



DIGITALISASI PEMBELAJARAN SEJARAH DAN TEORI SASTRA: INOVASI BAHAN AJAR UNTUK MAHASISWA DI UNIVERSITAS PGRI SILAMPARI

Juwati¹, Satinem², Intan Vatresia³, Olin Aima⁴, Dira Khoirun Dzaki⁵

¹²³⁴⁵Universitas PGRI Silampari, Indonesia

ARTICLE INFORMATION

Received: 15 OKtober2025

Revised: 22 November 2025

Available online: 11 Desember 2025

KEYWORDS

Digitalisasi, Pembelajaran Sejarah dan Teori sastra, Bahan Ajar

CORRESPONDENCE

E-mail: watiaja56@ymail.com

A B S T R A C T

Tujuan penelitian mengembangkan bahan ajar berbasis digital yang valid, praktis, dan efektif. Metode penelitian adalah *Research and Development* (R&D). Pengembangan bahan ajar menggunakan model pengembangan Dick, Carey, dan Carey. Berdasarkan hasil dan pembahasan hasil analisis kebutuhan, validasi ahli, uji kepraktisan, dan uji keefektifan, bahan ajar digital berbasis flipbook telah memenuhi kriteria sebagai bahan ajar yang berkualitas. Validasi ahli menunjukkan bahwa bahan ajar sangat layak digunakan dari aspek isi, kebahasaan, dan desain. Uji kepraktisan membuktikan bahwa mahasiswa dapat menggunakan bahan ajar dengan mudah, nyaman, dan menyatakan bahwa materi disajikan secara menarik. Uji keefektifan menunjukkan peningkatan hasil belajar mahasiswa, dibuktikan dengan *Uji-t One-Sample Test*, diperoleh nilai t sebesar 65,15 dengan derajat kebebasan (df) 47 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata hasil belajar mahasiswa dengan nilai test value. Rata-rata selisih (*mean difference*) sebesar 74,85 menunjukkan bahwa pencapaian mahasiswa berada jauh di atas nilai pembanding. Interval kepercayaan 95% yang berada pada rentang 72,54 hingga 77,16 memperkuat nilai rata-rata 74,85 berada dalam kisaran tersebut. Hasil ini menegaskan bahan ajar digital yang dikembangkan mampu memberikan peningkatan hasil belajar secara signifikan, sehingga dapat dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran Sejarah dan Teori Sastra.

INTRODUCTION

Perkembangan teknologi digital telah merevolusi berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan tinggi. Di era digital, pembelajaran dituntut untuk lebih interaktif, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan generasi mahasiswa yang akrab dengan teknologi. Teknologi dalam pendidikan sebagai pedang bermata dua, mengharuskan manajemen yang cermat dan implementasi strategis untuk memanfaatkan manfaatnya sekaligus dapat mengatasi kelemahan untuk meningkatkan hasil pendidikan (Sembiring, 2024); (Kasim, 2024). Teknologi digital dalam



pendidikan dapat menjembatani kesenjangan antara kerangka pendidikan teoritis dan penerapan praktis sehingga menumbuhkan lingkungan belajar interaktif (Qudsi, 2024).

Merujuk dari berbagai pendapat tersebut untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa saat ini mata kuliah sejarah dan teori sastra yang selama ini bersifat teoretis dan berbasis teks, memerlukan pendekatan baru agar lebih menarik dan kontekstual. Dengan demikian, digitalisasi bahan ajar menjadi langkah strategis untuk menjembatani antara kekayaan khazanah sastra dengan kebutuhan pembelajaran modern. Oleh karena itu, inovasi dalam bentuk bahan ajar digital sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap dinamika sejarah dan teori sastra.

Permasalahan yang mendasari penelitian ini adalah kurangnya bahan ajar digital yang mampu mengakomodasi kompleksitas materi sejarah dan teori sastra secara menarik dan mudah dipahami oleh mahasiswa. Padahal, penguasaan terhadap mata kuliah ini merupakan pondasi penting dalam pendidikan sastra di perguruan tinggi. Dikatakan sebagai pondasi sebab mata kuliah sejarah dan teori sastra merupakan mata kuliah wajib yang harus diikuti mahasiswa sebelum menempuh mata kuliah apresiasi puisi, apresiasi prosa, apresiasi drama hingga mata kuliah kritik sastra. Ketidaksesuaian antara gaya belajar mahasiswa saat ini dengan metode pengajaran menyebabkan kurang tertariknya mahasiswa sehingga minat dan pemahaman mahasiswa terhadap materi jauh dari harapan. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan bahan ajar inovatif berbasis digital yang mampu mengintegrasikan konten historis, teoritis, dan visual secara efektif. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab bagaimana digitalisasi bahan ajar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengalaman belajar mahasiswa dalam mata kuliah Sejarah dan Teori Sastra.

