

Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia melalui Eksplorasi Sastra Peranakan Tionghoa di Jenjang SMA

Edith Wenny Puspitasari*, Antonius Totok Priyadi, Sesilia Seli

Universitas Tanjungpura, Pontianak, Indonesia

Email: wennyedith06@gmail.com*

Abstrak

Riset ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar inovatif dan efektif untuk pembelajaran struktur teks cerpen dengan mengeksplorasi sastra Peranakan Tionghoa. Bahan ajar dikembangkan dalam bentuk flipbook interaktif dengan memanfaatkan multimedia dan teknologi digital. Metode yang diterapkan adalah penelitian dan pengembangan dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Pada tahap analisis, peneliti melakukan kajian awal untuk mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran struktur teks cerpen. Temuan penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar flipbook yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran dengan tingkat kelayakan sebesar 98%. Uji keefektifan yang dilakukan menggunakan uji t menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan bahan ajar flipbook dan yang menggunakan bahan ajar konvensional. Interval kepercayaan 95% untuk pretest (52.41 hingga 62.87) dan posttest (81.61 hingga 87.11) menunjukkan bahwa kita dapat yakin dengan 95% bahwa rata-rata sebenarnya berada dalam rentang tersebut, dan ini mengkonfirmasi adanya peningkatan yang signifikan. Berdasarkan hasil uji t, peneliti menyimpulkan bahwa bahan ajar yang Anda kembangkan sudah efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Peningkatan rata-rata dari pretest ke posttest menunjukkan bahwa siswa belajar lebih baik setelah menggunakan bahan ajar baru tersebut.

Kata Kunci: bahan ajar, flipbook, sastra Peranakan Tionghoa.

Abstract

This research aims to develop innovative and effective teaching materials for learning short story text structure by exploring Peranakan Chinese literature. The teaching materials are developed in the form of interactive flipbooks by utilising multimedia and digital technology. The method applied is research and development by referring to the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). At the analysis stage, the researcher conducted an initial study to identify problems in learning short story text structure. The research findings show that the flipbook teaching materials developed can be used effectively in learning with a feasibility level of 98%. The effectiveness test conducted using the t test showed a significant difference between the learning outcomes of students who used flipbook teaching materials and those who used conventional teaching materials. The 95% confidence intervals for the pretest (52.41 to 62.87) and posttest (81.61 to 87.11) show that we can be 95% sure that the actual average is within the range, and this confirms a significant improvement. Based on the t-test results, the researcher concluded that the teaching materials you developed were effective in improving students' understanding. The

average increase from pretest to posttest shows that students learnt better after using the new teaching materials.

Keywords: *instructional material, flipbook, Peranakan Chinese literature*

Pendahuluan

Pendidikan bukan hanya sekadar proses memperoleh pengetahuan, tetapi juga merupakan fondasi yang vital bagi kemajuan suatu bangsa (Haryati et al., 2023). Sebuah bangsa yang memiliki sistem pendidikan yang kuat dapat membentuk individu yang cerdas dan berkarakter (Imani et al., 2023). Dengan pendidikan yang berkualitas, individu tidak hanya dilatih untuk berpikir kritis, tetapi juga untuk memahami nilai-nilai moral dan etika. Hal ini menjadi sangat penting dalam konteks globalisasi, di mana tantangan yang dihadapi semakin kompleks (Suncaka, 2023). Oleh karena itu, perhatian yang serius terhadap kualitas pendidikan menjadi kunci bagi keberhasilan suatu bangsa

Fungsi utama pendidikan melampaui transfer pengetahuan pendidikan juga berperan dalam pembentukan karakter. Dalam proses ini, nilai-nilai moral yang ditanamkan akan membentuk generasi penerus bangsa yang bertanggung jawab dan beretika (Rony, 2021);(Sari, 2023). Pendidikan yang baik harus mampu menumbuhkan rasa empati dan solidaritas di antara siswa. Dalam konteks ini, peran guru sebagai fasilitator sangatlah penting. Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menjadi teladan bagi siswa dalam berperilaku (Arikunto, 2019, p. 12)

