

## Inovasi Bahan Ajar Baca Puisi melalui Multimedia 3D Flipbook

Yusra D

Universitas Jambi

Correspondence Email: yusradewi12@yahoo.com

**Abstrak.** Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan inovasi bahan ajar baca puisi melalui multimedia 3D Flipbook. Metode yang digunakan dalam meneliti yaitu metode penelitian deskriptif prosedural. Acuannya adalah penelitian pengembangan model ADDIE. Hal yang dideskripsikan adalah multimedia 3D Flipbook untuk pembelajaran baca puisi. Pengumpulan data dilakukan dengan angket tertutup. Responden berjumlah 24 orang, merupakan mahasiswa semester VII Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Jambi. Hasil penelitian menggambarkan bahwa multimedia 3D Flipbook apabila digunakan dosen dalam mengajar merupakan sebuah media yang aktual, membawa inovasi, punya daya tarik, dan memudahkan dalam mengikuti alur perkuliahan dan contoh-contohnya. Rerata penilaian responden untuk keseluruhan aspek yang dinilai adalah 4,60 (kategori sangat layak). Aspek penampilan media dinilai dengan rerata 4,70 (kategori sangat layak); aspek muatan materi baca puisi dinilai dengan rerata sebesar 4,50 (kategori sangat layak); dan aspek pembelajaran dinilai dengan rerata 4,60 (kategori sangat layak).

**Kata kunci:** inovasi, baca puisi, multimedia 3D Flipbook

**Abstract:** The purpose of this study is to describe the innovation of poetry reading teaching materials through 3D Flipbook multimedia. The method used in the research is descriptive procedural research method. The reference is ADDIE model development research. What is described is 3D multimedia Flipbook for learning to read poetry. Data collection was carried out using a closed questionnaire. There were 24 respondents, who were seventh semester students of the Indonesian Language and Literature Education Study Program, FKIP Jambi University. The results of the study illustrate that the 3D Flipbook multimedia when used by lecturers in teaching is an actual medium, brings innovation, has an appeal, and makes it easier to follow the lecture flow and examples. The average respondent's assessment for all aspects assessed is 4.60. Aspects of media appearance were assessed with an average of 4.70 (decent category); the content aspect of poetry reading material is assessed with an average of 4.50 (very decent category); and the learning aspect was assessed with an average of 4.60 (very feasible category).

**Keywords:** innovation, reading poetry, 3D multimedia Flipbook

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan komunikasi telah membawa perkembangan yang sangat signifikan terhadap perkembangan pola pikir, kemauan, dan kreativitas manusia, terutama untuk generasi muda yang haus akan pembaruan. Ini terjadi telah terjadi dalam berbagai sektor kehidupan. Tidak ketinggalan juga dalam sektor pendidikan. Kecanggihan teknologi komunikasi juga telah membuat jarak yang jauh, hal yang rumit dilihat secara kasat mata, hal yang terasa tidak mungkin dijangkau, dan banyak keruwetan lain telah menjadi sederhana dan dapat diatasi dengan maiki majunya teknologi dan komunikasi. Ini semua tentu tidak terlepas dari peran serta berbagai pihak, mulai dari pemerintah samp[ai kepada dosen dan mahasiswa apabila kita lihat dari sudut dunia pendidikan.

Penggunaan berbagai jenis perangkat digital atau alat elektronik yang semakin canggih juga telah memperbarui dan memudahkan berbagai hal itu. Bahkan dapat dikatakan bahwa digitalisasi telah merambah ke berbagai sisi kehidupan akademik. Laptop, infocus, komputer, handphone, dan berbagai perangkat elektronik lainnya sudah menjadi kebutuhan pokok para pelaku pendidikan. Hebatnya lagi, handphone seakan-akan menjadi barang pakling penting yang harus selalu ada di dekat mereka.

Perubahan keadaan yang seperti ini telah berperan serta dalam mengubah cara pandang dalam dunia pendidikan. Semuanya disebabkan oleh kemajuan teknologi dan komunikasi. Mahasiswa dan dosen sama-sama dituntut untuk kreatif, tidak bisa lagi berpangku tangan menerima dan melaksanakan apa yang ada. Keduanya seakan bersaing melakukan kreativitas supaya tidak terlihat kekuarungannya masing-masing.

Satu di antara bentuk inovasi yang harus dilakukan dosen apabila tidak ingin dipandang ketinggalan zaman oleh mahasiswanya adalah melakukan pembaruan-pembaruan dalam hal merancang media pembelajaran. Dikatakan demikian karena media pembelajaran merupakan aspek penting yang akan menjembatani apa yang materi kuliah yang akan disampaikan kepada mahasiswa. Apabila hanya mengandalkan buku paket, papan tulis, atau media-media visual saja, dikhawatirkan perkuliahan akan membosankan. Oleh sebab itulah, pembaruan atau inovasi perlu dilakukan sekreatif mungkin. Paling tidak,

dosen harus berusaha mencari perbedaan dari dosen lainnya agar ada sesuatu yang berkesan di pandangan mahasiswa. Perbedaan itu tentu saja tetap harus perbedaan media yang memenuhi kriteria keilmiah dan keberterimaan. Atas dasar inilah, dilakukan inovasi dalam merancang media pembelajaran baca puisi berbasis multimedia *3D Flipbook*.

Observasi yang dilakukan dalam pelaksanaan perkuliahan di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi memperlihatkan bahwa pada umumnya media pembelajaran yang digunakan dalam perkuliahan masih media buku, diktat, papan tulis, dan *power point*. Hanya ada satu mata kuliah yang telah menggunakan media tambahan selain media buku, diktat, papan tulis dan *power point*, yakni mata kuliah Drama, yakni menggunakan multimedia 3D Flipbook.