Saat ini, sebagian besar bahan ajar mata kuliah sastra masih bersifat tekstual dan belum mengintegrasikan teknologi digital secara optimal (Hidayat, 2022). Mahasiswa cenderung mengalami kesulitan memahami konsep teoretis sastra yang abstrak jika tidak disertai visualisasi dan media pembelajaran yang menarik (Nuraini, 2021). Penelitian terdahulu oleh Wulandari (2023) menunjukkan bahwa digitalisasi pembelajaran meningkatkan retensi informasi dan memperkuat partisipasi mahasiswa dalam kelas. Selain itu, inovasi bahan ajar digital juga terbukti mampu menyesuaikan gaya belajar mahasiswa yang beragam (Putra, 2020). Selanjutnya Satinem dan Juwati (2025) bahwa bahan ajar digital mampu menarik minat mahasiswa belajar yang berdampak pada



peningkatan hasil belajar mahasiswa. Dengan demikian, tujuan penelitian ini mengembangkan bahan ajar digital interaktif yang dirancang khusus untuk mata kuliah sejarah dan teori sastra. Desain bahan ajar dikembangkan melalui pendekatan berbasis kebutuhan mahasiswa dan validasi oleh ahli untuk memastikan kualitas dan kelayakan bahan ajar. Dengan pendekatan ini, diharapkan bahan ajar digital yang dihasilkan mampu meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diajarkan, sekaligus mendukung transformasi digital dalam pembelajaran mata kuliah sejarah dan teori sastra di Universitas PGRI Silampari.

RESEARCH METHOD

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Pengembangan bahan ajar dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Dick, Carey, dan Carey. Adapun langkah-langkah pengembangan model Dick, Carey, dan Carey (2005:6–7) adalah sebagai berikut (1) menentukan tujuan instruksional; (2) menganalisis tujuan instruksional; (3) menganalisis siswa dan konteks; (4) menulis tujuan performansi; (5) mengembangkan instrument penilaian; (6) mengembangkan strategi pembelajaran; (7) mengembangkan dan memilih pengajaran; (8) mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif; (9) memperbaiki pengajaran; (10) melaksanakan evaluasi sumatif. Teknik pengumpulan data dan teknik analisis data dalam penelitian ini adalah angket (kuesioner), wawancara, dan tes.

RESULTS AND DISCUSSION

Rancangan bahan ajar digital yang akan dikembangkan didasarkan pada hasil analisis kebutuhan. Oleh karena itu, peneliti perlu memaparkan hasil analisis kebutuhan secara komprehensif agar prototipe bahan ajar digital yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dan dosen pengampu mata kuliah Sejarah dan Teori Sastra. Analisis kebutuhan ini bertujuan menjaring data mengenai kebutuhan media digital, konten, dan fitur pembelajaran yang diperlukan dalam pengembangan bahan ajar digital. Analisis kebutuhan dilakukan menggunakan angket yang memuat beberapa indikator utama sebagai tolok ukur pengembangan bahan ajar digital, yaitu: (1) tingkat ketertarikan mahasiswa terhadap mata kuliah Sejarah dan Teori Sastra; (2) kesulitan mahasiswa dalam memahami materi pada format pembelajaran konvensional; (3) ketersediaan dan jenis bahan ajar yang digunakan selama ini; (4) relevansi bahan ajar yang digunakan terhadap



kebutuhan digital; (5) kesesuaian bahan ajar dengan silabus atau RPS; (6) urgensi pengembangan bahan ajar digital; (7) kelengkapan materi dalam bahan ajar digital; (8) bentuk latihan digital yang dibutuhkan; (9) media digital yang diperlukan; (10) penggunaan bahasa dalam bahan ajar digital; dan (11) desain bahan ajar digital.

Berdasarkan indikator yang menjadi tolok ukur pengembangan bahan ajar digital berikut diuraikan hasil yang menunjukkan bahwa *pertama* ketertarikan mahasiswa terhadap mata kuliah menunjukkan bahwa dari 48 mahasiswa 40 (83,33%) memiliki ketertarikan tinggi dalam mempelajari mata kuliah Sejarah dan Teori Sastra. Ketertarikan ini tampak dari antusiasme mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan, kedisiplinan, serta ketekunan selama proses pembelajaran. Mahasiswa menilai bahwa mempelajari sastra memberikan pengalaman estetik, hiburan, sekaligus pemahaman nilai-nilai kehidupan. Sementara itu, 8 mahasiswa (16,66%) menyatakan kurang menyukai mata kuliah ini karena kesulitan dalam menafsirkan makna karya sastra. Namun, ketika dihadapkan pada media digital yang interaktif dan contoh karya sastra yang mereka kenal, mahasiswa tersebut mulai menunjukkan ketertarikan. Hal ini mengindikasikan bahwa penyajian materi dalam format digital berpotensi meningkatkan minat belajar.

Kedua, kesulitan mahasiswa dalam pembelajaran sebagian besar mahasiswa menyatakan tidak mengalami kesulitan ketika dosen menjelaskan materi. Namun, mereka membutuhkan media yang dapat membantu visualisasi konsep abstrak dalam teori sastra dan mempermudah pemahaman sejarah perkembangan sastra. Mahasiswa menilai bahwa bahan ajar digital dengan fitur audio-visual serta ilustrasi kronologis akan sangat membantu dalam memahami materi secara mandiri.

Ketiga, bahan ajar yang digunakan selama ini belum tersedia buku atau bahan ajar khusus untuk mata kuliah Sejarah dan Teori Sastra. Pembelajaran masih mengacu pada berbagai buku terpisah seperti karya Liaw Yock Fang, Rachmat Djoko Pradopo, Yudiono K.S., Wahyudi Susanto, Dwi Susanto, Herman J. Waluyo, dan Dewo Jati. Bahan ajar ini menyulitkan mahasiswa mengakses materi secara utuh, terutama dalam format digital yang mudah diakses kapan saja. Ketiadaan bahan ajar digital terpadu menjadi dasar utama dalam kebutuhan pengembangan media pembelajaran digital yang lengkap, sistematis, dan mudah digunakan.