Pendidikan yang efektif bertumpu pada tiga pilar utama, yaitu perumusan tujuan pembelajaran, pelaksanaan kegiatan pembelajaran, dan evaluasi (Moeliono et al., 2017). Tujuan pembelajaran yang dirumuskan secara jelas memberikan panduan bagi siswa untuk memahami harapan yang dituju (Andriani, 2021);(besar bahasa Indonesia, 2008). Kegiatan pembelajaran yang kreatif dan interaktif mampu mendorong partisipasi aktif siswa, sedangkan evaluasi yang memberikan umpan balik konstruktif menjadi sarana refleksi dan perbaikan berkelanjutan (Seftiani, 2019). Ketiga elemen ini bekerja secara sinergis untuk menciptakan lingkungan belajar yang optimal (Arikunto, 2019, p. 15).

Bahasa Indonesia tidak sekadar alat komunikasi, tetapi juga medium utama untuk menanamkan nilai-nilai budaya dan identitas bangsa (Musbiki, 2021). Untuk mendukung hal ini, pengajaran bahasa Indonesia harus dirancang dengan metode yang inovatif dan relevan. Pengenalan sastra peranakan Tionghoa sebagai bahan ajar, misalnya, dapat memperkaya pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya yang membentuk bangsa Indonesia (Katindo, 2022). Pendekatan ini memungkinkan siswa belajar bahasa sekaligus memahami konteks sejarah dan nilai-nilai sosial yang melingkupinya (Wandio, 2018).

Karya sastra memberikan ruang bagi siswa untuk belajar bahasa secara mendalam melalui eksplorasi struktur, kosakata, dan makna dalam teks (Saputra et

al., 2022). Selain meningkatkan keterampilan bahasa, sastra mampu membangkitkan minat baca, merangsang kreativitas, dan memperluas wawasan siswa tentang pengalaman manusia serta nilai-nilai kehidupan (Putri & Ahmadi, 2023). Oleh karena itu, integrasi sastra dalam kurikulum bahasa Indonesia menjadi langkah strategis untuk menumbuhkan kompetensi bahasa sekaligus membangun kesadaran budaya di kalangan siswa.

Salah satu bentuk sastra yang kaya dan unik adalah sastra Peranakan Tionghoa. Sastra ini merupakan hasil akulturasi antara budaya Tionghoa dan budaya lokal, menciptakan karya yang mencerminkan pengalaman hidup komunitas Peranakan (Jumani, 2018). Meskipun memiliki sejarah panjang, banyak orang Indonesia yang belum mengenal atau memahami karya-karya sastra ini. Hal ini menunjukkan adanya kekurangan dalam pengenalan sastra Peranakan Tionghoa di kalangan masyarakat. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan bahan ajar yang mengangkat tema ini.

Kekayaan budaya Peranakan Tionghoa perlu diperkenalkan lebih luas dalam pendidikan. Karya sastra mereka sering mencerminkan nilai-nilai, konflik, dan pengalaman yang dihadapi oleh komunitas ini. Dengan memahami sastra Peranakan Tionghoa, siswa dapat belajar tentang keberagaman budaya di Indonesia. Ini juga dapat membantu siswa untuk lebih menghargai warisan budaya yang ada. Namun, saat ini, bahan ajar yang mengangkat tema ini masih sangat terbatas.

Teknologi telah menghadirkan peluang baru dalam dunia pendidikan, salah satunya melalui penggunaan flipbook interaktif. Flipbook ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan mudah diakses oleh siswa. Dengan memanfaatkan multimedia, materi pembelajaran dapat disampaikan secara dinamis dan menyesuaikan berbagai gaya belajar siswa, mulai dari visual hingga kinestetik. Pendekatan ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar tetapi juga meningkatkan motivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Penyajian materi melalui metode pembelajaran berbasis teknologi, seperti eksplorasi sastra menggunakan flipbook, menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan (Yudiono, 2010). Dengan mengintegrasikan elemen-elemen multimedia, siswa dapat mempelajari materi secara mendalam sambil menikmati prosesnya. Keterlibatan langsung siswa dalam pembelajaran membantu mereka lebih mudah memahami dan mengingat materi yang diajarkan. Pendekatan ini sangat efektif, terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia, karena memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi bahasa dan budaya secara lebih kontekstual dan bermakna.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar bahasa Indonesia yang efektif melalui eksplorasi sastra Peranakan Tionghoa. Dengan adanya bahan ajar ini, diharapkan siswa dapat lebih memahami dan menghargai kekayaan budaya yang ada di Indonesia. Penelitian ini juga berfokus pada pengembangan flipbook

interaktif yang dapat menarik minat siswa. Melalui flipbook, siswa dapat mengeksplorasi materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik perhatian mereka. Ini diharapkan akan meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan.