## **LANDASAN TEORI**

### **1. Inovasi**

Secara umum, kata inovasi diartikan dengan sangat sederhana, yakni pembaruan atau sesuatu yang baru. Apabila merujuk kepada pengertian yang lebih bersifat teoritis, kata inovasi dapat dipahami dari beberapa uraian berikut. Sumual (2013) menjelaskan bahwa inovasi merupakan perubahan (change), seperti perubahan hasil dan layanan, perubahan dalam prosedur, cara, apabila disikapi dari sifat dari perubahan itu.

Menurut Ellitian dan Anatan (2009), inovasi didefinisikan sebagai munculnya gagasan baru pada perkumpulan yang didalamnya mengandung usaha berkreasi untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa jasa, ide, maupun prosedur sesuatu, baik yang selama ini sudah dimiliki maupun belum akibat perkembangan organisasi itu atau penerus dari luar. Sederhananya dikatakan bahwa inovasi membutuhkan kreativitas.

### **2. Bahan Ajar**

Secara sederhana dapat diartikan bahwa bahan ajar adalah semua sumber informasi yang dipergunakan dalam rangka menolong pengajar, dosen, pendidik, instruktur ketika menjalankan proses belajar-mengajar. Bentuknya sangat banyak, misalnya berbentuk buku, diktat, modul, lembar kerja peserta didik, compact disc, video compact disc, film, dll. Depdiknas (2006:1) mengatakan “bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas, baik berupa bahan tertulis seperti hand out, buku, modul, lembar kerja mahasiswa, brosur, leaflet, wallchart, maupun bahan tidak tertulis seperti video/film, VCD, radio, kaset, CD interaktif berbasis komputer dan interne. Bahan ajar dalam bentuk tertulis berupa materi yang harus dipelajari mahasiswa sebagai sarana untuk mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Materi pembelajaran tersebut berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus diajarkan oleh pendidik dan harus dipelajari oleh mahasiswa untuk mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Secara terperinci, jenis-jenis materi ajar terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur) keterampilan, dan sikap atau nilai.

Menurut Rusyanti (2014) bahan ajar adalah semua pokok persoalan atau informasi terkait materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dirancang secara sistematis, yang dipergunakan seorang pengajar dan pembelajar dalam aktivitas belajar-mengajar.

Hal paling penting, bahan yang akan disampaikan dalam aktivitas belajar-mengajar sebagai upaya mewujudkan tujuan pembelajaran, kompetensi inti, kompetensi dasar atau capaian pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang digunakan haruslah puncak dari keseluruhan capaian pembelajaran yang mudah dipahami, menarik, dan mudah dibaca (Depdiknas, 2004). Ada beberapa kriteria yang seharusnya dipertimbangkan, yakni; kesesuaian secara psikologis dan sosiologis pengajar dan pembelajar, kelengkapan, masuk akal atau berterima secara ilmiah, bermanfaat, baru atau aktual, dan memadai atau memenuhi kebutuhan atau seimbang (Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran UPI 2011).

Dalam memilih dan menetapkan bahan ajar, perlu diperhatikan kebutuhan dan ciri khas bahan ajar yang diinginkan, yakni; kelengkapan dan keluasan isi bahan ajar, format penyajiannya menarik, mudah dibaca, dan kelayakan kegrafikaan atau kebahasaan (Arsanti, 2018).

### **3. Media**

Posisi media sangat penting dalam kegiatan belajar-mengajar. Ia merupakan bagian dari komponen pembelajaran yang perlu diprioritaskan. Pentingnya karena media merupakan sarana penghubung atau perantara, alat penyampai pesan atau materi pembelajaran atau perkuliahan. Materi bisa disampaikan dengan

tepat apabila alat penyampainya tepat. Alat penyampainya inilah yang dikatakan media. Istilah lainnya yaitu sarana atau saluran. Media ini juga akan mempengaruhi psikologis mahasiswa dalam kuliah. Media pembelajaran dapat membuat mereka puas, paham atau mengerti, memperoleh sesuatu yang bermakna, dan bisa juga menyebabkan mahasiswa memperoleh sesuatu yang baru sebagai sebuah pengalaman yang memiliki arti bagi dirinya. Oleh sebab itu, media ini akan mempengaruhi kegiatan perkuliahan (Supriyono, 2018).

Media berperan dalam menyederhanakan sesuatu yang sulit, memudahkan komunikasi timbal balik antara dosen dan mahasiswa, dan mempererat komunikasi serta interaksi belajar-mengajar. Dengan ketersediaan media, proses perkuliahan akan lebih mudah dan sesuai dengan tujuan, dan bisa sampai kepada mahasiswa secara cepat dan tepat (Wahid, 2018).

Kaitannya dengan media pembelajaran, media bisa berupa manusia, bahan perkuliahan, atau sesuatu yang menjadi objek pembahasan dalam aktivitas belajar- mengajar yang berdampak terhadap diperolehnya ilmu pengetahuan oleh mahasiswa yang sedang kuliah. Jadi, semua yang mendatangkan efek terhadap keberlangsungan aktivitas mahasiswa dan guru atau secara umum pembelajar dan pengajar dalam mendapatkan informasi yang bermanfaat, maklumat, keahlian, kompetensi, keterampilan, dan perilaku, itulah media. Media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang diperlukan pembelajar dan pengajar atau mahasiswa dan dosen untuk saling berinteraksi, yang tertuang di dalamnya seperti perangkat keras (*hardware*), laptop, notebook, komputer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak (*software*) berbentuk aplikasi yang ada dalam perangkat keras, misalnya media audio visual (Asyhar, 2012). Hal ini menyiratkan bahwa media sama artinya dengan bahan ajar.