Keempat, relevansi bahan ajar saat ini terhadap pembelajaran digital bahan ajar cetak yang digunakan sebagian besar masih relevan secara substansi, tetapi belum memenuhi kebutuhan



mahasiswa untuk pembelajaran berbasis digital. Mahasiswa membutuhkan bahan ajar yang dapat diakses melalui perangkat laptop atau ponsel. Kelima, kesesuaian dengan silabus atau RPS buku-buku yang digunakan selama ini belum sepenuhnya sesuai dengan silabus atau RPS mata kuliah Sejarah dan Teori Sastra. Kebutuhan digital juga belum terpenuhi karena materi harus diintegrasikan secara sistematis mengikuti capaian pembelajaran. Oleh sebab itu, pengembangan bahan ajar digital yang secara langsung dirancang berdasarkan RPS menjadi sangat penting. Keenam, pentingnya pengembangan bahan ajar digital mayoritas mahasiswa dan dosen menyatakan bahwa bahan ajar digital sangat dibutuhkan karena mendukung pembelajaran mandiri, dapat diakses kapan saja, memungkinkan penyajian multimedia yang memperkaya pemahaman, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21 berbasis teknologi. Ketujuh, kebutuhan materi dalam bahan ajar digital materi dalam bahan ajar digital harus mencakup sejarah sastra Melayu Klasik hingga sastra modern, termasuk periode Balai Pustaka hingga Angkatan 2000-an; teori sastra yang meliputi hakikat sastra, genre sastra (puisi, prosa, drama), unsur intrinsik karya, serta pendekatan sastra modern dan kontemporer; Contoh-contoh karya sastra digital yang interaktif.

Kedelapan, bentuk latihan digital yang dibutuhkan mahasiswa mengharapkan latihan berbentuk latihan esai interaktif, penugasan berbasis proyek digital (digital storytelling, analisis teks digital). Latihan digital ini dinilai dapat meningkatkan pemahaman sekaligus melatih kemampuan analitis mahasiswa. Kesembilan, media digital dalam bahan ajar mahasiswa menyatakan bahwa bahan ajar digital harus dilengkapi ilustrasi digital, navigasi yang mudah, fitur interaktif ini akan membantu mahasiswa memahami materi lebih cepat dan mendalam. Kesepuluh, bahasa dalam bahan ajar digital mahasiswa mengharapkan penggunaan bahasa yang sederhana, komunikatif, mudah dipahami, dan konsisten. Bahasa digital perlu dirancang lebih dialogis dibanding buku cetak karena pengguna akan berinteraksi secara mandiri. Ksebelas desain mahasiswa menginginkan tampilan bahan ajar digital yang menarik, memiliki kombinasi warna yang nyaman dilihat, tata letak yang responsif, desain cover digital yang mencerminkan konten sejarah dan teori sastra.

Setelah analisis kebutuhan, peneliti melakukan dua tahap lanjutan yaitu realisasi kontekstual. Peneliti menganalisis dan menyelaraskan tujuan pembelajaran dengan kompetensi yang harus dicapai pada format digital. Hasilnya, tujuan pembelajaran dirumuskan ulang agar lebih relevan dengan karakteristik media digital. Kedua, realisasi pedagogik tahap ini diwujudkan dengan



menyusun uraian materi digital, tujuan pembelajaran, manfaat pembelajaran, evaluasi digital berbasis esai dan diskusi, latihan berbentuk kuis atau tugas digital. Setiap bab dilengkapi dengan latihan dan diskusi digital untuk melihat tingkat pemahaman mahasiswa. Produk akhir bahan ajar digital “Sejarah dan Teori Sastra”. Berdasarkan analisis kebutuhan dan tahap pengembangan, peneliti menghasilkan prototipe bahan ajar digital berjudul “Sejarah dan Teori Sastra”, yang memuat materi lengkap, interaktif, dan sesuai dengan RPS serta kebutuhan digital mahasiswa.

1. Hasil Validasi Ahli

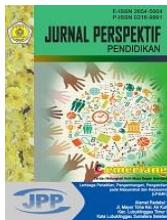
Hasil validasi ahli didasarkan pada kelayakan isi, kelayakan bahasa, serta kelayakan penyajian dan kegrafikaan. Sementara pakar atau ahli yang menilai kelayakan isi/materi bahan ajar mata kuliah sejarah dan teori sastra yaitu Dr. Agung Nugroho, M.Pd, Dr. Inda Puspita Sari, M.Pd. menilai kelayakan kebahasaan dan penilaian desain M. Nejatullah, M.Kom.

a. Aspek Kelayakan Materi

Berdasarkan hasil validasi ahli isi/materi, dari tujuh aspek dengan skala 5, dapat dilihat aspek kesesuaian dengan RPS/silabus memperoleh skor 5 (sangat baik), kesesuaian bahan ajar dengan perkembangan mahasiswa memperoleh skor 4 (baik), kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar memperoleh skor 5 (sangat baik), kebenaran substansi materi memperoleh skor 5 (baik), kesesuaian materi dengan latihan memperoleh skor 5 (sangat baik), kesesuaian materi dengan evaluasi memperoleh skor 5 (sangat baik) dan manfaat untuk menambah wawasan pengetahuan memperoleh skor 5 (sangat baik). Secara keseluruhan dari skor maksimal 35, komponen kelayakan isi memperoleh skor 34. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Kelayakan Materi

No	Aspek Kelayakan Materi	Skor
1	kesesuaian dengan RPS/silabus	5
2	kesesuaian bahan ajar dengan perkembangan mahasiswa	4
3	kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar	5
4	kebenaran substansi materi	5
5	kesesuaian materi dengan latihan	5
6	kesesuaian materi dengan evaluasi	5
7	manfaat untuk menambah wawasan pengetahuan	5
Jumlah		34