Metode Penelitian

Metode pengembangan dalam penelitian ini berupa jenis penelitian *Research and Development* (R&D) yang merupakan suatu proses yang sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi suatu produk atau inovasi (Jonathan, 2006). metode ini sangat umum digunakan dalam konteks pengembangan bahan ajar, termasuk pembuatan buku, modul, perangkat lunak, dan lain sebagainya. Metode ini melibatkan tahapan-tahapan yang terstruktur, dimulai dari identifikasi kebutuhan, perencanaan, pengembangan, hingga evaluasi produk yang dihasilkan. Dalam penelitian pembelajaran, R&D menjadi landasan utama dalam menghasilkan bahan ajar yang berkualitas (Rayanto, 2020).

Pendekatan pengembangan produk pembelajaran dengan menggunakan model ADDIE adalah suatu proses yang sistematis dan terstruktur. Dalam penelitian ini, penggunaan model ADDIE sangat relevan karena pendekatan ini memberikan kerangka kerja yang jelas dan terorganisir untuk pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia melalui eksplorasi sastra Peranakan Tionghoa di jenjang SMA (Rahmat, 2019).

Hasil dan Pembahasan

Tahap Analisis

Tahap analisis sekolah

Tahap analisis sekolah bertujuan untuk memahami lingkungan sekolah yang menjadi objek penelitian. Pada tahap ini, dilakukan identifikasi terhadap profil sekolah, visi dan misi, tujuan, data guru, data siswa, dan informasi relevan lainnya.

Analisis kinerja

Analisis kinerja dilakukan untuk menilai dan mengevaluasi efektivitas proses pembelajaran yang sedang berjalan. Tujuan utama dari tahap ini adalah untuk mengidentifikasi hambatan yang muncul dalam pembelajaran serta menganalisis masalah yang dihadapi di sekolah, khususnya yang berhubungan dengan materi pembelajaran.

Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi jenis bahan ajar yang dibutuhkan oleh siswa. Dalam konteks ini, analisis dilakukan untuk mengembangkan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis flipbook dengan eksplorasi sastra peranakan Tionghoa. Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas XI

menggunakan metode wawancara tidak terstruktur untuk mengumpulkan data dan masukan terkait kebutuhan pembelajaran.

Tahap Perancangan (Design)

Tahap ini melibatkan perencanaan pengembangan bahan ajar berbasis flipbook. Peneliti merancang materi yang akan dimasukkan ke dalam flipbook dengan menyusun indikator, menyampaikan materi secara aplikatif, dan memastikan tampilan bahan ajar menarik. Sebelum diubah menjadi format flipbook, materi disiapkan terlebih dahulu menggunakan Microsoft Word sesuai kebutuhan pembelajaran.

Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan, dilakukan pembuatan bahan ajar dan pengujian terhadap validitas, kepraktisan, serta efektivitas produk. Uji coba dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru kelas, dan siswa sebagai pengguna. Proses ini melibatkan beberapa langkah yang bertujuan untuk menghasilkan produk bahan ajar yang optimal dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, yaitu:

Pengembangan hasil rancangan

Pada tahap ini, dilakukan pembuatan bahan ajar berbasis flipbook sesuai dengan rancangan produk yang telah disusun. Fokus utama kegiatan ini adalah menghasilkan e-book berbasis flipbook yang selaras dengan tujuan pembelajaran dan indikator yang ditetapkan. Selain itu, tahap ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan efektif, sehingga dapat memfasilitasi pencapaian hasil belajar yang diinginkan. Produk yang dikembangkan dirancang untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam mendukung proses pembelajaran secara optimal.