Dalam posisi menyamakan antar media dengan bahan ajar atau satu di antara bentuk media itu adalah bahan ajar, maka inovasi dalam bahan ajar sudah sepantasnya dilakukan. Artinya, inovasi bahan ajar sekaligus menjadi inovasi dalam hal media pembelajaran. Ini sejalan dengan pendapat Sungkono (2009) yang memberikan konsep bahwa guru perlu memiliki keahlian dalam mengembangkan bahan ajar. Hal ini perlu dilakukan agar kegiatan belajar mengajar lebih pas, lebih tepat, lebih memudahkan peserta didik belajar, dan tujuan pembelajaran benar-benar dapat dicapai. Guru sudah seharusnya memiliki kompetensi dalam mengembangkan bahan ajar. Tujuannya agar pembelajaran lebih menyenangkan dan bisa mengakomodir keinginan peserta didik (Sungkono, 2009).

Pengembangan bahan ajar perlu dilakukan karena merupakan usaha meningkatkan kompetensi, mutu, dan kemudahan dalam proses belajar mengajar, yang berdampak terhadap pembelajaran yang menyenangkan. Oleh karenanya, sangat diperlukan perhatian khusus terhadap kebutuhan kegiatan belajar-mengajar secara individual dan klasikal sehingga tujuan pembelajaran benar-benar dapat diperoleh dengan baik.

#### 4. Multimedia 3D Flipbook

Multimedia 3D *Flipbook* termasuk jenis bahan ajar yang bersifat digital. Multimedia 3D *Flipbook* merupakan multimedia dalam bentuk perangkat lunak di halaman digital seperti *ebook*, *e-modul*, *e-paper* dan *e-magazine*. Perangkat lunak (*Software*) yang ada ini bisa mengubah *file PDF*, mirip buku atau majalah digital. Ini disebut juga buku yang membalik secara otomatis dengan proses digitalisasi tanpa dikendalikan manusia. Penggunaan aplikasi yang tersedia di laptop atau *hand phone* yang sudah berisi aplikasi multimedia 3D *Flipbook* akan bekerja membalikkan halaman demi halaman yang ingin dibaca oleh pengguna (Adiyadmo (2020)

Aplikasi multimedia 3D *Flipbook* memiliki beberapa kelebihan dibandingkan multimedia lain, terutama apabila digunakan guru atau dosen. Kelebihan itu di antaranya adalah: a) dapat mengganti Adobe Acrobat PDF dan gambar menjadi sebuah buku dalam 3D, b) tidak memerlukan keahlian dalam mendesain 3D, c) dapat diinformasikan secara luas melalui website individu atau blog individu, dan d) dapat diberikan tanpa batasan kepada setiap orang melalui format Zip "HTML".

Kelebihan ini terutama sekali bagi kepentingan dosen dalam mengajar. Multimedia ini sekaligus berfungsi ganda, yakni sebagai media dan sebagai bahan ajar. Konsep ini sangat sejalan dengan konsep yang dikemukakan oleh Sungkono (2009) dan Asyhar (2012) bahwa pembelajaran yang berorientasi pada pembelajar atau *student centre learning* makin dapat diwujudkan. Pembelajaran secara digital adalah salah satu bentuk pembelajaran yang bersifat *student centre learning*. Pembelajaran digital merupakan cara strategis untuk mengupayakan peningkatan akses dan mutu layanan pendidikan. Pembelajaran digital dan

konten digital dicanangkan sebagai solusi terhadap kesenjangan pendidikan dan untuk peningkatan mutu pendidikan. Kemampuan digitalisasi diciptakan supaya guru, dosen, atau pengajar serta peserta didik, mahasiswa, atau pembelajar dapat menguasai teknologi digital.

Penerapan pembelajaran digital membutuhkan kesiapan dalam banyak persoalan, terutama kelengkapan sarana dan prasarana di suatu institusi pendidikan, keterampilan dosen dan dalam mempergunakan perangkat elektronik, dan kreativitas dosen dalam menyusun media sekaligus bahan ajar yang menarik. Ada banyak kelebihan dalam memanfaatkan pembelajaran digital. Di antaranya, pembelajaran bisa memanfaatkan bermacam sarana yang ada sebagai informasi, pemikirannya menjadi berkembang, kreativitas lebih banyak bermunculan, dan mereka dapat menentukan sendiri apa yang dibutuhkannya. Mereka juga dapat memperoleh informasi yang paling aktual dengan gampang, dalam waktu yang tidak lama, dan ada perbandingannya karena mereka mencari sendiri di situs internet, hanya dengan menuliskan kata kunci yang ingin dicari dan melakukan pencarian di link internet. Hanya saja tentu diperlukan ilmu untuk mencari sumber yang ilmiah dan akurat. Pembelajaran secara digital yang didukung jaringan internet sangat memungkinkan setiap orang bisa belajar sendiri tanpa diarahkan oleh guru atau dosen secara langsung atau nyata (Azis, 2019).

Kaitannya dengan konsep penyamaan antara media dengan bahan ajar, yang disebut juga sebagai multimedia, Asyar (2012) menjelaskan beberapa kriteria multimedia yang perlu diperhatikan adalah:

- a. Tampilan harus menarik, baik dari sisi bentuk gambar maupun kombinasi warna yang digunakan.
- b. Narasi atau bahasa harus jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan istilah perlu disesuaikan dengan pengguna media agar pembelajaran bisa efektif.
- c. Materi disajikan secara interaktif, artinya memungkinkan partisipasi dari peserta didik.
- d. Kebutuhan untuk mengakomodasi berbagai model (*styles*) yang berbeda dalam belajar.
- e. Karakteristik dan budaya personal dari populasi yang akan dijadikan target.
- f. Sesuai dengan karakteristik peserta didik, karakteristik materi dan tujuan yang ingin dicapai.
- g. Dimungkinkan untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran, dalam arti sesuai dengan sarana pendukung yang tersedia.
- h. Memungkinkan ditampilkan suatu *virtual learning environment* (lingkungan belajar virtual) seperti *web-based application* yang menunjang.
- i. Proses pembelajaran adalah suatu kontinuitas utuh, bukan sporadic dan kejadian terpisah-pisah (*disconnected events*).