Dengan demikian, bahan ajar hasil pengembangan dari aspek isi/materi kategori sangat baik. Untuk melihat kriteria penilaian kelayakan hasil validasi dari aspek isi/materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Kriteria Penilaian Validasi Isi/Materi

Nilai	Predikat
29-35	Sangat baik/sesuai
22-28	Baik
15-21	Cukup
8-14	Kurang sesuai
<7	Tidak sesuai

Berdasarkan tabel di atas, kelayakan isi atau materi bahan ajar yang dikembangkan mendapat skor 34 dari skor maksimal 35. Bahan ajar hasil pengembangan dari aspek isi/materi termasuk kategori sangat baik. Dengan demikian, menurut ahli produk bahan ajar dapat digunakan dan materi sesuai dengan RPS atau kebutuhan mahasiswa dan dosen.

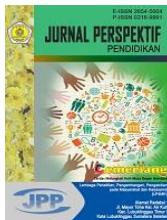
b. Aspek Kebahasaan

Pada aspek validasi kebahasaan, dari 4 aspek yang dinilai dengan penilaian skala 5 aspek bahasa mudah dipahami memperoleh skor 5 (sangat baik). Aspek kejelasan informasi memperoleh skor 5 (sangat baik). Aspek kesesuaian kaidah bahasa Indonesia (EYD) memperoleh skor 4 (baik). Aspek penggunaan bahasa secara efektif dan efisien memperoleh skor 4 (baik). Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Penilaian Kebahasaan

No	Aspek Kebahasaan	Skor
1	bahasa mudah dipahami	5
2	kejelasan informasi	5
3	kesesuaian kaidah bahasa Indonesia (EYD)	4
4	penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	4
Jumlah		18

Dari tabel di atas secara keseluruhan skor yang diperoleh untuk komponen kebahasaan yaitu 18 dari skor maksimal 20. Untuk melihat kriteria kelayakan hasil validasi dari aspek kebahasaan dapat dilihat pada tabel berikut.



Tabel 4. Kriteria Penilaian Validasi Kebahasaan

Nilai	Predikat
17-20	Sangat baik/sesuai
13-16	Baik
9-12	Cukup
5-8	Kurang sesuai
<4	Tidak sesuai

Berdasarkan tabel di atas, kelayakan kebahasaan bahan ajar yang dikembangkan mendapat skor 18 dari skor maksimal 20. Dengan demikian, bahan ajar hasil pengembangan dari aspek kebahasaan termasuk kategori sangat baik. Selanjutnya saran dan komentar ahli bahasa terhadap bahan ajar yang dikembangkan yaitu bahan ajar mata kuliah sejarah dan teori sastra dari aspek kebahasaan, bahasa yang digunakan sudah logis dan komunikatif. Dengan demikian bahan ajar menurut ahli kebahasaan sudah layak untuk digunakan sebagaimana mestinya.

c. Aspek Desain

Hasil penilaian terhadap komponen desain dengan menggunakan skala 5, dapat dilihat pada aspek tampilan (layout) mendapat skor 5(sangat baik). Aspek warna dan visual mendapat skor 5 (sangat baik).Aspek interaktivitas navigasi mendapat skor 4 (baik). Aspek keterbacaan mendapat skor 4 (baik). Aspek Aspek kesesuaian materi dengan desain mendapat skor 5 (sangat baik), aspek konsistensi dan kerapian mendapat skor 4 (baik). Aspek kesesuaian dengan pengguna memperoleh skor 5 (sangat baik). Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Penilaian Aspek Desain

No	Aspek Desain	Skor
1	Tampilan (Layout)	5
2	Warna dan Visual	5
3	Interaktivitas Navigasi	4
4	Keterbacaan	4
5	Aspek Kesesuaian Materi dengan Desain	5
6	Konsistensi dan Kerapian	4
7	Kesesuaian dengan Pengguna	5
Jumlah		32

Berdasarkan tabel di atas secara keseluruhan komponen penyajian dan kegrafikaan dari skor maksimal 35, memperoleh skor 32. Dengan demikian dapat dikategorikan sangat baik. Untuk melihat kriteria kelayakan hasil validasi dari aspek penyajian dan kegrafikaan dapat dilihat pada tabel berikut.



Tabel 6. Kriteria Penilaian Validasi Desain

Nilai	Predikat
30-35	Sangat baik/sesuai
24-29	Baik
18-23	Cukup
12-17	Kurang sesuai
<11	Tidak sesuai

Berdasarkan tabel di atas, kelayakan desain bahan ajar yang dikembangkan mendapat skor 32 dari skor maksimal 35. Dengan demikian, bahan ajar hasil pengembangan dari aspek desain termasuk kategori sangat baik.

Selanjutnya, saran yang diberikan oleh ahli desain adalah 1) cover depan diperbaiki. Adapun bentuk perbaikan terhadap saran tersebut, yaitu cover sudah diperbaiki sesuai saran ahli. Dengan demikian, berdasarkan penilaian dari tiga validator yaitu validator materi yaitu mendapat nilai 33, kebahasaan mendapat nilai 18, desain mendapat nilai 32. Dengan demikian secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa bahan ajar hasil pengembangan secara keseluruhan dinyatakan *sangat baik* dan layak digunakan oleh mahasiswa semester I program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas PGRI Silampari Lubuklinggau. Hal ini dilihat dari hasil ketiga validasi didapat skor 84 dengan persentase sebesar 84%. Dari hasil pemerolehan tersebut, ketiga validator memberikan rekomendasi bahwa bahan ajar berjudul "*Buku Ajar Sejarah dan Teori Sastra*" telah layak digunakan untuk pembelajaran. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel rekapitulasi hasil dari tiga validator.