Kegiatan ini juga melibatkan evaluasi untuk menilai efektivitas dan validitas produk. Penilaian dilakukan oleh dua kelompok, yaitu ahli produk dan pengguna. Penilaian oleh ahli produk mencakup tiga aspek utama: ahli media yang mengevaluasi desain visual dan tampilan flipbook, ahli materi yang memastikan isi bahan ajar sesuai dengan struktur teks cerpen sastra peranakan Tionghoa, serta ahli bahasa yang meninjau kesesuaian penggunaan bahasa dan memberikan masukan untuk perbaikan. Sementara itu, penilaian oleh pengguna, yang terdiri dari guru kelas XI, dilakukan untuk mengidentifikasi kesalahan kecil yang mungkin terlewatkan oleh para ahli. Masukan dari guru ini penting untuk menyempurnakan bahan ajar sebelum diterapkan secara luas.

Tahap Implimentasi (Implementation)

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan penelitian terhadap pengguna dan respon siswa untuk menguji penerapan bahan ajar berbasis flipbook yang telah dikembangkan. Pengguna dalam penelitian ini adalah guru kelas XI di SMA Negeri 1 Kayan Hilir, yang menjadi fokus penelitian dan berjumlah satu guru. Selain itu, penelitian juga melibatkan siswa kelas XI untuk menilai respon mereka terhadap

bahan ajar berbasis flipbook. Proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan laptop untuk menampilkan bahan ajar flipbook. Penilaian dari siswa bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas bahan ajar tersebut dalam mendukung proses pembelajaran.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap ini bertujuan untuk mengevaluasi bahan ajar yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan secara menyeluruh pada setiap tahap pengembangan, dengan merevisi produk berdasarkan masukan dari validator. Proses ini bertujuan untuk menilai tingkat kelayakan bahan ajar serta memperbaiki kekurangan yang ditemukan. Setelah direvisi, bahan ajar yang telah disempurnakan kemudian diterapkan dalam pembelajaran untuk memastikan kualitasnya sesuai dengan kebutuhan pendidikan.

Kevalidan Bahan Ajar

Proses pengumpulan data untuk uji coba produk dilakukan melalui tahap validasi oleh para ahli. Data validasi ini diperoleh dari dua validator yang terdiri atas satu ahli materi dan satu ahli media.

Hasil Validasi Ahli Materi

Data validasi dari ahli materi dikumpulkan melalui pengisian angket. Instrumen validasi ini mencakup empat aspek dengan total 17 pertanyaan. Data hasil validasi tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Data Hasil Uji Validasi oleh Ahli Materi

| No | Kriteria | Skor Penilaian | | | Rata-rata |
|--------------------------|--|----------------|----|------|-----------|
| | | V1 | V2 | V3 | |
| Aspek Standar Isi | | | | | |
| 1. | Kejelasan materi yang diterapkan dalam aplikasi pembelajaran | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 2. | Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan capaian pembelajaran | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 3. | Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 4. | Relevansi media pembelajaran dengan materi | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 5. | Ketepatan isi materi yang disampaikan | 5 | 5 | 5 | 5 |
| Skor total | | | | 25 | |
| Skor persentase | | | | 100% | |
| Aspek Penyajian | | | | | |
| 6. | Keterurutan dalam penyajian materi | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 7. | Kejelasan dalam penyampaian isi pembelajaran | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 8. | Kelengkapan materi yang ditampilkan | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 9. | Penggunaan tabel atau gambar yang mendukung isi pembelajaran | 5 | 4 | 4 | 4,3 |
| 10. | Penyajian materi secara menarik | 5 | 5 | 5 | 5 |
| Skor total | | | | 24,3 | |
| Skor persentase | | | | 97% | |

| | | | | |
|--|-----------|-----------|-----------|------------------|
| Aspek Bahasa | | | | |
| 11. Ketepatan dalam pemilihan bahasa | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 12. Penggunaan bahasa yang sesuai dengan kaidah PUEBI | 5 | 5 | 5 | 5 |
| Skor total | | | | 10 |
| Skor persentase | | | | 100% |
| Aspek Pembelajaran | | | | |
| | V1 | V2 | V3 | Rata-rata |
| 13. Media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa | 4 | 5 | 5 | 4,7 |
| 14. Media pembelajaran dapat mendukung siswa dalam memahami materi | 4 | 4 | 5 | 4,3 |
| 15. Media pembelajaran dapat memberikan peluang bagi siswa untuk belajar secara mandiri. | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 16. Media pembelajaran dapat menambah pengetahuan siswa | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 17. Penyajian materi sesuai dengan kebenaran konsep | 5 | 5 | 5 | 5 |
| Skor total | | | | 24 |
| Skor persentase | | | | 96% |
| Aspek Pelajar Pancasila | | | | |
| | V1 | V2 | V3 | Rata-rata |
| 18. Media pembelajaran memuat nilai-nilai Pelajar Pancasila | 5 | 5 | 5 | 5 |
| Skor total | | | | 5 |
| Skor persentase | | | | 100% |