## 5. Baca Puisi

Baca puisi sebagai bagian dari bahan ajar mata kuliah Puisi, merupakan satu di antara materi pelajaran yang telah dikembangkan melalui multimedia 3D Flipbook. Baca puisi disebut juga membaca puisi. Membaca puisi umumnya dilakukan dengan membaca nyaring atau dengan mendeklamasikannya. Deklamasi adalah pembacaan puisi yang disertai gerak dan mimik yang sesuai. Dalam berpuisi, berdeklamasi, pembaca tidak sekedar membunyikan kata-kata, lebih dari itu ia pun bertugas mengekspresikan perasaan dan pesan penyair dalam puisinya. Untuk itu pembaca hendaknya: (1) memaknai puisi secara utuh, (2) memerhatikan lafal, tekanan, dan intonasi dalam menyampaikannya, sesuai dengan struktur fisik dan struktur batin puisi itu. Deklamasi juga menekankan kepada ketepatan pemahaman, keindahan vokal dan ekspresi wajah. Akan tetapi, deklamasi acapkali disertai dengan gerak-gerik tubuh yang lebih bebas dan ekspresi wajah yang lebih kuat dibandingkan membaca indah (Kosasih, 2012: 119).

Sehubungan dengan keterampilan membacakan puisi diidentikan bagaimana tek-nis membaca puisi secara indah atau lebih difokuskan kepada penampilan dalam mem-bacanya. Penampilan dalam hal ini berkaitan dengan membaca puisi dengan menggunakan irama, volume suara, mimik, kinesika yang sesuai dengan isi puisi (<http://www.rumahliterasisumenep.org/2019/08/inilah-teknik-membaca-puisi.html>).

Suwandi dan Sutarmo (2008:98) 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 (2008:98) mendeskripsikan hal yang perlu diperhatikan 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 mengata-si suara penonton dan disesuaikan dengan situasi ruangan. Artikulasi meliputi kejelasan atau ketepatan pengucapan baik vokal maupun konsonan

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian deskriptif prosedural merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Dalam ini, rujukkannya adalah konsep penelitian pengembangan model ADDIE yang selanjutnya dikembangkan oleh Lee & Owens (2004). Tahapannya terdiri dari tahap analisis tujuan pembelajaran dan kebutuhan, tahap desain atau perancangan bahan ajar baca puisi berbasis multimedia 3D Flipbook, tahap *development* atau pengembangan bahan ajar baca puisi, tahap implementasi bahan ajar baca puisi dalam pembelajaran, dan tahap evaluasi.

Data dikumpulkan dengan angket tertutup dan terbuka. Angket tertutup digunakan untuk menilai kelayakan bahan ajar baca puisi berbasis 3D Flipbook. Angket terbuka digunakan untuk menilai atau mengevaluasi bahan ajar baca puisi berdasarkan komentar atau persepsi pengguna. Luarannya berupa multimedia 3D Flipbook materi baca puisi sehingga penelitian ini termasuk penelitian produk inovasi.

Angket yang digunakan sebagai instrumen pengumpul data berbentuk perntaaan yang dilengkapi dengan 5 pilihan jawaban, yakni; pilihan penilaian sangat layak (skornya 5), layak (skornya 4), cukup layak (skornya 3), kurang layak (skornya 2), dan tidak layak (skornya 1). Data dianalisis dengan menggunakan skala Likert dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:  $M$  = Skor rata-rata,  $\sum X$  = Jumlah Skor, dan  $N$  = Jumlah Penilai

Skor rata-rata yang diperoleh selanjutnya diinterpretasikan secara kualitatif.

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

Pengembangan bahan ajar baca puisi berbasis 3D Flipbook ini merujuk pada tahap dalam merancang media audio visual menurut Asyhar (2012), yakni sebelum produksi, produksi, dan setelah produksi. Responden penelitiannya berjumlah 24 orang mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.

## HASIL DAN PEMBAHASAAN

Sesuai dengan tahapn penelitian, yakni dimulai dari tahap analisis, tahap desain atau perancangan bahan ajar baca puisi berbasis multimedia 3D Flipbook, tahap *development* atau pengembangan bahan ajar baca puisi, tahap implementasi bahan ajar baca puisi dalam pembelajaran, dan tahap evaluasi, maka hasil yang diperoleh dalam setiap tahapan adalah sebagai berikut.

Hasil analisis tujuan dan kebutuhan menghasilkan tingginya kebutuhan pengembangan bahan ajar baca puisi ini. Alasannya, ketika dilakukan analisis tujuan pembelajaran baca puisi yang tertuang dalam capaian pembelajaran dan deskripsi mata kuliah Puisi ditemukan adanya materi yang memang sangat membutuhkan media yang lebih memudahkan guru mengajar. Materi itu adalah tentang cara membaca puisi yang baik. Materi ini, jika hanya dijelaskan teori-teorinya saja, tentu akan sulit dicerna karena materi ini berkaitan dengan teknik olah vokal dan olah mimik. Adanya multimedia *3D Flipbook* sangat membantu dalam mencontohkan bagaimana mengolah vokal dengan tepat dan bagaimana mengekspresikannya melalui mimik yang sesuai dengan makna puisi yang dibacakan. Khusus bagi guru atau dosen bahasa dan Sastra Indonesia yang memang tidak atau kurang berbakat dalam membaca puisi yang baik dan bagus, dengan bantuan multimedia 3D Flipbook ini, cukup dengan menggunakan multimedia 3D Flipbook ini karena multimedia ini bisa memuat video.

Hasil analisis berikutnya yakni hasil tahap analisis kebutuhan. Tentang ini, penulis mendata melalui pengamatan langsung dalam proses perkuliahan. Hanya satu mata kuliah yang sudah menggunakan multimedia ini. Itu pun masih dalam tahap uji coba suatu penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta dengan judul penelitiannya “Prototipe Bahan Ajar Drama Berbasis Multimedia 3D Flipbook (Penelitian Pengembangan di Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia). Universitas Negeri Jakarta” oleh Aditadmo (2020). Penelitian ini pun menghasilkan temuan bahwa mahasiswa sangat senang dengan penggunaan multimedia *3D Flipbook* ini. Ini juga multimedia yang sangat canggih, sangat menarik, dan sangat menyenangkan menurut mereka.

Hasil tahap *development* atau pengembangan bahan ajar baca puisi diawali dengan mengumpulkan, memilah dan memilih, serta menetapkan materi ajar yang relevan dari sumber yang dapat dipertanggungjawabkan. Pedomannya adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) semester mata kuliah Puisi yang disusun oleh dosen pengampu mata kuliah ini, yaitu Prof. Dr. Dra. Hj. Nazurty, M. Pd. Berdasarkan materi dalam RPP ini, sumber ilmiah yang ditemukan, baik berupa buku cetak maupun pencarian di internet, dikembangkanlah bahan ajar puisi dengan tahapan membuatnya dalam bentuk power point. Setelah itu, materi yang sudah tersusun dimintakan validasinya kepada dosen yang menyusun RPP mata kuliah Puisi. Beberapa hasil contoh pengembangan tahap awal adalah sebagai berikut.



Gambar 1: Ppt bagian topik materi baca puisi sebagai modal dasar untuk mendesain multimedia 3D Flipbook



Gambar 2: Ppt bagian pengantar umum materi baca puisi sebagai modal dasar untuk mendesain multimedia 3D Flipbook

### Membacakan Puisi



Gambar: www.google.com

Sehubungan dengan keterampilan membacakan puisi diidankan 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 (2008:98) 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 (2008:98) mendeskripsikan hal yang perlu diperhatikan dalam membaca puisi. Pertama, masalah kejiwaan terlihat pada saat kesan pertama seorang pembaca puisi naik ke panggung atau menuju depan kelas. Hal yang perlu diperhatikan adalah "Apakah ia kelihatan tenang, meyakini, 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). Keepatan irama sangat bergantung pada keepatan 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 keepatan pengucapan baik vokal maupun konsonan.

http://www.rustalibekalunang.org

Gambar 3: Ppt bagian materi bagaimana membacakan puisi untuk bahan ajar baca puisi sebagai modal dasar untuk mendesain multimedia 3D Flipbook



http://www.rustalibekalunang.org

Gambar: www.google.com

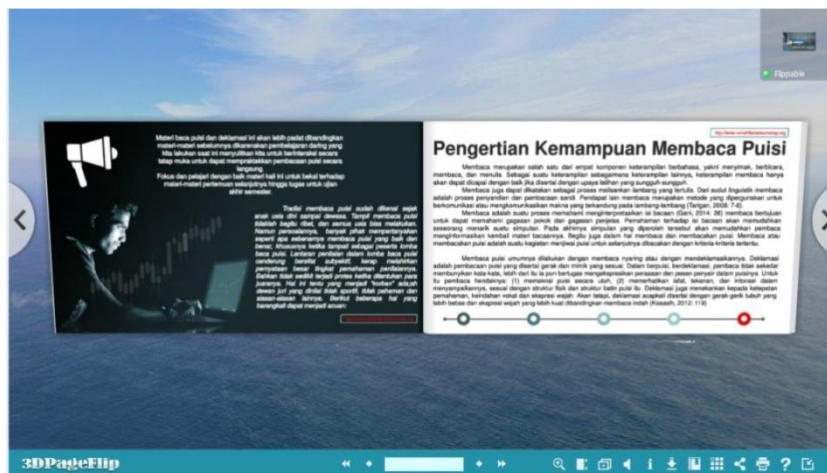
Gambar 4: Ppt bagian materi bagaimana membacakan puisi untuk bahan ajar baca puisi sebagai modal dasar untuk mendesain multimedia 3D Flipbook

Bahan dasar bahan ajar ini selanjutnya diprogram ke dalam aplikasi multimedia 3D Flipbook dengan menggunakan laptop karena tujuannya untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan sekaligus bahan ajar, bukan sebagai bahan ajar saja. Jika hanya sebagai bahan ajar, cukup dibuat di handphone. Tetapi, karena akan dijadikan media dalam perkuliahan, lebih gampang digunakan jika dibuat di laptop sehingga tinggal menayangkannya dengan bantuan proyektor atau linknya dikirimkan kepada mahasiswa menggunakan teknologi digital. Hasil Bahan mentah yang dikembangkan inilah yang merupakan produk

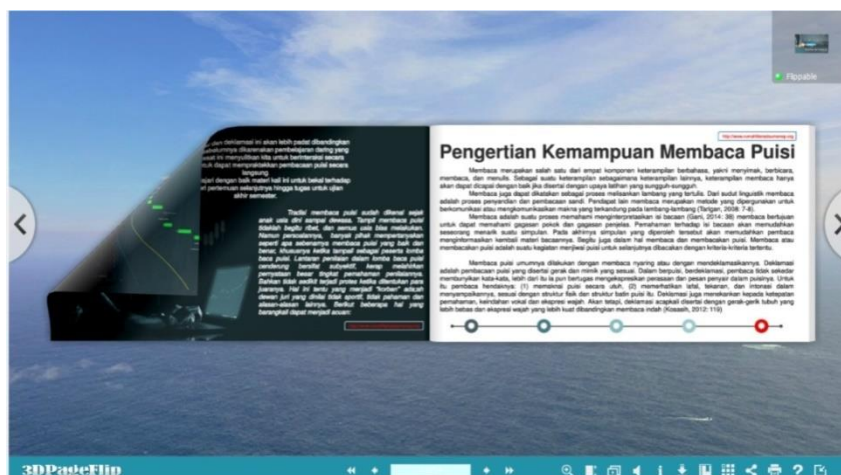
akhir penelitian berupa multimedia 3D Flipbook bahan ajar baca puisi, yang termasuk ke dalam produk inovasi. Beberapa contohnya seperti gambar berikut.



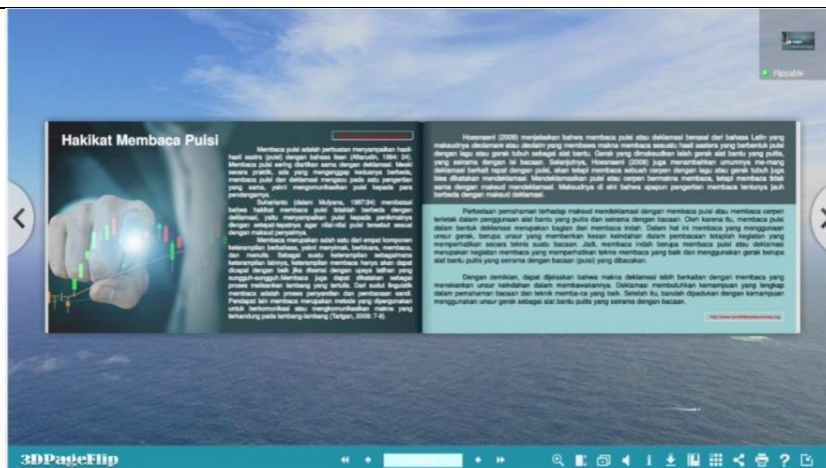
Gambar 4: Contoh bagian topik materi baca puisi yang sudah didesain ke dalam aplikasi multimedia 3D Flipbook



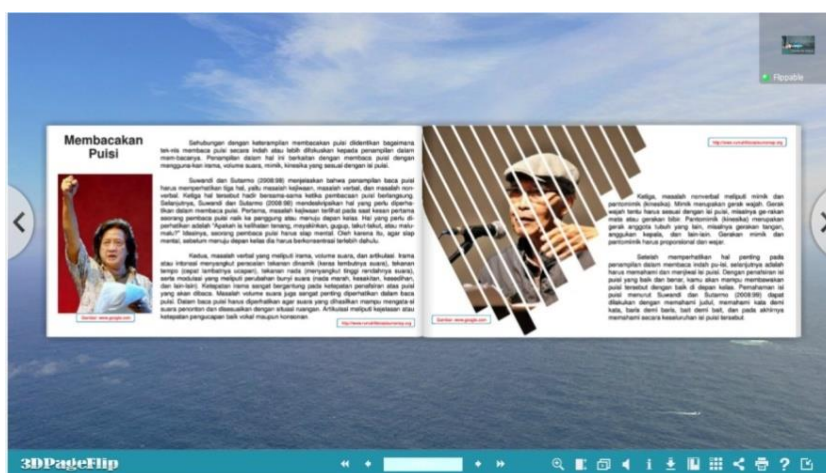
Gambar 5: Contoh bagian pengantar teori baca puisi dan pengertian kemampuan membaca puisi yang sudah didesain ke dalam aplikasi multimedia 3D Flipbook



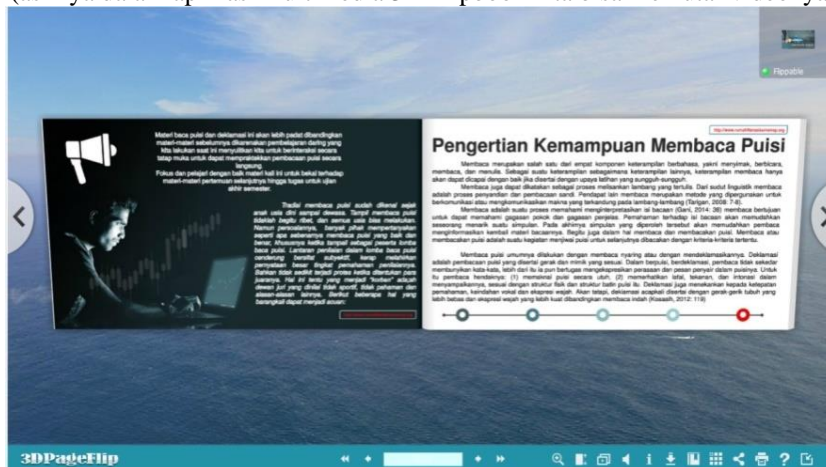
Gambar 6: Contoh Multimedia 3D Flipbook untuk Materi Pengertian Kemampuan Membaca Puisi dengan tipe rasa seperti benar-benar membuka buku (*flipping experience*) atau sedang membalik halaman yang sudah dibaca



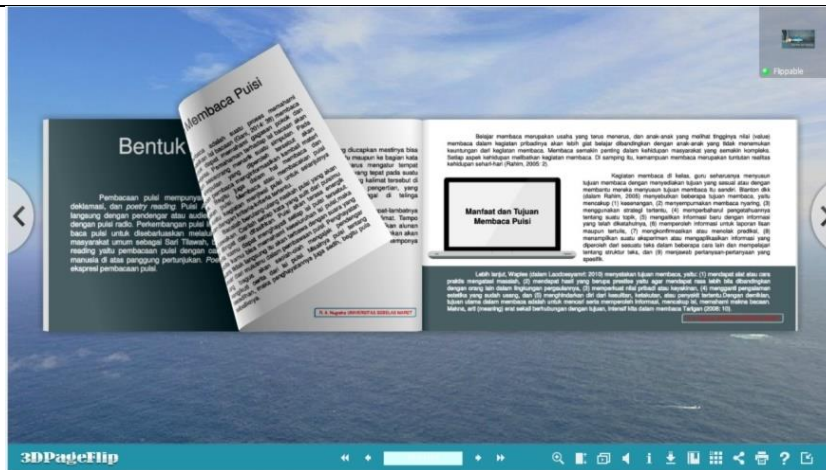
Gambar 7: Contoh Multimedia 3D Flipbook untuk Materi Hakikat Baca puisi dan kita sedang membaca halaman ini



Gambar 8: Contoh Multimedia 3D Flipbook untuk Materi Membacakan Puisi (aslinya dalam aplikasi multimedia 3D Flipbook kita bisa memutar videonya)



Gambar 9: Contoh Multimedia 3D Flipbook untuk Materi Pengertian Kemampuan Membaca Puisi dan kita sedang membaca halaman ini, belum ingin membaliknya atau tidak ingin kembali ke halaman yang sudah dibaca.



Gambar 10: Multimedia 3D Flipbook dengan tipe rasa seperti benar-benar membuka buku (*flipping experience*) atau sedang membalik halaman yang sudah dibaca



Gambar 11: Contoh Multimedia 3D Flipbook untuk Materi Pengertian Kemampuan Membaca Puisi dan kita k ingin melanjutkan membaca ke halaman berikutnya

Selesai pemograman multimedia 3D Flipbook bahan ajar baca puisi ini, sebelum tahap implementasi bahan ajar baca puisi dalam pembelajaran, terlebih dahulu dilakukan validasi oleh dua orang ahli yakni Dr. Drs. H. Hary Soedarto Hardjono, M. Pd. selaku ahli media dan Prof. Dr. Dra. Hj. Nazurty, M. Pd. selaku ahli materi. Validasi dilakukan dua kali. Validasi pertama oleh ahli media mengomentari “Penyampaian materi perlu mempertimbangkan efisiensi dalam penggunaan bahasa. Pertimbangkan juga integrasi media dengan materi dan kompetensi yang sudah dicapai. Secara umum bahan ajar sudah memenuhi prinsip pengembangan bahan ajar dan multimedia. Simpulan yang diberikan layak untuk diujicoba dengan revisi”. Validasi kedua oleh ahli media mengomentari “Bahan ajar sudah bisa digunakan. Simpulannya, layak untuk diujicobakan tanpa revisi.

Validasi pertama oleh ahli materi mengomentari “Secara umum materi pada produk pengembangan sudah lengkap dan layak tapi masih perlu diperbaiki nilai pada skala penilaian yang di bawah 4. Simpulannya layak untuk diujicoba dengan revisi”. Validasi kedua oleh ahli materi mengomentari “Produk pengembangan ini sudah layak diujicobakan. Simpulannya layak untuk diujicobakan tanpa revisi”.

Berdasarkan validasi oleh dua ahli ini, selanjutnya dilaksanakan tahap keempat, yakni tahap implementasi bahan ajar baca puisi dalam pembelajaran. Uji coba pertama terhadap 6 orang responden, hasilnya sangat layak untuk tiga aspek (tampilan, materi, dan pembelajaran) yang dinilai. Rata-rata penilaiannya adalah 4,80. Uji coba kedua dilakukan terhadap 24 responden. Hasilnya, aspek tampilan media dinilai masuk kategori sangat layak (skor rata-rata 4,70), aspek materi dinilai masuk kategori sangat layak (skor rata-rata 4,50), dan aspek pembelajaran dinilai masuk kategori sangat layak (skor rata-rata 4,50). Secara keseluruhan dinilai sangat layak (skor rata-rata 4,60). Artinya, multimedia 3D Flipbook bahan ajar baca puisi sangat layak digunakan. Data ini dilengkapi komentar secara kualitatif oleh responden

dengan sistem sangat rahasia karena responden tidak mencantumkan identitas apapun sehingga mereka bebas berkomentar. Hasilnya seperti rangkuman berikut.

1. Keren, ini sebuah inovasi dalam penggunaan media pembelajaran.
2. Multimediana sangat bagus, praktis penggunaannya.
3. Asik nih, multimediana, bisa dibuka di *handphone.*, bisa digunakan kapan saja dan di mana saja.
4. Multimedia *3D Flipbook* membantu dosen juga kayaknya. Gampang dioperasikan, asyik animasinya, dan tampilannya mantap.
5. Multimedia ini sangat sesuai dengan sikon pendidikan di Indonesia. Peserta didik yang cenderung menyenangi media pembelajaran yang tidak rumit ketika digunakan atau diakses. Bahan ajar seperti ini dapat memicu keinginan peserta didik mempelajari baca puisinya dengan menggunakan *handphone* atau *notebook*. Bahan ajar seperti ini juga mudah dibawa dibandingkan bahan ajar lain karena sudah ada dalam aplikasi *handphone* atau *notebook*.
6. Bahan ajar berbasis multimedia *3D Flipbook* sangat bagus, inovatif, kreatif, dan aktual dengan penampilan yang variatif tidak seperti bahan ajar lain yang berupa rangkaian teks dalam sebuah halaman kertas atau buku. Proses kegiatan belajar sangat menyenangkan karena peserta didik bebas belajar secara individu, di mana, dan kapanpun. Pokoknya, menyenangkan dan tidak membosankan.
7. Bahan ajar yang sangat bagus, sebuah inovasi teknologi, sekaligus inovasi pembelajaran karena cakrawala kami bertambah. Sesuai sangat dengan kemajuan teknologi.
8. Bahan ajar baca puisi berbasis multimedia *3D Flipbook* ini super mantap, super kreatif, dan kaya dengan kreasi visual yang menarik serta menyenangkan. Baravo Ibu. .
9. Bisa lancar dapat ilmunya, menyenangkan belajarnya, dan sangat baru.
10. Baru sekarang saya melihat multimedia *3D Flipbook* ini.
11. *3D Flipbook* mantap.
12. Bahan ajar baca puisi berbasis multimedia *3D Flipbook* sangat menarik, menolong saya belajar dengan lebih praktis, efektif, serta inovatif.
13. Multimedia yang super keren, super mantap, dan super menarik untuk digunakan.
14. Rancangannya tepat dan menarik.
15. Contohnya bagus. Bisa mendengar pakar baca puisi langsung melalui videonya.
16. Ajari kami Bu, cara membuatnya.
17. Sangat kreatif, tetapi mahalkah biayanya?
18. Mediana memiliki tampilan, bahan, dan animasi serta gambar-gambar yang sangat mendukung isi materi ajar.
19. Bahan ajar baca puisi berbasis multimedia *3D Flipbook* sangat layak, bagus. Semoga mata kuliah lain ada juga yang seperti ini.
20. Fiturnya baru, sepertinya fleksibel, mudah diakses, tetapi bagaimana mempelajarinya ya? Ajari kami Bu.