Tabel 7. Rekapitulasi Penilaian Tiga Validator

Aspek	Nilai	Presentase
Isi/materi	34	34%
Kebahasaan	18	18%
Desain	32	32%
Jumlah	84	84%

Berdasarkan tabel pemerolehan skor hasil validasi ahli dari aspek isi/materi, kebahasaan, desain secara keseluruhan mendapat skor 84. Dengan demikian bahan ajar hasil pengembangan masuk ke dalam rentang antara angka 71-85. Oleh karena itu, bahan ajar hasil pengembangan tergolong kategori baik, dan layak untuk digunakan oleh mahasiswa dan dosen pengampu mata



kuliah sejarah dan teori sastra semester I di Universitas PGRI Silampari Lubuklinggau. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel kriteria penilaian di bawah ini.

Tabel 8. Kriteria Penilaian bahan ajar

Nilai	Predikat
86-100	Sangat baik/sesuai
71-85	Baik
56-70	Cukup
41-55	Kurang sesuai
≤ 41	Tidak sesuai

Berdasarkan tabel tersebut hasil validasi ketiga ahli tergolong kategori baik. Hal tersebut dinyatakan perolehan skor 84 atau 84%, artinya bahan ajar yang dikembangkan baik dan dapat memfasilitasi kebutuhan mahasiswa dalam pembelajaran mata kuliah sejarah dan teori sastra. Setelah bahan ajar direvisi sesuai dengan hasil validasi para ahli, selanjutnya bahan ajar diujicobakan pada mahasiswa semester I program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

2. Uji Kepraktisan Bahan Ajar Digital

Uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, keterbacaan, dan daya tarik bahan ajar digital berbasis flipbook maker yang telah dikembangkan. Kepraktisan bahan ajar digital dimaknai sebagai sejauh mana bahan ajar tersebut mudah digunakan oleh mahasiswa, menarik secara tampilan, praktis, serta mendukung pemahaman materi. Uji kepraktisan dilakukan melalui dua tahap, yaitu *one to one evaluation* dan *small group evaluation*.

Adapun indikator kepraktisan bahan ajar digital meliputi 1) ketertarikan terhadap tampilan cover digital, 2) kesesuaian desain digital (tata letak, warna, dan ilustrasi) dengan materi, 3) kesesuaian materi dengan contoh digital, 4) kelengkapan dan urutan penyajian materi, 5) keterbacaan dan kejelasan bahasa yang digunakan, serta 6) kemudahan navigasi dalam platform flipbook.

Uji Kepraktisan *One to One*

Uji kepraktisan tahap awal melibatkan tiga mahasiswa sebagai sampel pengguna. Data diperoleh melalui wawancara terstruktur. Hasil analisis menunjukkan beberapa poin berikut. Pertama, tampilan cover. Mahasiswa menilai bahwa tampilan cover digital sudah cukup menarik, pemilihan warna menggunakan warna yang terang lebih memikat perhatian. Menurut mereka warna yang kurang kontras dianggap membuat cover terlihat buram ketika ditampilkan di layar perangkat.



Kedua, desain digital dalam flipbook. Secara umum, desain digital dinilai cukup menarik dan sesuai dengan tema materi. Mahasiswa menilai penggunaan layout, ikon, serta navigasi digital sudah baik. Namun demikian, penggunaan gambar masih dianggap kurang menonjol atau belum menjadi elemen visual yang dominan. Mereka menilai bahwa bahan ajar lebih menekankan pada uraian deskriptif sejarah sastra daripada ilustrasi visual.

Ketiga, kesesuaian materi dengan contoh. Mahasiswa menyatakan bahwa contoh-contoh karya sastra yang disajikan sudah sesuai dan mendukung pemahaman mereka terhadap materi sejarah dan teori sastra. Penyajian contoh di dalam flipbook dianggap membantu mahasiswa mengaitkan materi dengan bentuk karya sastra nyata.

Keempat, kelengkapan dan urutan materi. Urutan materi dinilai sudah sistematis, namun mahasiswa merasa bahwa beberapa contoh karya sastra maupun teori pendukung masih perlu ditambahkan. Hal ini diperlukan untuk memperkaya pemahaman mereka, terutama pada bab-bab yang membahas perkembangan sastra modern dan teori sastra kontemporer.

Kelima, bahasa yang digunakan. Mahasiswa menilai bahwa bahasa yang digunakan masih terlalu ilmiah sehingga menyulitkan pemahaman. Mereka mengharapkan penggunaan bahasa yang lebih komunikatif, sederhana, serta menghindari penggunaan istilah asing tanpa penjelasan. Bahasa yang lebih ringan akan membantu mereka memahami materi secara mandiri. Keenam, kemudahan navigasi digital. Navigasi dalam flipbook dinilai mudah digunakan. Mahasiswa dapat mengakses halaman tombol next/previous tanpa hambatan.

Uji Kepraktisan *Small Group*

Tahap berikutnya melibatkan tujuh mahasiswa dengan indikator kepraktisan yang sama. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan respons positif dibanding *uji one to one*. Pertama, tampilan cover. Mahasiswa menilai cover digital menarik dan telah sesuai dengan isi serta karakter bahan ajar. Kombinasi warna dan gambar sudah dinilai tepat dan mendukung konsep visual flipbook. Kedua, desain digital dan keselarasan gambar. Secara umum, desain antara gambar dan materi dianggap relevan dan saling melengkapi. Penyajian visual dinilai lebih proporsional dan tidak menganggu fokus pembelajaran.



Ketiga, urutan dan kelengkapan materi. Dari hasil uji small group, mahasiswa menilai bahwa materi dalam flipbook telah lengkap, runtut, dan mudah dipahami. Penyajian materi dari sejarah sastra klasik hingga modern disusun secara sistematis.

Keempat. keterbacaan bahasa. Bahasa yang digunakan dinilai sudah komunikatif dan mudah dipahami. Revisi atas saran pada uji one to one menjadikan materi lebih ringan dibaca dan sesuai untuk mahasiswa semester awal. Kelima, kemudahan akses digital. Mahasiswa menyatakan bahwa flipbook mudah dibuka melalui laptop maupun smartphone, dan proses membaca terasa nyaman karena navigasi bekerja dengan baik. Berdasarkan hasil uji kepraktisan tahap *one to one* dan *small group*, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital berbasis flipbook maker telah memenuhi aspek kepraktisan. Hal ini sejalan dengan pendapat Fauzan (2009) bahwa kepraktisan bahan ajar dilihat dari kemudahan memahami isi materi dan tingkat keterbacaan. Dengan demikian, bahan ajar digital “Sejarah dan Teori Sastra” dinilai praktis digunakan oleh mahasiswa semester 1 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas PGRI Silampari Lubuklinggau. Bahan ajar ini layak untuk digunakan pada tahap uji coba lapangan (*field trial*) atau implementasi pada pembelajaran sesungguhnya.

3. Uji Keefektifan Bahan Ajar

Setelah bahan ajar digital yang dikembangkan dinyatakan valid oleh para ahli, tahap berikutnya adalah melakukan uji keefektifan untuk mengetahui sejauh mana bahan ajar tersebut mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Suatu bahan ajar digital dinilai efektif apabila rata-rata nilai tes mahasiswa mencapai ≥ 70 . Berdasarkan hasil tes akhir, rata-rata nilai pembelajaran Sejarah dan Teori Sastra menggunakan bahan ajar digital adalah 74,85. Jumlah mahasiswa yang mengikuti tes akhir sebanyak 48 orang. Dari jumlah tersebut, 8 mahasiswa (16,66%) memperoleh nilai di bawah rata-rata, sedangkan 40 mahasiswa (83,33%) memperoleh nilai di atas rata-rata. Temuan ini menunjukkan bahwa bahan ajar digital berjudul Buku Ajar Digital Sejarah dan Teori Sastra efektif digunakan dalam pembelajaran, baik oleh mahasiswa maupun dosen pengampu mata kuliah.

Selanjutnya, untuk memperkuat hasil penelitian, dilakukan analisis statistik yang meliputi uji statistik deskriptif, uji normalitas, dan uji-t dengan menggunakan SPSS 16. Penjabaran rinci hasil uji statistik tersebut pada bagian berikutnya.



Jurnal Perspektif Pendidikan

| ISSN (Print) 0216-9991 | ISSN (Online) 2654-5004 |

DOI: <https://doi.org/10.31540/jpp.v19i2.3919>

Penerbit : LP4MK STKIP PGRI Lubuklinggau



Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
VAR00001	48	50.00	90.00	74.854	7.95998
Valid (listwise)	N 48			2	

Dari hasil uji statistik deskriptif menggunakan SPSS 19 didapat bahwa nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50 dengan rata-rata 74,85 dengan standar deviasi 7,95. Setelah uji statistik deskriptif langkah selanjutnya dilakukan uji normalitas. Dalam uji normalitas ini, peneliti melakukan uji normalitas dengan menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Artinya, uji normalitas dengan tujuan untuk mengetahui apakah data nilai yang diperoleh siswa normal atau tidak. Adapun rincian hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		VAR00001
N		48
Normal Parameters ^a	Mean	74.8542
	Std. Deviation	7.95998
Most Extreme Differences	Absolute Positive	.195
	Negative	.113
Kolmogorov-Smirnov Z		-.195
Asymp. Sig. (2-tailed)		1.350
a. Test distribution is		.052
		Normal.

Selanjutnya, setelah dilakukan uji deskriptif dan uji normalitas, dilakukan *Uji-t* dengan menggunakan *One-Sample-Tes Uji-t* melalui program SPSS 16. Hasil perhitungan data yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut.

**One-Sample Test**

Test Value = 0						
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
VAR 0000 1	65.152	47	.000	74.85417	72.5428	77.1655

Berdasarkan hasil *Uji-t One-Sample Test*, diperoleh nilai t sebesar 65,15 dengan derajat kebebasan (df) 47 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata hasil belajar mahasiswa dengan nilai *test value*. Rata-rata selisih (*mean difference*) sebesar 74,85 menunjukkan bahwa pencapaian mahasiswa berada jauh di atas nilai pembanding. Interval kepercayaan 95% yang berada pada rentang 72,54 hingga 77,16 memperkuat bahwa nilai rata-rata 74,85 berada dalam kisaran tersebut. Hasil ini menegaskan bahwa bahan ajar digital yang dikembangkan mampu memberikan peningkatan hasil belajar secara signifikan, sehingga dapat dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran Sejarah dan Teori Sastra. Peningkatan hasil belajar ini membuktikan bahwa bahan ajar digital memiliki keunggulan yaitu lebih interaktif dan menarik, bersifat digital dengan akses offline, bisa dibaca di berbagai perangkat elektronik, mendukung pembelajaran jarak jauh. Sementara kekurangan bahan ajar digital yaitu bergantung pada perangkat elektronik yang mendukung untuk mengakses, dan tidak dapat ditandai.

Rancangan bahan ajar digital dalam penelitian ini dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan mahasiswa dan dosen pengampu mata kuliah Sejarah dan Teori Sastra. Analisis kebutuhan ini merupakan tahap penting dalam pengembangan bahan ajar, sebagaimana dikemukakan oleh Branch (2009) bahwa pengembangan bahan ajar harus berangkat dari analisis kebutuhan peserta didik agar produk yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan pengguna. Hal yang sama ditegaskan oleh Dick, Carey, dan Carey (2015) bahwa proses analisis kebutuhan diperlukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat menjawab kesenjangan antara kemampuan awal mahasiswa dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.



Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa 83,33% mahasiswa memiliki minat tinggi terhadap mata kuliah Sejarah dan Teori Sastra. Hal ini sejalan dengan pendapat Rosenblatt (2005) bahwa apresiasi sastra dapat meningkat apabila pembelajaran disajikan dengan media yang menarik dan melibatkan pengalaman visual interaktif. Sementara itu, mahasiswa yang kurang berminat menyatakan bahwa kesulitan menafsirkan karya sastra menjadi faktor penyebab rendahnya ketertarikan. Dengan demikian, penggunaan bahan ajar digital menjadi solusi alternatif karena menurut Mayer (2009) multimedia interaktif membantu mahasiswa mengolah informasi lebih bermakna melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan visualisasi konsep. Temuan analisis menunjukkan pula bahwa mahasiswa membutuhkan media pembelajaran digital yang dilengkapi ilustrasi, fitur multimedia, dan navigasi yang mudah. Hal ini mendukung pendapat Prastowo (2015) yang mengemukakan bahwa bahan ajar digital perlu dirancang dengan memperhatikan keterbacaan, tampilan visual, sistematika penyajian, dan kemudahan akses agar efektif digunakan dalam pembelajaran mandiri.

Kebutuhan akan bahan ajar digital semakin diperkuat karena selama ini dosen belum memiliki bahan ajar terpadu. Mahasiswa hanya mengandalkan berbagai buku referensi terpisah seperti karya Liaw Yock Fang, Pradopo, Yudiono K.S., dan lainnya. Kondisi ini membuat akses materi menjadi kurang efisien. Menurut Daryanto & Dwicahyono (2014), bahan ajar yang baik harus lengkap, terstruktur, dan mudah diakses agar tidak menimbulkan beban kognitif yang berlebihan bagi peserta didik. Bahan ajar cetak yang selama ini digunakan juga belum sepenuhnya mendukung pembelajaran digital, sehingga pengembangan bahan ajar digital menjadi kebutuhan. Selain itu, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa mahasiswa membutuhkan contoh karya sastra, latihan interaktif, tugas berbasis proyek digital, dan visualisasi sejarah sastra. Berdasarkan teori konstruktivisme belajar akan lebih efektif apabila mahasiswa berinteraksi secara aktif dengan materi melalui media yang mendorong pengembangan kemampuan analitis, kritis, dan kreatif.

Dengan merujuk hasil analisis tersebut, peneliti menyusun realisasi kontekstual dan pedagogik berupa tujuan pembelajaran digital, materi interaktif, evaluasi digital, dan latihan mandiri. Hasil akhir berupa prototipe bahan ajar digital Sejarah dan Teori Sastra yang tersusun sistematis, responsif, dan sesuai dengan RPS. Selanjutnya dilakukan validasi ahli dilakukan oleh tiga validator dengan fokus pada aspek isi/materi, kebahasaan, dan desain. Menurut Nieveen (2013), sebuah



bahan ajar dinyatakan valid apabila memenuhi validitas isi (content validity) dan validitas konstruk (construct validity). Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar digital berada pada kategori valid dengan total skor 84%. Aspek materi memperoleh skor 34 dari 35 dan masuk kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa materi telah sesuai dengan RPS, kebutuhan mahasiswa, dan kebenaran substansi. Validasi ahli menunjukkan bahwa materi mendukung capaian pembelajaran dan relevan dengan kebutuhan abad 21. Hal ini sejalan dengan pendapat Hosnan (2014) bahwa bahan ajar harus memfasilitasi keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Komponen kebahasaan memperoleh skor 18 dari 20, kategori sangat baik. Bahasa dinilai komunikatif, logis, dan sesuai kaidah EYD. Menurut Tarigan (2009), bahasa dalam bahan ajar harus sederhana, jelas, dan meminimalkan ambiguitas agar mudah dipahami mahasiswa. Aspek desain mendapat skor 32 dari 35 dengan predikat sangat baik. Penilaian ini menunjukkan bahwa tampilan warna, visual, navigasi, dan konsistensi desain telah memenuhi prinsip desain multimedia menurut Mayer (2009). Validator memberi saran perbaikan pada cover, dan revisi telah dilakukan sesuai rekomendasi ahli.

Setelah validasi dilakukan uji kepraktisan dilakukan melalui *one to one* dan *small group*. Mahasiswa menilai bahwa bahan ajar digital mudah digunakan, menarik, dan membantu pemahaman. Pada tahap *one to one*, mahasiswa memberikan masukan terkait bahasa dan visual. Setelah revisi, uji *small group* menunjukkan peningkatan respons positif. Mahasiswa menyatakan bahwa navigasi mudah, desain menarik, bahasa komunikatif, dan materi lengkap. Ini selaras dengan teori usability menurut Nielsen (2012), bahwa media berkualitas harus mudah digunakan, efisien, dan memberikan pengalaman belajar yang nyaman. Uji keefektifan menunjukkan rata-rata nilai mahasiswa 74,85 dengan 83,33% peserta memperoleh nilai di atas rata-rata. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar digital meningkatkan pemahaman mahasiswa. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai Sig. $0,052 > 0,05$ sehingga data berdistribusi normal. Sedangkan uji-t menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara nilai mahasiswa dan nilai pembanding. Hasil ini mendukung teori Mayer (2009) bahwa pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan retensi, pemahaman, dan keterlibatan mahasiswa. Selain itu, efektivitas bahan ajar digital sejalan dengan penelitian Arsyad (2020) yang menyatakan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan.



CONCLUSION

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, validasi ahli, uji kepraktisan, dan uji keefektifan, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital berbasis flipbook berjudul Sejarah dan Teori Sastra telah memenuhi kriteria sebagai bahan ajar yang berkualitas. Validasi ahli menunjukkan bahwa bahan ajar sangat layak digunakan dari aspek isi, kebahasaan, dan desain. Uji kepraktisan membuktikan bahwa mahasiswa dapat menggunakan bahan ajar dengan mudah, nyaman, dan menyatakan bahwa materi disajikan secara menarik. Uji keefektifan menunjukkan peningkatan hasil belajar mahasiswa, dibuktikan dengan rata-rata nilai 74,85 dan hasil uji-t yang signifikan. Dengan demikian, bahan ajar digital ini efektif, praktis, dan valid digunakan dalam pembelajaran mata kuliah Sejarah dan Teori Sastra, serta dapat diimplementasikan lebih luas pada kegiatan pembelajaran di semester I Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas PGRI Silampari Lubuklinggau.

REFERENCES

- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ananda, R. (2020). *Pengantar Teori Sastra*. Medan: Perdana Publishing.
- Amri, S dan Ahmadi, Koiru. 2010. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Daryanto & Dwicahyono, A. (2014). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Gava Media.
- Dick, Walter, Lou Carey, dan James O Carey. (2005). *The Sistematic Design of Instruction*. Boston: Pearson.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Fauzan, A. (2009). *Pengembangan Media Pembelajaran*. UPI Press.
- Hobbs, R. (2021). *Media Literacy in Action: Questioning the Media*. California: Corwin Press.
- Hidayat, M. (2022). Analisis Ketersediaan Bahan Ajar Digital dalam Pembelajaran Sastra di Perguruan Tinggi. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 17(1), 35–44.



- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia.
- Kasim, J. (2024). A Review on Technological Innovations in Education. *International Journal For Multidisciplinary Research*, 6(6). <https://doi.org/10.36948/ijfmr.2024.v06i06.34022>
- Lestari, Ika. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi: Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan. Padang: Akademia Permata.
- Munir. (2017). *Kurikulum Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning (2nd Edition)*. Cambridge University Press.
- Nielsen, J. (2012). *Usability 101: Introduction to Usability*.
- Nieveen, N. (2013). *Educational Design Research*. SLO Netherlands Institute for Curriculum Development.
- Nuraini, S. (2021). Tantangan Pembelajaran Teori Sastra bagi Mahasiswa Era Digital., *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia* 8(2), 101–110.
- Pannen, Paulina dan Purwanto. (2001). *Penulisan Bahan Ajar*. Jakarta: Pusat Antar Universitas untuk Peningkatan dan Pengembangan Aktivitas Instruksional Ditjen Dikti Diknas.
- Prastowo. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jakarta: Diva Press.
- Putra, A. (2020). Desain Bahan Ajar Digital untuk Pendidikan Tinggi: Pendekatan Multimodal. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(3), 115–124.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.
- Qudsi, H., Kumrawat, S., Goswami, M., Siddiqui, S., & Chavda, N. K. (2024). Transforming Education through ICT: Bridging Theory and Practice. *Nanotechnology Perceptions*. <https://doi.org/10.62441/nano-ntp.vi.4018>
- Rosenblatt, L. (2005). *Making Meaning with Texts*. Heinemann.
- Rahman, Muhammad. (2013). *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Saputra, E., et al. (2021). Multimedia Interaktif dalam Bahan Ajar. *Jurnal Media Pendidikan*, 6(3), 120–130.
- Setiawan, Denny, dkk. (2007). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.



Jurnal Perspektif Pendidikan

| ISSN (Print) 0216-9991 | ISSN (Online) 2654-5004 |

DOI: <https://doi.org/10.31540/jpp.v19i2.3919>

Penerbit : LP4MK STKIP PGRI Lubuklinggau



Satinem dan Juwati. 2025. Optimalisasi Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Inovasi Bahan Ajar Berbasis Literasi Digital. *Jurnal Perspektif pendidikan*, Vol 10 (1), 114-122.

Sembiring, T. Br., Thosan, G., Fadli, M., Apriyanto, R., Namira, S., & Purba, T. D. F. (2024). Dampak Perkembangan Teknologi dalam Pendidikan. *Jurnal Pustaka Cendekia Hukum Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 275–280. <https://doi.org/10.70292/pchukumsosial.v2i3.76>

Tomlinson, Brian. (1998). *Materials Development in Language Teaching*. Comridge: University Press.

Tarigan, H. G. (2009). *Pengajaran Bahasa*. Bandung: Angkasa.

Wulandari, T. (2023). Efektivitas Media Digital dalam Meningkatkan Partisipasi Mahasiswa pada Pembelajaran Sastra. *Jurnal Pengajaran Sastra*, 9(1), 47–56.