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, yang mencakup aspek standar isi, penyajian, bahasa, pembelajaran, dan aspek pelajar Pancasila, indikator-indikator yang dievaluasi menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan persentase mencapai 100%, 97%, 100%, 96%, dan 100%. Dari analisis tersebut, diperoleh rata-rata nilai 98%, yang sesuai dengan kriteria validitas yang mengindikasikan tingkat validitas sangat tinggi (85,01% - 100%). Dengan demikian, media pembelajaran berbasis flipbook ini dapat dikatakan sangat valid dan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Hasil Validasi Ahli Media

Data validasi dari ahli media diperoleh melalui pengisian angket. Instrumen untuk validasi media ini mencakup dua aspek dengan total 13 pertanyaan. Hasil validasi ahli media disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Data Hasil Uji Validasi oleh Ahli Media

| No | Kriteria | Skor Penilaian | | | |
|------------------------|--|----------------|----|----|-----------|
| | | V1 | V2 | V3 | Rata-rata |
| Aspek Tampilan | | | | | |
| 1. | Kemudahan dalam penggunaan aplikasi | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 2. | Kelancaran aplikasi saat digunakan | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 3. | Daya tarik desain aplikasi | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 4. | Kesesuaian tema dalam desain | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 5. | Kerapian penataan menu, halaman, dan konten | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6. | Kerapian teks, gambar, dan konten yang ditampilkan | 5 | 4 | 5 | 4,7 |
| 7. | Kesesuaian pemilihan latar belakang dan kontras | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 8. | Keseimbangan warna yang sesuai pada teks, gambar, dan latar belakang | 5 | 5 | 4 | 4,7 |
| 9. | Kesesuaian ukuran teks dan gambar dalam aplikasi | 4 | 5 | 5 | 4,7 |
| Skor total | | | | | 44,1 |
| Skor persentase | | | | | 98% |
| Aspek Penyajian | | | | | |
| 10. | Keselaran gambar dengan materi yang disampaikan | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 11. | Kombinasi teks dan gambar yang tepat | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 12. | Keterbacaan teks | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 13. | Kejelasan teks berdasarkan jenis, ukuran, dan warna | 5 | 5 | 5 | 5 |
| Skor total | | | | | 20 |
| Skor persentase | | | | | 100% |

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, yang mengevaluasi aspek tampilan dan penyajian, indikator-indikator yang dinilai menunjukkan hasil yang sangat baik. Persentase skor yang diperoleh adalah 98% dan 100%, yang mengindikasikan bahwa produk ini sangat valid dan siap digunakan tanpa perlu revisi. Dengan mengacu pada kriteria validitas yang berada dalam rentang 85,01% - 100%, produk ini dinyatakan sangat valid. Oleh karena itu, bahan ajar Bahasa Indonesia yang berbasis flipbook, melalui eksplorasi sastra peranakan Tionghoa, layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

Kepraktisan Bahan Ajar berbasis Flipbook

Validasi yang dilakukan oleh guru sangat krusial, mengingat guru memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang karakteristik siswa dan sejauh mana kesesuaian media pembelajaran ini untuk diterapkan. Data validasi dari guru Bahasa Indonesia diperoleh melalui pengisian angket. Instrumen yang digunakan untuk validasi materi ini mencakup 3 aspek dengan total 17 pertanyaan. Hasil dari proses validasi ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Data Hasil Uji Kepraktisan oleh Guru Kelas Bahasa Indonesia