Tahap terakhir tentang evaluasi terhadap pengembangan multimedia *3D Flipbook* ini belum dilakukan secara khusus karena ini merupakan prototipe. Selain itu, penelitian dilaksanakan tidak pada saat mata kuliah muncul dalam semester yang sedang berjalan. Evaluasi yang dilakukan baru sebatas menganalisis komentar atau respon mahasiswa dan penilaian oleh validator. Hasilnya pada prinsipnya memperlihatkan bahan ajar baca puisi berbasis multimedia *3D Flipbook* ini sangat inovatif.

## SIMPULAN

Berdasarkan tahap demi tahap penelitian model ADDIE yang dijadikan dasar pengembangan bahan ajar baca puisi berbasis multimedia *3D Flipbook*, bahan ajar ini dinilai oleh subjek penelitian, sangat layak digunakan. Alasannya, multimedia ini efektif dan efisien, aplikasinya menarik, mudah diakses, mudah dibawa ke mana pun karena ada di dalam *handphone* atau *laptop* pribadi, dapat digunakan kapan pun dan di mana pun, serta membuat pembelajar senang belajar. Dengan demikian, multimedia *3D Flipbook* sangat inovatif dalam pembelajaran virtual baca puisi. Secara kuantitatif, subjek penelitian menilai multimedia ini masuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai multimedia yang inovatif. Rerata penilaian responden untuk keseluruhan aspek yang diukur adalah 4,60 (kategori sangat layak). Aspek penampilan media dinilai

dengan rerata 4,70 (kategori sangat layak); aspek muatan materi baca puisi dinilai dengan rerata sebesar 4,50 (kategori sangat layak); dan aspek pembelajaran dinilai dengan rerata 4,60 (kategori sangat layak).

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiyadmo, D. A. (2020). *Prototipe Bahan Ajar Drama Berbasis Multimedia 3d Flipbook* (Penelitian Pengembangan Di Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia). Universitas Negeri Jakarta.
- Anatan, Lina dan Lena Ellitan.(2009). *Manajemen Inovasi (Transformasi Menuju Organisasi Kelas Dunia)*. Bandung: CV. Alfabeta
- Arsanti, M. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nila-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi Pbsi, Fkip, Unissula*. Jurnal Kredo Vol. 1 No. 2 April 2018. ISSN 2599-316X.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Aziz, T., N. (2019) *Pendidikan Dan Dakwah Melalui Media Sosial*. Conference: The Annual Conference Universitas Ibnu Khaldun. DOI:10.13140/RG.2.2.31974.37444.
- Depdiknas.2006. *Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas. <http://www.rumahliterasisumenep.org/2019/08/inilah-teknik-membaca-puisi.html>.
- Kosasih. E. 2012. *Dasar-Dasar Keterampilan Bersastra*. Bandung: Yrama Widya
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design*. San Francisco: Pfeiffer.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: CV Alfabeta.
- Oktaviani, H. Dkk. (2020). “Model Pendekatan Pembelajaran Virtual di MI Ma’arif NU Limbangan”. *Edukasia Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* <http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/Edukasia> P-ISSN : 1907-7254; E-ISSN : 2502-3039 Vol. 15 No 1 Tahun 2020 | 99-118 DOI: 10.21043/edukasia.v15i1.6787
- Rusyanti, S. 2014. *Media Pembelajaran, Bahan Ajar, Jenis Bahan Ajar, Pengertian Bahan Ajar*. Oleh Hetty Rusyanti On February 8, 2014 In Media Pembelajaran
- Sumual, A. K. (2013). “Pengaruh Knowledge Management Dan Corporate Culture Terhadap Inovasi ( Study Pada Bank Sulut Cabang Utama Manado)”. *Jurnal EMBA* 617 Vol.1 No.3 Juni 2013, Hal.617-625.
- Sungkono (2014) *Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar Modul Dalam Proses Pembelajaran*. <https://journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/viewFile/6154/5341>.
- Supriyono. 2018. “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD”. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar* Vol. 2 No. 1 (2018).
- Suwandi, S. Dan Sutarmo. (2008). *Bahasa Indonesia Bahasa Kebanggaanku*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Wahid, Abdul. (2018). “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar”. *Jurnal Istiqra' Umpar* Volume V Nomor 2 Maret (2)018. <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqra/article/view/461/377>