multimedia *3D Flipbook* (gambar, animasi, dan video) pada posisi kedua yang dinilai sangat baik oleh 16 orang responden (53,3%). Tiga komponen ini sangat penting dalam sebuah tampilan media dan ternyata hasilnya juga sudah sangat baik. Berikutnya, secara berurutan, komponen kejelasan petunjuk penggunaan multimedia *3D Flipbook* dinilai sangat baik oleh 12 orang responden (40%), kesesuaian warna teks dan latar multimedia *3D Flipbook* dinilai sangat baik oleh 11 orang responden, dan kejelasan teks dalam multimedia *3D Flipbook* dinilai sangat baik oleh 10 orang responden (33,3%). Meskipun tiga komponen terakhir ini lebih tinggi jumlah penilai pada kategori baik dibandingkan sangat baik, multimedia *3D Flipbook* ini sudah sangat layak digunakan karena tidak ada

yang menilai cukup, kurang, dan sangat kurang. Apabila diambil nilai rata-ratanya dengan menggunakan skala Likert seperti yang diuraikan dalam metode penelitian, nilainya sudah masuk dalam kelompok sangat layak.

Tabel 4. Respons Mahasiswa terhadap Materi Multimedia 3D Flipbook dalam Bahan Ajar Puisi

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Materi						
1.	Kejelasan pemaparan materi dalam multimedia 3D Flipbook				10	20
2.	Kejelasan penggunaan bahasa dalam multimedia 3D Flipbook			8		22
3.	Kemudahan memahami materi dalam multimedia 3D Flipbook			12		18
4.	Kelengkapan materi dalam multimedia 3D Flipbook			9		21
5.	Keruntutan materi dalam multimedia 3D Flipbook			6		24
6.	Kebaruan materi dalam multimedia 3D Flipbook			18		12
7.	Kemenarikan materi dalam multimedia 3D Flipbook			8		22
8.	Kejelasan istilah dan contoh yang digunakan dalam multimedia 3D Flipbook			20		10

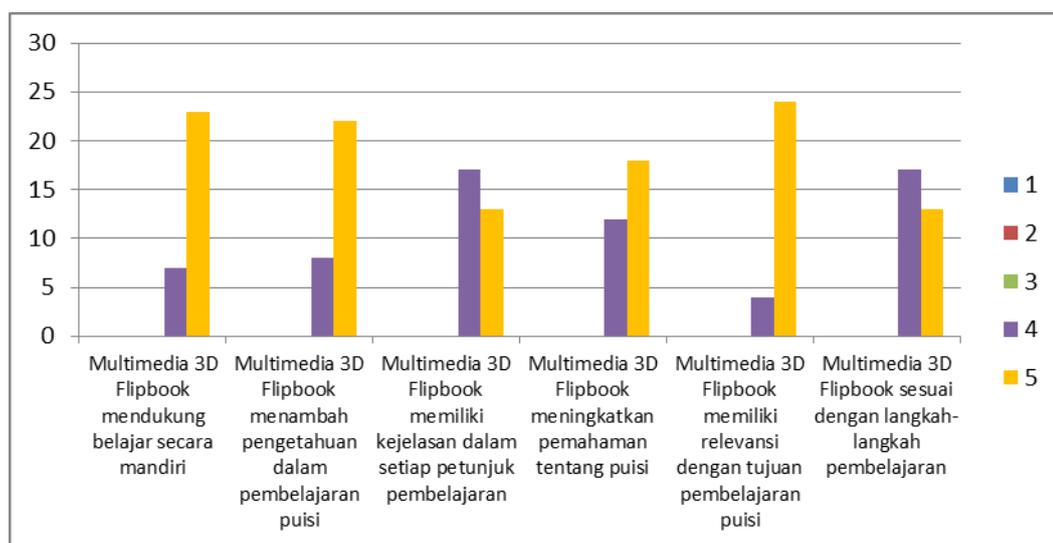


Gambar 11. Respons Mahasiswa terhadap Materi Multimedia 3D Flipbook dalam Bahan Ajar Puisi

Tabel 4 dan Gambar 11 memperlihatkan bahwa ditinjau dari aspek materi, multimedia 3D Flipbook puisi ini, jumlah penilai lebih banyak menilai sangat layak dibandingkan dengan kategori layak. Komponen keruntutan materi dalam multimedia 3D Flipbook, 24 responden (80%) menilai sangat layak. Komponen kejelasan penggunaan bahasa dalam multimedia 3D Flipbook dan kemenarikan materi dalam multimedia 3D Flipbook, 22 responden (73,3%) menilai sangat layak. Komponen kelengkapan materi dalam multimedia 3D Flipbook, 21 responden (70%) menilai sangat layak. Komponen kemudahan memahami materi dalam multimedia, 18 (60%) responden menilai sangat layak. Hanya komponen kejelasan istilah dan contoh yang digunakan dalam multimedia 3D Flipbook yang jumlah penilai sangat layak lebih rendah dari penilai layak, yakni 10 responden (33,3%). Hal ini pun sangat wajar karena mata kuliah puisi ini memang belum diajarkan kepada mereka. Inilah nanti yang harus dijelaskan dengan multimedia 3D Flipbook ini.

Tabel 5. Respons Mahasiswa terhadap Tampilan Multimedia 3D Flipbook dalam Bahan Ajar Puisi

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Pembelajaran						
1.	Multimedia 3D Flipbook mendukung belajar secara mandiri				7	23
2.	Multimedia 3D Flipbook menambah pengetahuan dalam pembelajaran puisi				8	22
3.	Multimedia 3D Flipbook memiliki kejelasan dalam setiap petunjuk pembelajaran				17	13
4.	Multimedia 3D Flipbook meningkatkan pemahaman tentang puisi				12	18
5.	Multimedia 3D Flipbook memiliki relevansi dengan tujuan pembelajaran puisi				4	24
6.	Multimedia 3D Flipbook sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran				17	13



Gambar 12. Respons Mahasiswa terhadap Tampilan Multimedia 3D Flipbook dalam Bahan Ajar Puisi

Tabel 5 dan Gambar 12 memperlihatkan bahwa ditinjau dari aspek pembelajaran, multimedia 3D Flipbook puisi ini memiliki kelayakan lebih banyak pada empat komponen. Urutannya, multimedia 3D Flipbook memiliki relevansi dengan tujuan pembelajaran puisi dinilai sangat layak oleh 24 responden (80%). Komponen yakni komponen multimedia 3D Flipbook mendukung belajar secara mandiri dinilai sangat layak oleh 23 responden (76,6%). Komponen multimedia 3D Flipbook menambah pengetahuan dalam pembelajaran puisi dinilai sangat layak oleh 22 responden (73,3%). Komponen multimedia 3D Flipbook meningkatkan pemahaman tentang puisi dinilai sangat layak oleh 18 responden (60%). Komponen multimedia 3D Flipbook memiliki kejelasan dalam setiap petunjuk pembelajaran dinilai sangat layak oleh 13 responden (43,3%). Komponen multimedia 3D Flipbook sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dinilai sangat layak oleh 13 responden (43,3%). Dua komponen yang penilaiannya lebih sedikit untuk kategori sangat layak dibandingkan dengan kategori layak pada prinsipnya tidak mempengaruhi kelayakan multimedia 3D Flipbook ini karena nilai rata-ratanya juga sudah sangat layak. Selain itu, dua komponen ini masih wajar banyak yang menilai layak karena dua komponen ini pada prinsipnya akan berubah sesuai dengan strategi dan model pembelajaran yang digunakan dalam perkuliahan.



Penetapan multimedia *3D Flipbook* ini sebagai basis dalam pengembangan prototipe bahan ajar mata kuliah puisi adalah karena multimedia *3D Flipbook* termasuk media interaktif. Multimedia interaktif merupakan multimedia yang didukung alat pemantau yang bisa digunakan oleh pemakai sehingga pemakai bisa menentukan materi yang diinginkan untuk dilanjutkan sesuai kebutuhan pengguna (Mulyono, Darman, & Desriwandi, 2019; Ramansyah, 2016; Rasyid, Azis, & Saleh, 2017). Selain itu, ada beberapa penelitian lain yang relevan yang menunjukkan bahwa multimedia *3D Flipbook* dapat dijadikan alternatif untuk pengembangan bahan ajar, terutama bahan ajar berbasis digital. Penggunaan multimedia *3D Flipbook* sangat efektif dan dapat mendorong semangat belajar, pemelajar belajar secara mandiri, pembelajaran menjadi menyenangkan, pengajar terbantu dalam mengajar, dan siswa lebih leluasa dalam menentukan waktu dan tempat serta bagian yang akan dipelajari (Adiyadmo, 2020b; Hayati, Budi & Handoko, 2015; Kurniawati, Desnita, & Siswoyo, 2016; Mulyadi & Wahyuni, 2016; Nurfa & Nana, 2021; Rahmawati, Wahyuni, & Yushardi, 2017; Wahyuliani, Supriadi, & Anwar, 2016).

SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa pengembangan prototipe bahan ajar puisi berbasis multimedia *3D Flipbook* masuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan. Dengan kata lain, multimedia ini sangat disenangi mahasiswa, sangat bermanfaat dalam pembelajaran puisi, terutama pembelajaran dramatisasi puisi, musikalisasi puisi, dan baca puisi. Oleh sebab itu, penggunaan multimedia *3D Flipbook* dapat direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran puisi dan bisa digunakan sebagai multimedia dalam pembelajaran mata kuliah lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Universitas Jambi yang telah memberikan dana untuk pelaksanaan penelitian ini. Tidak lupa, terima kasih kepada Dimas Anugrah Adiyadmo, S. Pd., M. Pd. yang telah membuatkan aplikasi multimedia *3D Flipbook* bahan ajar puisi, mengajari, melatih, dan memandu selama penelitian berlangsung. Semoga menjadi amal ibadah dan berkah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyadmo, D. A. (2020a). Multimedia 3D Flipbook Sebagai Alternatif untuk Menciptakan Pembelajaran Drama Secara Mandiri. *Senamika*, 1(1), 554–560.
- Adiyadmo, D. A. (2020b). *Prototipe Bahan Ajar Drama Berbasis Multimedia 3D Flipbook (Penelitian Pengembangan di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*. Universitas Negeri Jakarta. <http://repository.unj.ac.id/9213/>.
- Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto, T. (2020). Bahan Ajar Sebagai Bagian dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya Indonesia*, 2(1), 62-65 <https://doi.org/10.33751/jsalaka.v2i1.1838>
- Aprilia, T., Sunardi., & Djono. (2017). Penggunaan Media Sains Flipbook dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Teknodika*, 15(2), 75-82. <https://dx.doi.org/10.20961/teknodika.v15i2.34749>
- Arsanti, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius bagi Mahasiswa Prodi



- PBSI, FKIP, Unissula. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 1(2), 71–90. <https://doi.org/10.24176/kredo.v1i2.2107>
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Borg, W. R. & Gall, M. D.. 1983. *Educational Research: fourth edition*. New York: Longman Inc.
- Bhegawati, D. A. S., & Yuliastuti, I. A. N. (2019). Effect of Product Innovation and Entrepreneurial Orientation on Competitive Advantage in the Coconut Shell Craft Industry in Karangasem Regency. *Jurnal Ilmiah Manajemen dan Bisnis*, 4(1), 71–89.
- Hayati, S., Budi, A. S., & Handoko, E. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. In *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)*, 4, SNF2015-II. Diakses tanggal 12 Mei 2021 dari <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/prosidingsnf/article/view/4810>
- Jaja, J., Rahayu, S., & Pujiatna, T. (2021). Bahan Ajar Teks Prosedur Berorientasi Kebudayaan Lokal (*Local Culture Oriented Procedure Text Teaching Materials*). *Indonesian Language Education and Literature*, 6(2), 290-304. <https://doi.org/10.24235/ileal.v6i2.7794>
- Juwati, J. (2017). Diksi dan Gaya Bahasa Puisi Kontemporer Karya Sutardji Calzoum Bachri, Sebuah Kajian Stilistik. *Jurnal KIBASP (Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajaran)*, 1(1), 72–89. <https://doi.org/10.31539/kibasp.v1i1.96>
- Kurniawati, H., Desnita, D., & Siswoyo, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis 3D PageFlip Fisika untuk Materi Getaran dan Gelombang Bunyi. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 2(1), 97–102. <https://doi.org/10.21009/1.02114>
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design*. San Francisco: Pfeiffer.
- Lensun, S. F. (2016). Peningkatan Penguasaan Kanji dengan Metode Nemonik melalui Multimedia. *Bahtera: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 15(1), 107–117. <https://doi.org/10.21009/BAHTERA.151.010>
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, N., & Amalia, D. A. (2020). Analisis Bahan Ajar. *NUSANTARA*, 2(2), 311–326. <https://doi.org/10.36088/nusantara.v2i2.828>
- Masi, A. (2015). Strategi Inovasi Produk Garmen dalam Menghadapi pasar Bebas (Studi Kasus Pada UKM Garmen di Kota Denpasar). *Parsimonia-Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 2(1), 45–55.
- Mulyadi, D. U., & Wahyuni, S. (2016). Pengembangan Media Flash Flipbook untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran IPA di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(4), 296–301.
- Mulyono, H., Darman, R. A., & Desriwandi, F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran TIK di SMP N 2 Painan Provinsi Sumatera Barat. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 4(2), 166–174. <http://dx.doi.org/10.29100/jupi.v4i2.1369>
- Muqodas, R. Z., Sumardi, K., & Berman, E. T. (2015). Desain dan Pembuatan Bahan Ajar Berdasarkan Pendekatan Saintifik pada Mata Pelajaran Sistem dan Instalasi Refrigerasi. *Jurnal of Mechanical Engineering*, 2(1), 106–105. <https://doi.org/10.17509/jmee.v2i1.1160>



- Noor, R., & Asih, T. (2016). Pengembangan Buku Ajar pada Mata Kuliah Ekologi Tumbuhan Melalui Inventarisasi Tanaman Obat di Suku Semendo Kecamatan Way Tenong Lampung Barat. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 7(2), 114-120. <http://dx.doi.org/10.24127/bioedukasi.v7i2.612>
- Nugraha, W., & Syarif, M. (2018). Penerapan Metode Prototype dalam Perancangan Sistem Informasi Penghitungan Volume dan Cost Penjualan Minuman Berbasis Website. *JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas)*, 3(2), 97–105. <http://dx.doi.org/10.32767/jusim.v3i2.331>
- Nurfa, N. N., & Nana, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Display Berbasis 3D PageFlip dengan Model POE2WE pada Materi Dinamika Rotasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika*, 6(1), 18–23. <http://dx.doi.org/10.36709/jipfi.v6i1.15029>
- Nurseto, T. (2019). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Prayitno, H. W. (2013). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Menggunakan Teknik Inkuiri dan Latihan Terbimbing. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2), 1-10. <https://doi.org/10.15294/jpbsi.v2i2.2399>
- Pujiatna, T., Rosmaya, E., & Wahyuningsih, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Simak Berorientasi Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa pada Mata Kuliah Menyimak. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(1), 91–97. <http://dx.doi.org/10.33603/deiksis.v7i1.2804>
- Putra, I. A., & Sujarwanto, E. (2017). Rekonstruksi Bahan Ajar Multimedia Interaktif pada Mata Kuliah Alat Ukur dan Pengukuran dengan Pendekatan Behavioristik terhadap Penguasaan Konsep Peserta Didik. *Prosiding Seminar Pendidikan IPA Pascasarjana UM*, 2(1), 196–205. Diakses tanggal 12 Mei 2021 dari <http://pasca.um.ac.id/conferences/index.php/ipa2017/article/view/1062>
- Rahmawati, D., Wahyuni, S., & Yushardi, Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook pada Materi Gerak Benda di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6(4), 326–332. <https://doi.org/10.19184/jpf.v6i4.6213>
- Ramansyah, W. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Tema Pengenalan Huruf Hijaiyah untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Edutic-Scientific Journal of Informatics Education*, 3(1), 28-37. <https://doi.org/10.21107/edutic.v3i1.2558>
- Rasyid, M., Azis, A. A., & Saleh, A. R. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia dalam Konsep Sistem Indera pada Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(2), 69–80. <http://dx.doi.org/10.17977/um052v7i2p69-80>
- Setiawan, A., & Basyari, I. W. (2017). Desain Bahan Ajar yang Berorientasi pada Model Pembelajaran Student Team Achievement Division untuk Capaian Pembelajaran pada Ranah Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 1 Plered Kabupaten Cirebon. *Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 5(1), 17–32. <http://dx.doi.org/10.33603/ejpe.v5i1.431>
- Suendro, G. (2010). Analisis pengaruh Inovasi Produk Melalui Kinerja Pemasaran



- untuk Mencapai Keunggulan Bersaing Berkelanjutan (Studi Kasus pada Industri Kecil dan Menengah Batik Pekalongan). *Jurnal Sains Pemasaran Indonesia*, 9(2), 230–243. <https://doi.org/10.14710/jspi.v9i2.230%20-%20243>
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2017). Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital. *Innovation of Vocational Technology Education*, 9(2), 101–106. <https://doi.org/10.17509/invotec.v9i2.4860>
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV.
- Susiana. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Lokal Malang Berdasarkan Kurikulum 2013 yang Disempurnakan Untuk SMP/MTs kelas VII Semester Gasal. *Nosi*, 5(2), 175–186.
- Suwandi, S., Imansyah, H. F., & Dasril, H. (2019). Analisis Tingkat Kepuasan Menggunakan Skala Likert Pada Layanan Speedy Yang Bermigrasi Ke Indihome. *Jurnal Teknik Elektro Universitas Tanjungpura*, 1(1), 1-11
- Taluke, D., Ricky S. M., Lakat., & Sembel, A. (2019). Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat. *Spasial: Perencanaan Wilayah dan Kota*, 6 (2), 531-540
- Wahyuliani, Y., Supriadi, U., & Anwar, S. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flip Book terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Negeri 4 Bandung. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 3(1), 22–36. <https://doi.org/10.17509/t.v3i1.3457>
- Wardiani, R., Mulyaningsih, I., & Maneechukate, S. (2021). Writing Skills Development: A Balancing Perspective of Brain Function in Elementary Schools. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 8(1), 65-79. DOI: <http://dx.doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v8i1.7795>.
- Wijayanti, W., Zulaeha, I., & Rustono, R. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Kompetensi Memproduksi Teks Prosedur Kompleks yang Bermuatan Kesantunan bagi Peserta Didik Kelas X SMA/MA. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2), 94-100. <https://doi.org/10.15294/seloka.v4i2.9866>
- Wulandari, Y., & Purwanto, W. E. (2017). Kelayakan Aspek Materi dan Media dalam Pengembangan Buku Ajar Sastra Lama. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 162–172. <http://dx.doi.org/10.22202/jg.2017.v3i2.2049>