| No | Kriteria | Alternatif Penilaian | | | | |
|---------------------|---|----------------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Aspek Teknis | | | | | | |
| 1. | Kesesuaian antara tujuan pembelajaran dan hasil yang diharapkan | | | | | ✓ |
| 2. | Materi yang disusun dengan terstruktur dengan baik | | | | | ✓ |
| 3. | Kesesuaian materi dengan perkembangan kognitif siswa | | | | | ✓ |
| 4. | Penggunaan bahasa yang jelas dan komunikatif | | | | | ✓ |

| | | | | | |
|--|----------|----------|----------|----------|----------|
| 5. Kalimat mudah dimengerti | | | | | ✓ |
| Skor total | | | | | 25 |
| Skor persentase | | | | | 100% |
| Aspek Penyajian | | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6. Tampilan awal yang disajikan memudahkan dalam menentukan langkah-langkah selanjutnya. | | | | | ✓ |
| 7. tata letak dan desain halaman yang rapi | | | | | ✓ |
| 8. Pemilihan warna, jenis huruf, ukuran huruf, dan warna huruf yang sesuai | | | | | ✓ |
| 9. Penggunaan proporsi gambar yang tepat | | | | | ✓ |
| 10. kemudahan dan kesederhanaan dalam pengoperasian | | | | | ✓ |
| 11. kemudahan dalam mencari konten seperti materi dan latihan | | | | | ✓ |
| 12. Desain tampilan yang sesuai dengan tingkat kemampuan pengguna. | | | | | ✓ |
| Skor total | | | | | 34 |
| Skor persentase | | | | | 97% |
| Aspek Kualitas Media | | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 13. Kemampuan media untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa | | | | | ✓ |
| 14. Media yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. | | | | | ✓ |
| 15. Dukungan media terhadap kemandirian belajar siswa | | | | | ✓ |
| 16. kemampuan media dalam memperdalam pemahaman siswa. | | | | | ✓ |
| 17. kemampuan media dalam meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. | | | | | ✓ |
| Skor total | | | | | 24 |
| Skor persentase | | | | | 96% |

Berdasarkan analisis dari beberapa aspek pada tabel di atas, diperoleh nilai rata-rata sebesar 97,6%, yang termasuk dalam kategori tingkat validitas antara 85,01% hingga 100%, yang dinyatakan sangat valid. Oleh karena itu, bahan ajar berbasis flipbook dapat dianggap layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Keefektifan Bahan Ajar berbasis Flipbook

Hasil pretest dan posttest yang dilakukan pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kayan Hilir menunjukkan temuan berikut setelah peneliti melaksanakan kedua tes tersebut pada siswa di sekolah tersebut:

Tabel 4. Data Hasil Pre-test dan Post-test Siswa

| Siswa Ke- | Nilai Pretes | Nilai Postes |
|-----------|--------------|--------------|
| 1 | 80 | 80 |
| 2 | 60 | 80 |
| 3 | 65 | 80 |
| 4 | 50 | 90 |
| 5 | 55 | 90 |
| 6 | 55 | 90 |
| 7 | 56 | 90 |
| 8 | 70 | 80 |
| 9 | 40 | 80 |
| 10 | 40 | 80 |

| | | |
|----|----|----|
| 11 | 45 | 75 |
| 12 | 50 | 75 |
| 13 | 75 | 75 |
| 14 | 80 | 95 |
| 15 | 70 | 95 |
| 16 | 60 | 95 |
| 17 | 80 | 78 |
| 18 | 60 | 78 |
| 19 | 50 | 78 |
| 20 | 55 | 85 |
| 21 | 40 | 85 |
| 22 | 50 | 85 |
| 23 | 55 | 90 |
| 24 | 40 | 90 |
| 25 | 60 | 90 |

Untuk menguji efektivitas bahan ajar berbasis flipbook yang dikembangkan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi struktur teks cerpen, peneliti melibatkan 25 siswa kelas XI SMA dalam uji coba. Uji coba dimulai dengan memberikan pre-test kepada siswa sebelum menggunakan bahan ajar flipbook, kemudian dilanjutkan dengan post-test setelah penerapan bahan ajar tersebut dalam pembelajaran. Nilai post-test mencerminkan hasil belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar flipbook yang telah dikembangkan. Data nilai pre-test dan post-test selanjutnya dianalisis menggunakan uji statistik, yaitu uji t (t-test). Sebelum melakukan uji t, peneliti menetapkan hipotesis penelitian sebagai langkah awal, yaitu:

H₀: Tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan bahan ajar yang dikembangkan dengan yang menggunakan bahan ajar konvensional.

