

Multimedia 3d Flipbook sebagai Alternatif Media Pembelajaran Mata Kuliah Bahasa Indonesia

Yusra, D.¹, Dimas Anugrah Adiyadmo²

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Jambi

Correspondence Email: dimasadiyadmo@unja.ac.id

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran untuk mata kuliah Bahasa Indonesia. Metode yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan model ADDIE. Tahapannya dimulai dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Mahasiswa menilai positif multimedia 3D flipbook untuk mata kuliah Bahasa Indonesia terhadap komponen tampilan, materi, dan pembelajaran. Oleh sebab itu, multimedia ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar mata kuliah Bahasa Indonesia. Uji coba skala kecil menghasilkan nilai rerata 4,8 (kategori sangat layak). Uji coba skala besar menghasilkan nilai rerata 4,43, artinya skor tersebut terletak pada rentang $X > 4,20$. Ini memperlihatkan bahwa produk multimedia 3D flipbook yang dikembangkan berada pada kategori "Sangat Layak".

Kata Kunci: multimedia 3D flipbook, media pembelajaran, bahasa Indonesia

Abstract: *The purpose of this research is to develop learning media for the Indonesian Language course. The method used is the ADDIE model development research method. The stages begin with analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research results show that students positively assess the 3D flipbook multimedia for the Indonesian Language course regarding its appearance, content, and learning effectiveness. Therefore, this multimedia is expected to enhance the quality of the teaching and learning process for the Indonesian Language course. A small-scale trial yielded an average score of 4.8 (very feasible category). A large-scale trial resulted in an average score of 4.43, meaning that this score falls within the range of $X > 4.20$. This indicates that the developed 3D flipbook multimedia product is categorized as "Very Feasible."*

Keywords: *3D flipbook multimedia, learning media, Indonesian language*

PENDAHULUAN

Tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan komunikasi, informasi, dan teknologi dalam masyarakat telah membawa dampak pada berbagai bidang kehidupan. Salah satunya adalah sektor pendidikan. Pemutakhiran berbagai aspek pembelajaran juga tidak bisa dihindari. Penggunaan media digital sudah menjadi menu sehari-hari. Jika guru tidak menunjukkan kreativitas dalam menyiapkan materi, merancang strategi dan model pembelajaran, serta menyiapkan materi pembelajaran, akan mengakibatkan model interaksi belajar-mengajar terhambat atau menimbulkan kebosanan.

Media pembelajaran dalam berbagai aspek pembelajaran perlu mendapat perhatian khusus. Hal ini diyakini karena sesuai dengan arti kata media yaitu sarana dan alat penyampaian informasi dari sumber ke penerima (dari guru ke siswa) harus dirancang tepat guna, menarik, dan sesuai. untuk kebutuhan siswa dan membuat pekerjaan lebih mudah dan untuk siswa untuk. Mulyaningtyas dan Ekafebriyanti (2021) juga menyatakan bahwa semakin majunya teknologi dan komunikasi berdampak pada berbagai bidang kehidupan. Pemanfaatan Internet merupakan salah satu cara untuk memudahkan seseorang mengakses segala kebutuhannya secara digital. Begitu pula untuk memperoleh dokumen dengan berbagai topik.

Saat ini, di era industri 4.0, media digital menjadi pilihan yang menarik bagi mahasiswa. Hal ini didasarkan pada popularitas informasi yang mudah diakses di internet. Untuk itu penelitian ini juga bertujuan untuk merancang bahan pembelajaran berbasis internet atau digital.

Pilihan penggunaan multimedia 3D flipbook ini untuk menunjang pembelajaran bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran wajib juga dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran. Bahkan, di Universitas Jambi, di semua program studi, mata kuliah ini wajib diikuti oleh seluruh mahasiswa. Namun, di antara semua yang

mengajarkan bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran wajib dalam kurikulum, tidak ada yang menggunakan flipbook multimedia 3D ini. Penggunaan media lain pun minim. Media yang digunakan hanya berupa Ppt, buku teks atau buku cetak dan YouTube.

Selain hal yang sudah diuraikan sebelumnya, bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran wajib dalam kurikulum sekolah nampaknya kurang mendapat perhatian dari masyarakat. Hal ini merupakan anggapan yang keliru, karena kemahiran berbahasa Indonesia dengan segala aturannya menjadi landasan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan tugasnya pada mata kuliah apa pun. Susanti, Nurhamidah, dan Faznur (2021) berpendapat bahwa mata kuliah ini berperan sangat penting dalam perkembangan sosial, emosional, dan intelektual siswa. Melalui mata kuliah ini diharapkan terbentuk kepribadian peserta didik melalui tutur kata yang santun, penuh hormat, dan berbudaya. Tentu saja, secara langsung, kemampuan analitis, kemampuan mengambil perspektif, serta kemampuan berbicara dan menulis juga akan baik. Susanti, Nurhamidah, dan Faznur (2021) juga berpendapat bahwa penyebab siswa kurang memperhatikan pelajaran bahasa Indonesia adalah karena kurangnya kreativitas guru dalam mempersiapkan metode dan sarana pembelajaran. Alternatif yang diusulkan adalah dengan menggunakan media berbasis Android dalam kegiatan belajar mengajar bahasa Indonesia, yakni multimedia 3D Flipbook.

Susanti, Nurhamidah, dan Faznur (2021) menyarankan agar penggunaan media berbasis teknologi perlu diperhatikan oleh guru dalam menyusun materi pembelajaran. Dalam hal ini, mencakup flipbook multimedia 3D. Multimedia ini telah banyak digunakan dalam pembelajaran dan sebagai bahan kajian dan penelitian. Penelusuran di Google Scholar terdapat sekitar 2.180 kajian mengenai 3D flipbook, sedangkan pada Program Penelitian Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia PBS FKIP Universitas Jambi hanya dua mata kuliah yang menggunakan multimedia flipbook 3D, khusus mata kuliah drama dan puisi.

LANDASAN TEORI

Beberapa penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa multimedia 3D flipbook termasuk media pembelajaran yang memiliki keunggulan. Selain itu, Khoiriyoh dan Pratikto (2021) dari hasil penelitiannya menemukan bahwa E-modul berbasis Flipbook mampu mendukung kegiatan belajar mengajar dan telah meningkatkan hasil belajar peserta didik. Wahid (2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran penting untuk meningkatkan hasil belajar dan guru harus mampu menyesuaikan pilihan media dengan perubahan pengetahuan dan kebutuhan siswa.

Mengingat fungsi media sebagai saluran, sarana atau alat penyampaian informasi dari sumber (guru) ke penerima (siswa), maka pemilihan media yang tepat merupakan tugas guru. Kekhawatiran utama. Flipopbook multimedia 3D dirancang untuk memenuhi fungsi ini. Folkerts dkk (2008) mendefinisikan media digital sebagai bentuk media yang diciptakan dan diwujudkan melalui perubahan teknologi.

Dewey Decimal Classification (Dewey, 2011) mengelompokkan media digital atas::

Class descriptions and indexing for these media-related developments were processed to produce a list of digital media for which the DDC provides coverage:

Audiovisual materials	Electronic resources	RSS feeds
Blogs	Instant messaging	Serials
Books	Integrating resources	Social media
Broadcast communications	Interactive television	Software radio
CDs (Compact discs)	Interactive videotex	Streaming media
Cellular radio	Internet forums	Telegraphy
Cellular telephones	Internet publishing	Telephony
Chat groups	Internet telephony	Teletex
Computer game music	Machine-readable materials	Teletext
Digital audio	Mobile radio	Television
Digital media	Mobile television	Text messages
Digital publications	Motion pictures	Video recordings
Digital radio	Newspapers	Videoconferencing
Digital television	Online chat groups	Videotelephony
Digital video	Online social networks	Videotex
Discussion lists	Podcasts	Visual materials
Electronic books	Point-to-point communications	Web publications
Electronic bulletin boards	Radio	Webcasts
Electronic journals	Radiotelephony	Wikis
Electronic mail		
Electronic publications		

Media digital yang dirancang dalam penelitian ini masuk ke dalam salah satu bentuk media digital menurut Dewey di atas, yakni Digital Media.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan model ADDIE. Pendekatannya ada dua, yakni secara kuantitatif dan kualitatif. Alasannya, produk penelitian ini adalah media digital berupa flipbook multimedia 3D untuk materi pelajaran bahasa Indonesia. Metode kuantitatif digunakan untuk merancang dan menyajikan evaluasi validator terhadap flipbook multimedia 3D yang dibuat. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan multimedia flipbook 3D.

Sesuai fungsinya, jenis penelitian ini adalah penelitian terapan. Rahayu dkk. (2021) menjelaskan bahwa penelitian terapan adalah penelitian yang tujuannya untuk mengkaji jawaban atas permasalahan yang timbul di masyarakat, industri, pemerintahan dengan menerapkan konsep ilmu pengetahuan dan teknologi, diuji dalam penelitian dasar.

Tujuan penelitian terapan adalah untuk memecahkan permasalahan yang muncul pada waktu tertentu. Ciri utamanya adalah menerapkan ilmu untuk mengatasi permasalahan yang timbul sehingga ketika menerapkan ilmu tersebut akan terjadi perubahan yang baik sesuai tujuan yang direncanakan Hayati (2019). Dalam hal ini, perancangan multimedia flipbook 3D diharapkan dapat mengatasi kekurangan media digital yang digunakan dalam kelas bahasa Indonesia.

Langkah-langkah pengerjaannya dimulai dari tahap analisis kurikulum dan karakteristik materi ajar, analisis capaian dan kebutuhan, desain produk, pengembangan multimedia 3D Flipbook, implementasi produk, dan evaluasi.

Tahap analisis berperan sebagai langkah untuk menganalisis program, hasil kursus, karakteristik peserta kursus, dan model komunikasi yang akan dirancang. Tahapan ini disebut juga tahap analisis situasi, khususnya situasi penggunaan flipbook multimedia 3D untuk mata kuliah bahasa Indonesia. Prosedur ini dilakukan dengan observasi awal selama satu minggu yaitu tanggal 5 s.d 12 Agustus 2024. Data observasi berasal dari guru yang menggunakan flipbook multimedia 3D dalam pembelajaran yang diajarkannya.

Tahap desain dilakukan untuk merancang teori-teori yang mendasari perancangan pada saat pengembangan media, alat pengumpul data dan alat uji coba produk, mencakup produk awal dan alat soal yang akan digunakan.

Tahap pengembangan bertujuan untuk mengembangkan multimedia 3D Flipbook untuk pembelajaran perangkat keras, tujuan pembelajaran, komponen bahan ajar, alat pengujian komponen tampilan teknologi, materi pengujian komponen, dan pengujian komponen pembelajaran multimedia 3D flipbook yang dikembangkan. Kuesioner validasi ahli kemudian dikembangkan.

Percobaan yang dilakukan berupa pemberian materi kursus bahasa Indonesia menggunakan flipbook multimedia 3D yang dirancang. Setelah media digunakan dalam pembelajaran, responden akan memberikan komentar atau tanggapan. Keandalan perangkat diuji dengan cara test-retest. Metode ini melibatkan pengujian suatu jenis instrumen beberapa kali dalam topik atau responden yang sama. Reliabilitas instrumen diukur berdasarkan koefisien korelasi antara percobaan pertama dan percobaan berikutnya. Instrumen dinyatakan reliabel jika koefisien korelasinya positif dan signifikan. Korelasi kedua uji ini diuji dengan menggunakan korelasi Product Moment. Rumus korelasi Product Moment yang dipakai adalah:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

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.

Untuk menetapkan signifikansi koefisien korelasi digunakan cara uji t menurut Sugiyono (2018) berikut.

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

Keterangan:

t = nilai uji t

r = koefisien relasi r

2 = koefisien determinasi

n = jumlah sampel yang diobservasi

Pembuktian validitas uji coba instrumen diukur dengan validitas konten atau isi. Dalam penelitian ini, instrumen dinilai oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Setelah instrumen diuji validitas kontennya oleh ahli, dilakukan revisi berdasarkan saran atau komentar para ahli. Instrumen dinyatakan valid dari segi konten didasari atas komentar dan nilai dari ahli materi

Produk penelitian ini berupa multimedia 3D flipbook untuk mata kuliah Bahasa Indonesia. Video ini akan divalidasi oleh dua orang validator. Validatornya terdiri dari validator materi dan validator media. Validator materinya yaitu Drs. Akhyaruddin, M. Hum. Validator medianya yaitu Drs. R. Imam Suwardi Wibowo, M. Pd. Hasil validasi dua orang ahli ini diolah dengan menggunakan rumus persentase dan dideskripsikan secara kuantitatif.

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

Keterangan:

M = Skor rata-rata

$\sum X$ = Jumlah Skor

N = Jumlah Penilai

Skor rata-rata yang diperoleh, selanjutnya diinterpretasikan secara kualitatif dengan menggunakan tabel berikut:

Tabel 2.1: 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	$M \leq X + 1,80 S_{bi}$ $X \leq 1,80$

Instrumen untuk validator ada dua. Pertama, instrumen untuk ahli media, berisi pernyataan tentang kelayakan multimedia 3D flipbook dan komentar validator. Kedua, instrumen untuk ahli materi, berisi pernyataan tentang kelayakan dan kesesuaian isi materi dalam multimedia 3D flipbook dengan materi kuliah bahasa Indonesia

Tahap evaluasi dilaksanakan dalam dua hal yaitu evaluasi produk dan evaluasi proses. Bentuk evaluasi produk berupa uji coba penggunaan media oleh mahasiswa. Waktu pelaksanaan pada tanggal 19 Agustus 2024, pukul 07.30 – 09.05 WIB, pada waktu perkuliahan Bahasa Indonesia di Gedung L FKIP Kampus Universitas Jambi Mendalo, Jl. Lintas Jambi– Muaro Bulian, Kabupaten Muaro Jambi, Jambi. Uji coba diberikan kepada enam orang responden dengan alasan, enam orang ini adalah 20% dari 30 orang total peserta mata kuliah bahasa Indonesia. Alasannya, Borg and Gall (1983: 775) menjelaskan pada poin ke- 4 bahwa uji coba lapangan (*preliminary field testing*) pada 1 sampai 3 sekolah dengan 6 – 12 subjek uji coba. Penetapan responden ini dipilih secara acak.

Uji coba kedua berlangsung pada tanggal 26 Agustus 2024. Respondennya berjumlah 30 orang. Ini merupakan uji coba kelompok besar (semua peserta mata kuliah Bahasa Indonesia di Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini). Dasar pemikiran untuk menetapkan jumlah sampel ini adalah pendapat Sugiono (2017). Dikatakan bahwa 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.

Tahap uji coba lapangan dalam penelitian pengembangan menurut Borg & Gall (1983) 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 perkuliahan bahasa Indonesia yang menggunakan multimedia 3D flipbook. Responden menjawab angket dengan memilih opsi jawaban sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak, dan tidak layak. Selanjutnya, data dianalisis dengan menggunakan skala Likert. Skala Likert merupakan skala penilaian yang dapat dirgunakan dalam mengukur sikap, pendapat, serta persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu gejala atau fenomena pendidikan (Suwandi dkk., 2019). Skala Likert adalah skala psikometrik yang lazim dipergunakan dalam bentuk kuesioner. Skala Likert ini juga merupakan skala yang paling banyak dipergunakan dalam riset survei (Taluke dkk., 2019).

Setiap aspek dalam multimedia 3D flipbook yang telah dinilai responden ditafsirkan dengan skala Likert (nilai 5 = sangat layak, nilai 4 = layak, nilai 3 = cukup layak, nilai 2 = kurang layak, dan nilai 1 = tidak layak). Evaluasi proses diselenggarakan pada saat produk multimedia 3D flipbook ini digunakan dalam perkuliahan. Pengukurannya menggunakan angket terbuka berisi pernyataan yang akan dipilih oleh responden. Isi pernyataan ini berkaitan dengan kesan dan komentar mereka setelah kuliah dengan multimedia 3D flipbook. Hasil yang diperoleh dari proses ini dideskripsikan secara kualitatif. Komponen yang dianalisis adalah nama untuk produk yang diciptakan, pengembangan derajat mutu, serta pengembangan model dan standar yang diinginkan (Masi, 2015). Produk yang memiliki terobosan baru adalah produk yang menyimpan penanda adanya transparansi terhadap ide-ide yang aktual dari suatu produk. Produk baru itu menggambarkan kemampuan mewujudkan sesuatu yang baru untuk memanfaatkan dan mengimplementasikan pemikiran, proses, luaran yang baru diciptakan dengan sukses (Suendro, 2010).

Tahapan dalam membuat multimedia 3D flipbook ini adalah; sebelum produksi, saat produksi, dan setelah produksi. Tahap sebelum produksi merupakan tahap mengenal atau merekognisi program; menyusun garis besar isi media; menyusun detail materi yang akan dibuatkan medianya; dan menulis teks yang sesuai dengan gambar dalam media. Tahap

produksi adalah tahap merekomendasikan teks yang sesuai dengan multimedia 3D flipbook yang dirancang; mencari atau menelusuri informasi, menentukan informasi terpilih yang akan digunakan, menetapkan kebutuhan informasi, menyimpulkan informasi yang diperlukan, dan merekam audio. Tahap setelah produksi adalah tahap menyunting semua hal yang masih belum pas dengan kebutuhan, meratifikasi kepada para ahli, menguji coba, merevisi, dan memproduksi (Asyhar, 2012).

Uji coba multimedia 3D flipbook dilakukan langsung dalam perkuliahan dengan menjelaskan bahwa multimedia 3D flipbook dapat digunakan melalui android mahasiswa. Langkah berikutnya, file format multimedia 3D flipbook ditayangkan dalam perkuliahan. Kepada mahasiswa dijelaskan prosedur mengisi angket responden dan perkuliahan dengan menggunakan multimedia 3D flipbook. Untuk mendapatkan hasil uji coba media ini, data yang diperoleh dari isian angket oleh mahasiswa diolah dengan rumus persentase. Sebelum instrumen digunakan, dilakukan validasi oleh dua orang ahli yakni Drs. Akhyaruddin, M. Hum. dan Drs. R. Imam Suwardi Wibowo, M. Pd.

Tabel. 2. 2 Penilaian Instrumen

No.	Aspek Validasi	Indikator	Skor	Kategori
1	Materi	Kesesuaian Isi Materi	86,37	Layak
		Kaidah Kebahasaan	93,33	Sangat Layak
2	Media	Tampilan Media	90,01	Sangat Layak
		Pemograman	83,3	Layak

Simpulan validasi terhadap penilaian instrumen adalah; aspek materi dinilai valid karena reratanya sebesar 86,37 (kategori layak); dan aspek kaidah kebahasaan dinilai valid dengan reratanya sebesar 93,33 (kategori sangat layak). Aspek tampilan media dinilai valid karena nilai reratanya sebesar 90,1 (kategori sangat layak) dan aspek pemograman dinilai valid dengan reratanya sebesar 83,3 (kategori layak). Berdasarkan penilaian instrumen oleh dua orang ahli ini maka kesimpulannya adalah bahwa multimedia 3D flipbook untuk materi mata kuliah Bahasa Indonesia sangat layak digunakan.

Tahap evaluasi hanya dilakukan untuk mengevaluasi kelayakan prototipe produk media yang dikembangkan. Evaluasi penggunaan dalam perkuliahan belum dilaksanakan karena penelitian ini masih berbentuk protipe, Prototipe artinya purna rupa atau bentuk pemula dari sistem perangkat lunak yang dipakai untuk membuktikan rancangan atau rencana sekaligus untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Harapannya, pemakai produk nantinya dapat memahami mana yang baik dari suatu sistem yang dirancang sebagai produk (Nugraha & Syarif, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan prosedur penelitian yang dalam prosesnya ada uji coba kelompok kecil dan uji kelompok besar, maka hasilnya juga ada dua. Hasil uji coba kelompok kecil seperti dalam tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1 Hasil Uji Coba Produk Skala Kecil

No.	Subjek	Aspek
-----	--------	-------

		Tampilan	Materi	Pembelajaran
1.	AH	29	19	29
2.	AI	29	17	30
3.	AG	27	18	30
4.	SAF	29	19	29
5.	AM	29	20	30
6.	SA	30	19	30
Total		173	98	112
Rerata		4,8	4,7	4,9
Rerata Keseluruhan Kategori		4,8 Sangat Layak		

Sumber: Data primer hasil uji coba skala kecil, 2024

Tabel 3.1 tentang hasil coba kelompok kecil memperlihatkan bahwa skor rerata keseluruhan sebesar 4,8. Rerata ini jika dikonversi, termasuk kategori sangat layak. Komponen tampilan media nilai reratanya sebesar 4,8 karena menurut responden, media sudah menarik jika dilihat dari tampilan. Komponen materi nilainya sebesar 4,7 (kategori sangat layak). komponen pembelajaran nilai reratanya sebesar 4,9 yang artinya masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Simpulannya, uji coba kelompok kecil menghasilkan nilai rerata 4,8 (kategori sangat layak)

Tabel 3.2 Hasil Uji Coba Skala Besar

No.	Subjek	Aspek			Rerata	Kategori
		Tampilan	Materi	Pembelajaran		
1.	LPA	27	18	28	4,6	Sangat Layak
2.	PSA	28	18	28	4,6	Sangat Layak
3.	MSK	28	20	28	4,8	Sangat Layak
4.	AAZ	29	19	29	4,8	Sangat Layak
5.	PAN	25	15	27	4,1	Layak
6.	SA	24	19	26	4,4	Sangat Layak
7.	RA	27	20	28	4,7	Sangat Layak
8.	MGS	29	17	29	4,6	Sangat Layak
9.	AR	26	19	27	4,5	Sangat Layak
10.	AA	29	17	28	4,6	Sangat Layak
11.	VSP	27	17	28	4,5	Sangat Layak
12.	NHD	28	19	30	4,8	Sangat Layak
13.	FS	24	17	25	4,1	Layak

14.	TM	26	16	25	4,2	Sangat Layak
15.	ES	26	19	27	4,5	Sangat Layak
16.	YH	27	17	27	4,4	Sangat Layak
17.	DAS	27	15	27	4,3	Sangat Layak
18.	WG	27	18	28	4,6	Sangat Layak
19.	AFL	26	19	27	4,5	Sangat Layak
20.	KFS	24	16	24	4,0	Layak
21.	TBR	24	16	24	4,0	Layak
22.	AR	30	16	27	4,5	Sangat Layak
23.	MNP	27	18	25	4,4	Sangat Layak
24.	AZ	27	16	25	4,2	Sangat Layak
25.	ADF	24	17	26	4,2	Sangat Layak
26.	PNJ	26	18	25	4,3	Sangat Layak
27.	SR	26	16	25	4,2	Sangat Layak
28.	NF	27	19	28	4,6	Sangat Layak
29.	DL	27	17	27	4,4	Sangat Layak
30.	MA	27	17	29	4,5	Sangat Layak
Jumlah		799	525	807	2131	Sangat Layak
Rerata		4,4	4,4	4,5		Sangat Layak
Rerata Keseluruhan				4,4		Sangat layak

Sumber: Data primer hasil uji coba skala besar, 2024

Uji coba skala besar adalah tahapan akhir dari tahap implementasi (*implementation*) proses penyusunan produk multimedia 3D flipbook. Hasil penilaian komponen tampilan nilai reratanya sebesar 4,4, kategori sangat layak. Komponen materi diperoleh nilai reratanya sebesar 4,4, kategori sangat layak, dan komponen pembelajaran nilai reratanya sebesar 4,5, kategori sangat layak. Jadi, secara keseluruhan rerata nilai yang diperoleh sebesar 4,43. Rerata skor tersebut terletak pada rentang $X > 4,20$. Ini memperlihatkan bahwa produk multimedia 3D flipbook yang dikembangkan berada pada kategori “Sangat Layak”.

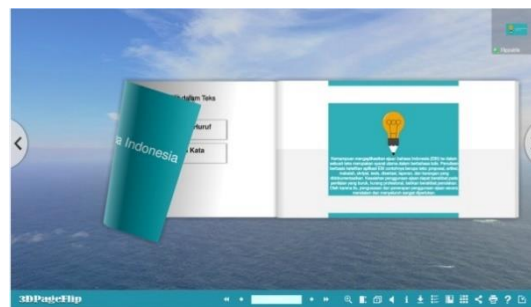
Hasil untuk bentuk multimedia 3D flipbook tidak mungkin dilampirkan di sini. Oleh sebab itu, berikut ini adalah gambar tangkapan layar multimedia 3D flipbook. Di antara bentuknya seperti berikut.



Gambar 4.1 Tangkapan Layar 3D Flipbook Materi Kedudukan dan Fungsi Bahasa



Gambar 4.2 Tangkapan Layar 3D Flipbook Materi Diksi



Gambar 4.3 Tangkapan Layar 3D Flipbook Materi Ejaan



Gambar 4.4 Tangkapan Layar 3D Flipbook Materi Kalimat Efektif



Gambar 4.5: Tangkapan Layar 3D Flipbook Materi Paragraf



Gambar 4.6: Tangkapan Layar 3D Flipbook Materi Teknik Penulisan Kutipan



Gambar 4.7: Tangkapan Layar 3D Flipbook Materi Laporan Skripsi



Gambar 4.8: Tangkapan Layar 3D Flipbook Materi Teks Akademik

SIMPULAN

Validator menilai instrumen valid karena komponen materi dinilai dengan reratanya sebesar 86,37 (kategori layak); dan komponen kaidah kebahasaan dinilai valid dengan rerata sebesar 93,33 (kategori sangat layak). Aspek tampilan media dinilai valid karena nilai rerata sebesar 90,1 (kategori sangat layak) dan aspek pemrograman dinilai valid dengan rerata sebesar 83,3 (kategori layak).

Mahasiswa menilai positif multimedia *3D flipbook* untuk mata kuliah Bahasa Indonesia terhadap komponen tampilan, materi, dan pembelajaran. Oleh sebab itu, multimedia ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar mata kuliah Bahasa Indonesia. Uji coba skala kecil menghasilkan nilai rerata 4,8 (kategori sangat layak). Uji coba skala besar menghasilkan nilai rerata 4,43, artinya skor tersebut terletak pada rentang $X > 4,20$. Ini memperlihatkan bahwa produk multimedia 3D flipbook yang dikembangkan berada pada kategori “Sangat Layak”.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustino, L. (2008). *Dasar-dasar Kebijakan Publik*. Bandung: Alfabeta.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.

- Dewey, Melvil. (2011). *Dewey Decimal Classification and Relative Index*. 23rd ed.; Joan S. Mitchell, Julianne Beall, Rebecca Green, Giles Martin, and Michael Panzer, eds. Dublin, Ohio: OCLC.
- Folkerts, J., Lacy, S., Larabee, A. (2008). *The Media in Your Life: An Introduction to Mass Communication* (4th ed.) Boston: Pearson Cavazza, F. 2012 Education Inc.
- Hayati, R. (2019). *Penelitian Terapan*. <https://penelitianilmiah.com/penelitian-terapan/https://lp2m.uma.ac.id/2022/09/30/mengenal-flipbook-apa-itu-manfaat-dan-keunggulannya/>.
- Khoiriyah, S. dan Pratikto, H. (2021). Meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan E-modul berbasis Flipbook (E-modul otomatisasi tata kelola kepegawaian yang bermanfaat di era Covid-19). *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Pendidikan (JEPB)*. Volume 1, Nomor 6. (2021) <http://journal3.um.ac.id/index.php/fe/issue/view/84>. DOI: <https://doi.org/10.17977/um066v1i62021p526-537>
- Kosasih, E. 2012. *Dasar-dasar Keterampilan Bersastra*. Bandung: Yrama Widya.
- Mulyaningtyas, R. dan Ekafebriyanti, V. (2021) Pemanfaatan Noveltoon Sebagai media pembelajaran Prosa di SMA. *Tabasa: Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya* Vol. 2, No. 2, Juli-Desember 2021
- Purwanto dan Sulistyastuti. (1991). *Analisis Kebijakan dari Formulasi ke Implementasi Kebijakan*, Jakarta: Bumi Aksara Jakarta.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono A., Harjito., Bachtiar, H.W.(2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Susanti, E., Nurhamidah, D., dan Faznur, L. S.. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID SMART APPS CREATOR PADA MATA KULIAH BAHASA INDONESIA. *DIALEKTIKA: jurnal bahasa, sastra, dan pendidikan bahasa dan sastra Indonesia*, 8(2), 2021. P-ISSN:2407-506X|E-ISSN:2502-5201 This is an open access article under CC-BY license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>).
- Wahid, A. (2018). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR. *Jurnal ISTIQRA'*, Volume V Nomor 2 Maret 2018. ISSN 2548-7906 (Online), ISSN 2338-9974 (Cetak). <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqlra/article/view/461/377>.