H_a: Ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan bahan ajar yang dikembangkan dengan yang menggunakan bahan ajar konvensional.

Tabel 6. Perhitungan Mean dan Std. Deviation

| | <i>N</i> | <i>Mean</i> | <i>Std. Deviation</i> | <i>Std. Error Mean</i> |
|----------|----------|-------------|-----------------------|------------------------|
| Pre-Test | 25 | 57.6400 | 12.66846 | 2.53369 |
| Pos-Test | 25 | 84.3600 | 6.65132 | 1.33026 |

Tabel 7. Hasil Uji t

| <i>Test Value = 0</i> | | | | |
|-----------------------|-----------|------------------------|------------------------|--|
| <i>T</i> | <i>df</i> | <i>Sig. (2-tailed)</i> | <i>Mean Difference</i> | <i>95% Confidence Interval of the Difference</i> |
| | | | | |

| | | | | | <i>Lower</i> | <i>Upper</i> |
|----------|--------|----|------|----------|--------------|--------------|
| Pre-Test | 22.749 | 24 | .000 | 57.64000 | 52.4107 | 62.8693 |
| Pos-Test | 63.416 | 24 | .000 | 84.36000 | 81.6145 | 87.1055 |

Tabel 7 diatas menyajikan nilai signifikansi post-test sebesar $0,000 < 0,05$. Nilai tersebut menandakan diterimanya hipotesis alternatif (H_a), yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan bahan ajar flipbook yang dikembangkan dengan bahan ajar konvensional. Selain itu, nilai rata-rata post-test sebesar 84,36 mencerminkan performa siswa setelah pembelajaran dengan bahan ajar flipbook, yang jauh lebih tinggi dibandingkan rata-rata pre-test sebesar 57,64, yaitu hasil siswa sebelum menggunakan bahan ajar tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar flipbook yang dikembangkan memiliki dampak positif terhadap pemahaman siswa, khususnya dalam mempelajari materi struktur teks cerpen (Sholeh & Basuki, 2019). Dengan kata lain, flipbook tersebut efektif dalam membantu siswa meningkatkan kemampuan belajar mereka pada topik tersebut.

Dengan demikian, hasil uji keefektifan ini membuktikan bahwa bahan ajar flipbook yang dikembangkan dengan mengeksplorasi sastra Peranakan Tionghoa telah efektif dalam memfasilitasi pembelajaran struktur teks cerpen dan meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Temuan ini memperkuat kelayakan dan keberterimaan bahan ajar flipbook untuk diimplementasikan secara lebih luas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang SMA.

Keberhasilan bahan ajar flipbook dalam meningkatkan hasil belajar siswa dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti penyajian materi yang menarik dan kontekstual melalui eksplorasi sastra Peranakan Tionghoa, pemanfaatan multimedia interaktif dalam flipbook yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta pendekatan pedagogi genre yang diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran. Kombinasi dari faktor-faktor ini membuat bahan ajar flipbook menjadi lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman siswa terhadap struktur teks cerpen.

Berdasarkan hasil dari nilai pretest dan post test yang di peroleh dari nilai siswa maka dapat di simpulkan bahwa Interval kepercayaan 95% untuk pretest (52.41 hingga 62.87) dan posttest (81.61 hingga 87.11) menunjukkan bahwa kita dapat yakin dengan 95% bahwa rata-rata sebenarnya berada dalam rentang tersebut, dan ini mengkonfirmasi adanya peningkatan yang signifikan.

Kesimpulan

Penelitian ini telah berhasil mengembangkan bahan ajar *flipbook* yang inovatif dan efektif untuk pembelajaran struktur teks cerpen dengan

mengeksplorasi sastra Peranakan Tionghoa. Bahan ajar *flipbook* ini dirancang dengan memadukan unsur-unsur multimedia interaktif, kegiatan pembelajaran yang bervariasi, dan pendekatan pedagogi genre. Melalui proses validasi, uji coba, dan evaluasi yang dilakukan secara sistematis, bahan ajar *flipbook* ini telah terbukti layak dan memenuhi standar kualitas yang dipersyaratkan.

Hasil uji keefektifan menunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan bahan ajar flipbook yang dikembangkan dan yang menggunakan bahan ajar konvensional. Peningkatan yang signifikan juga terlihat pada rata-rata nilai post-test siswa yang menggunakan bahan ajar flipbook dibandingkan dengan nilai pre-test mereka. Temuan ini mengonfirmasi bahwa bahan ajar flipbook efektif dalam memperdalam pemahaman siswa terhadap materi struktur teks cerpen dan meningkatkan hasil belajar mereka. Oleh karena itu, bahan ajar flipbook ini sangat layak untuk diimplementasikan lebih luas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA, dengan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut berdasarkan umpan balik yang diterima.

BIBLIOGRAFI

- Andriani, A. (2021). *Pembentukan Karakter Islami Siswa SMP Teuku Nyak Arif Fatih Bilingual School Banda Aceh*. UIN AR-RANIRY.
- besar bahasa Indonesia, K. (2008). Jakarta. *Indonesia: Depdikbud*.
- Haryati, H., Nurjanah, A., & Sayudin, S. (2023). The Analysis Of Authentic Materials Usage In Teaching English As A Second Language. *Eduvest-Journal of Universal Studies*, 3(6), 1040–1046.
- Imani, L. N., Dewanti, K. A., Pratanto, C., Wijayanti, A., & Nurjanah, A. (2023). UPAYA MENINGKATKAN ANTUSIAS BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Primary Edu*, 1(1), 11–18.
- Jonathan, S. (2006). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Graha Ilmu.
- Jumani, J. (2018). Struktur Dan Nilai Moral Pantun Pada Rubrik “Bujang Besaot” Serta Pemanfaatannya Sebagai Bahan Ajar Sastra Di Sma. *Sirok Bastra*, 6(1), 1–21.
- Katindo, Y. R. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Sastra Menggunakan Model Complete Sentence Siswa Kelas IX c SMPN 2 Sopai. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(4), 495–499.
- Moeliono, A. M., Lapoliwa, H., Alwi, H., & Sasangka, S. S. T. W. (2017). *Tata bahasa baku bahasa Indonesia*.
- Musbiki, I. (2021). *Tentang Pembentukan Karakter dan Religius Dasar Pembentukan Karakter*. Nusa Media.
- Putri, S. R., & Ahmadi, F. (2023). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Literasi Digital, Minat Baca dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 7(3).
- Rahmat, A. H. C. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.

- Rayanto. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rony, R. (2021). Urgensi Manajemen Budaya Organisasi Sekolah Terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 2(1), 98–121. <https://doi.org/10.31538/tijie.v2i1.26>
- Saputra, A. D., Fauziah, F. N., & Suwandi, S. (2022). Pemanfaatan materi ajar bahasa Indonesia bermuatan kearifan lokal di SMA Negeri 1 Karanganyar. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 8(2), 335–348.
- Sari, M. (2023). Penanaman Nilai-Nilai Agama Islam dalam Pembentukan Karakter dan Etika Siswa di Tingkat Sekolah Dasar. *Al-Mujahadah: Islamic Education Journal*, 1(1), 54–71.
- Seftiani, I. (2019). Alat Evaluasi Pembelajaran Interaktif Kahoot pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 284–291.
- Sholeh, M., & Basuki, U. J. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Informasi Pada Guru Sd Muhammdiyah Pandes Pleret Bantul. *DHARMA BAKTI*, 166–176.
- Suncaka, E. (2023). MENINJAU PERMASALAHAN RENDAHNYA KUALITAS PENDIDIKAN DI INDONESIA. *UNISAN JURNAL*, 2(3), 36–49.
- Wandio, R. A. (2018). Strategi Kepala Sekolah Dalam Pembentukan Karakter Disiplin Siswa Di SD Negeri Balas Klumprik 1 Surabaya. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 6(1), 33–44.
- Yudiono, K. S. (2010). *Pengantar sejarah sastra Indonesia*. Grasindo.

Copyright holder:

Edith Wenny Puspitasari, Antonius Totok Priyadi, Sesilia Seli (2025)

First publication right:

Syntax Admiration

This article is licensed under:

