

Multimedia 3D Flipbook Sebuah Inovasi Dalam Pembelajaran Virtual Visualisasi Puisi

Yusra D, Agus Salim, Rasdawita

Universitas Jambi

E-mail: yusradewi12@yahoo.com, Agussalim@unja.ac.id,
Rasdawita@unja.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan multimedia *3D Flipbook* dalam pembelajaran virtual visualisasi puisi. Metode penelitiannya secara deskriptif prosedural, yakni menggunakan konsep penelitian pengembangan model ADDIE. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket tertutup. Responden berjumlah 30 orang. Mereka adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi. Hasilnya, responden menilai multimedia *3D Flipbook* sebuah media yang baru, yang inovatif, menarik, dan menyenangkan untuk pembelajaran virtual visualisasi puisi serta perlu dikembangkan untuk pembelajaran mata kuliah lain. Nilai rata-rata yang diperoleh dari uji coba multimedia *3D Flipbook* ini adalah aspek tampilan media nilai rata-ratanya sebesar 4,20 (kategori ayak); aspek materi nilai rata-ratanya sebesar 4,50 (kategori sangat layak); dan aspek pembelajaran nilai rata-ratanya sebesar 4,50 (kategori sangat layak). Rata-rata ketiga aspek memperoleh nilai sebesar 4,40 (kategori sangat layak). Mereka merasa tertantang untuk belajar secara mandiri dan lebih fokus dalam pembelajaran. Mereka juga menyatakan multimedia *3D Flipbook* merupakan sebuah inovasi dalam pembelajaran dan berorientasi kepada pembelajar atau *student centre learning*.

Kata Kunci: Multimedia *3D Flipbook*, Virtual, Visualisasi Puisi

PENDAHULUAN

Perubahan situasi dan kondisi telah ikut membawa perubahan paradigma dalam dunia pendidikan. Ini karena kemajuan teknologi dan informasi yang ikut memberikan andil atas perubahan itu. Peserta didik maupun pengajar tidak bisa lagi bermalas-malas jika tidak ingin tergilas oleh kemajuan teknologi dan informasi. Kreativitas diri harus selalu dikembangkan.

Inovasi dalam berbagai aspek pembelajaran merupakan bagian penting yang menjadi perhatian pengajar agar pembelajar bisa bergairah dalam belajar, pembelajaran menjadi menyenangkan, dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal. Media dan bahan ajar merupakan bagian dari aspek pembelajaran yang perlu mendapat perhatian. Perlunya perhatian ini karena dengan media yang tepat, materi pelajaran dapat disampaikan kepada peserta didik dengan bentuk bahan ajar yang menarik, mudah dipahami, aktual, serta sesuai kebutuhan merupakan dan ini bagian dari aspek yang menjadi tolok ukur keberhasilan kegiatan pembelajaran. Supriyono (2019) mengatakan bahwa media pembelajaran berperan terhadap perkembangan psikologis pembelajar. Media pembelajaran membuat pembelajar mendapat pengalaman yang berarti. Akibatnya, kegiatan belajar mengajar pun ikut dipengaruhi. Wahid (2018) menyatakan media memberikan kontribusi yang sangat berguna dalam mempermudah hubungan timbal balik antara pengajar dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dengan media, kegiatan pembelajaran menjadi mudah dan tepat dapat disampaikan kepada peserta didik.

Pentingnya media pembelajaran dengan kemanfaatan yang ada di dalamnya, menjadi titik temu antara pengajar dengan pembelajar untuk berinteraksi secara tepat dan praktis. Oleh karena itu, sebagai bagian dari aspek pembelajaran, seorang pengajar harus mampu menetapkan media pembelajaran yang tepat. Seiring dengan konsep ini, Asyhar (2012) mengemukakan konsep media ini lebih luas lagi. Media pembelajaran

menurut beliau dapat berbentuk manusia, bahan pelajaran, atau sesuatu yang menjadi objek kajian dalam kegiatan belajar mengajar yang berefek kepada pemerolehan ilmu pengetahuan bagi seseorang yang sedang belajar atau pembelajar. Menurutnya, segala sesuatu yang menimbulkan efek bagi pembelajar untuk memperoleh informasi yang bermanfaat, maklumat, keahlian, kompetensi, keterampilan, dan perilaku. Media pembelajaran disebut juga sebagai segala sesuatu yang diperlukan peserta didik dan guru untuk saling berinteraksi, yang termaktub di dalamnya yakni perangkat keras (*hardware*), seperti laptop, notebook, komputer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak (*software*) berbentuk aplikasi yang ada dalam perangkat keras, misalnya media audio visual (Asyhar, 2012). Konsep ini memperlihatkan bahwa media menurutnya sama dengan bahan ajar.

Terlepas dari sama atau ada perbedaan antara media dengan bahan ajar, bagi seorang pendidik, kompetensi dalam menetapkan bahan ajar yang tepat dalam mengajar, sangat dibutuhkan. Kebutuhan ini didorong lagi oleh makin pesatnya kemajuan teknologi dan tingkat kreativitas peserta didik atau pembelajar yang dari waktu ke waktu juga makin dinamis. Bahan ajar yang dulunya berupa buku, di abad 21 ini tidak lagi menjadi sesuatu yang membuat mereka senang belajar. Mereka lebih senang segala sesuatu yang bersifat digital. Oleh sebab itulah, bahan ajar berupa *e-book* akhir-akhir ini mulai berkembang dan digunakan dalam dunia pendidikan. Kondisi seperti ini menuntut guru atau tenaga pendidik untuk meningkatkan kompetensi kreativitasnya juga dalam mengembangkan bahan ajar.

Sungkono (2009) mengatakan bahwa ada hal yang juga perlu menjadi keahlian seorang guru, yakni keahlian dalam mengembangkan bahan ajar. Ini penting dilakukan supaya 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. Perlunya pengembangan bahan ajar ini berkaitan erat dengan usaha meningkatkan kompetensi, mutu, dan kemudahan dalam proses belajar mengajar, yang ujungnya adalah pembelajaran yang menyenangkan. Oleh sebab itu, sangat perlu diperhatikan kebutuhan pembelajaran secara individual dan klasikal sehingga tujuan pembelajaran benar-benar dapat dicapai dengan baik.

Multimedia *3D Flipbook* merupakan satu di antara jenis bahan ajar yang bersifat digital dan belum banyak dikembangkan sebagai bahan ajar yang sekaligus sebagai media pembelajaran. Data ini diperoleh dari proses pembelajaran atau perkuliahan yang berlangsung selama ini, dalam kurun waktu hampir 32 tahun saya mengajar di PBSI FKIP Universitas Jambi. Padahal, bila mencermati efektifitas dan efisiensi multimedia *3D Flipbook* ini, pantas kiranya multimedia ini dikembangkan dalam berbagai mata kuliah di prodi ini atau di prodi lain.

Multimedia *3D Flipbook* adalah multimedia berupa perangkat lunak di halaman digital seperti *ebook*, *e-modul*, *e-paper* dan *e-magazine*. Perangkat lunak (*Software*) yang ada ini bisa mengubah *file PDF* menyerupai 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).

Menurut Adiyadmo (2020), aplikasi multimedia *3D Flipbook* memiliki beberapa keunggulan. Di antaranya: 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". Keunggulan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berorientasi pada pembelajar atau *student centre learning* makin dapat diwujudkan. Pembelajaran virtual merupakan satu di antara bentuk pembelajaran yang bersifat *student centre learning*. Dikatakan demikian karena dalam sifat pembelajaran virtual yang lebih menekankan pada aspek konsentrasi secara individual indera penglihatan maupun pikiran pembelajar sangat sejalan dengan konsep pembelajaran yang berorientasi pada pembelajar. Julaha (2011) menyatakan bahwa

pembelajaran virtual mengarah kepada kegiatan belajar mengajar yang dilakukan tanpa bertemu muka di dalam kelas pembelajaran tetapi dilakukan melalui jaringan internet. Orientasinya adalah, siswa secara mandiri bisa menadapatkan materi atau bahan pelajaran dari aplikasi yang tersedia di internet.

Penerapan pembelajaran virtual memerlukan kesiapan dalam berbagai hal, terutama kelengkapan fasilitas institusi, keterampilan pengajar dan pembelajar menggunakan perangkat elektronik, dan kreativitas pengajar dalam merancang bahan ajar yang menarik melalui pilihan media yang tepat. Oktaviani, Rachmah, Rahma, & Sayidin (2020) mengatakan ada beberapa kelebihan pemanfaatan pembelajaran virtual, yaitu pembelajar bisa memanfaatkan bermacam sarana yang ada sebagai informasi, pemikirannya menjadi berkembang, kreativitas lebih banyak, dan mereka dapat menentukan sendiri apa yang dibutuhkannya. Mereka juga dapat memperoleh informasi yang paling aktual dengan gampang, cepat, dan ada perbandingan 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. Hal yang juga penting, pembelajaran virtual dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

Visualisasi puisi sebagai bagian dari bahan ajar mata kuliah Puisi, merupakan satu di antara materi pelajaran yang telah dikembangkan melalui multimedia 3D *Flipbook*. Visualisasi puisi adalah sebuah pilihan di antara banyak pilihan ekspresi seni untuk menyampaikan gagasan, pemikiran, dan perasaan dalam wujud visual. Video, lukisan, sketsa dan fotografi adalah beberapa bentuk karya visualisasi yang dapat diciptakan berdasar puisi.

METODE

Metode penelitian ini adalah penelitian deskriptif prosedural, yang merujuk konsep penelitian pengembangan model ADDIE yang dikembangkan oleh Lee & Owens (2004). Tahapannya adalah analisis tujuan pembelajaran dan kebutuhan, desain atau perancangan bahan ajar visualisasi puisi berbasis multimedia *3d Flipbook*, *development* atau pengembangan bahan ajar, implementasi bahan ajar dalam pembelajaran, dan evaluasi berupa komentar mahasiswa terhadap penggunaan bahan ajar visualisasi puisi berbasis multimedia *3d Flipbook*. Data dikumpulkan dengan angket tertutup dan terbuka. Angket tertutup digunakan untuk menilai kelayakan bahan ajar visualisasi puisi berbasis *3d Flipbook*. Angket terbuka digunakan untuk menilai atau mengevaluasi bahan ajar visualisasi berdasarkan komentar atau persepsi pengguna. Luarannya berupa multimedia 3D *flipbook* materi visualisasi puisi sehingga penelitian ini termasuk penelitian produk inovasi. Jawaban pertanyaan dalam angket disediakan dalam bentuk 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 I. Pedoman Konversi Skor

No.	Interval Skor	Nilai	Kategori	Rentang
I	Sangat Layak	A	$M > X + 1,80$ Sbi	$X > 4,20$

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 visualisasi puisi berbasis 3D Flipbook ini merujuk tahap dalam merancang media audio visual menurut Asyhar (2012), yakni sebelum produksi, produksi, dan setelah produksi. Subjek penelitiannya adalah 30 orang mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.

PEMBAHASAAN

Luaran penelitian berbentuk multimedia *3D Flipbook* bahan ajar visualisasi puisi. Contoh luarannya ada dalam gambar berikut.



Gambar I. Contoh Multimedia *3D Flipbook* untuk Materi Pengertian Visualisasi Puisi dengan tipe rasa seperti benar-benar membuka buku (*flipping experience*)



Gambar 2. Contoh Multimedia *3D Flipbook* dengan tipe rasa seperti benar-benar membuka buku (*flipping experience*) untuk Materi Tipe Visualisasi Puisi

Koskow (Widyatmoko)

SKETSA

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



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

Puisi "Tangan Waktu" (Sapardi Djoko Damono)

Dilukiskan oleh : Ema Rohimah

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta

LUKISAN



Visualisasi puisi yang kedua adalah memvisualkan sebuah puisi menjadi sebuah karya lukisan. Pada contoh di samping, puisi karya Sapardi Djoko Damono divisualkan oleh Ema Rohimah ke dalam dimensi lukisan 2 dimensi. Ia menginterpretasikan sendiri puisi "Tangan Waktu" dengan proses menjadi seorang pehayal yang menghayati puisi secara indrawi dan mata batin.

Berawal dari keterarikan akan karya Sapardi Djoko Damono dalam membuat karya sastra puisi dengan kata yang sederhana tetapi memiliki makna terutama tentang pertanyaan-pertanyaan dalam memaknai kehidupan melalui alam, muncul sebuah gagasan untuk menciptakan karya ilustrasi dari interpretasi karya puisi yang ada di dalam antologinya yang berjudul "Hujan Bulan Juni".

Gambar : www.gambarluar.com

Gambar 4. Contoh Multimedia *3D Flipbook* untuk Materi Visualisasi Puisi Berbentuk Lukisan

Berikutnya adalah visualisasi bentuk media digital. Hal ngoton yang berkembang saat ini ketika menyebutkan visualisasi puisi dalam bentuk media digital, muncul satu nama, Fienas Bersat. Dimana ia memvisualkan puisi karyanya sendiri atau karya orang lain ke dalam bentuk video ataupun foto di dalam gambar/instagram. Para sastrawan modern berpendapat hal itu kurang tepat untuk mendefinisikan visualisasi puisi dalam bentuk media digital, karena ada pembagian yang kompleks lagi di dalamnya. Sastrawan modern di zaman sekarang membagi pengertian visualisasi puisi ke dalam bentuk media digital ke dalam dua hal, antara lain:

1. Puisi Media / Puisitronika / Cinepuisi



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

@fiksionalisme

Video @fiksionalisme

Gambar 5. Contoh Multimedia *3D Flipbook* Visualisasi Puisitronika atau Cinepuisi

2. Visualisasi Puisi bentuk Video



Contoh di samping ini merupakan bentuk lain dari visualisasi puisi bentuk media digital. Sebuah puisi yang dikemas dalam bentuk video, bersikan teks puisi, adegan, dan latar musik di dalamnya.

Salah kearah yang terjadi di masa modern ini adalah menyatakan bahwa jika sebuah pembacaan puisi, deklamasi puisi, musikalisasi puisi, dan dramatisasi puisi yang direkam atau diidekan lalu diunggah ke media sosial atau disebarluaskan dengan perantara lain, disebut sebagai visualisasi puisi. Hal ini berakibat pada berakarnya pakem dan seseorang yang bisa digarap dari sebuah karya sastra puisi itu sendiri.

Video : www.youtube.com

Jika sebuah pembacaan puisi, deklamasi puisi, musikalisasi puisi, dan dramatisasi puisi direkam atau diidekan, itu hanyalah pembacaan puisi, deklamasi puisi, musikalisasi puisi, dan dramatisasi puisi yang direkam menggunakan sebuah perangkat elektronik sehingga menghasilkan sebuah produk video.

Gambar 6. Contoh Multimedia *3D Flipbook* Visualisasi Puisi dalam Bentuk Video



Tiga contoh gambar di atas juga merupakan produk salah kaprah mendefinisikan visualisasi puisi, bahkan ada yang menyebutnya sebagai foto puisi. Tiga buah contoh gambar di atas hanyalah sebuah puisi, atau prosa, atau sajak yang divisualkan ke dalam posisi media sosial instagram. Karena jika menyebutnya sebagai produk visualisasi puisi, maka ada syarat-syarat yang tidak terpenuhi, dimana pada dasarnya visualisasi puisi itu sendiri adalah mengubah teks/syair puisi ke dalam bentuk seni visual lainnya, meninggalkan teks/syair puisi dan memvisualkannya ke dalam dimensi seni lain, ini pandangan mayoritas sastrawan modern Indonesia.

Selainnya, visualisasi puisi dalam bentuk fotografi yang juga termasuk dalam bagian visualisasi puisi bentuk media digital, popularitasnya saat ini masih dinilai sangat kurang dan sulit untuk dirak tekakan. Salah satu yang membuat ranah fotografi puisi ini kurang diminati adalah karena produk dari visualisasi puisi ini hanya berupa foto, baik foto individu, alam, bangunan, dan hal lainnya. Orang awam akan sulit mengaitkan sebuah foto hasil jepretan kamera ke dalam interpretasi sebuah puisi apabila tidak ada unsur-unsur yang menggambarkan isi atau makna puisi di dalam foto yang dihasilkan.

Gambar 7. Contoh Multimedia *3D Flipbook* Visualisasi Puisi dalam Bentuk Kreasi Lain

Ada juga yang berpendapat bahwa membuat puisi dengan menata kata/kalimat dalam puisi sehingga membentuk sebuah komposisi tertentu yang secara visual menarik juga termasuk ke dalam visualisasi puisi. Salah satu contohnya adalah karya Sutardji Calzoum Bachri yang berjudul "Tragedi Winka dan Sihka". Namun mayoritas sastrawan mendefinisikan ini sebagai salah satu bentuk tipografi saja di dalam penciptaan sebuah puisi, karena yang 'dimainkan' dalam puisi ini hanyalah peletakan kata-kata, bukan jenis lain dari visualisasi puisi.



Pahamilah bagaimana membedakan mana yang disebut memvisualkan puisi ke dalam bentuk media lain dan mana yang disebut sebagai puisi yang ditampilkan di media visual.

Gambar 8. Contoh Multimedia *3D Flipbook* Visualisasi Puisi yang Mengutamakan Unsur Tipografi Puisi

Hasil penilaian subjek penelitian sewaktu uji coba multimedia *3D Flipbook* visualisasi puisi tergambar dalam tampilan media, aspek materi dalam media, dan aspek pembelajaran. Hasilnya, aspek tampilan media dinilai masuk kategori layak (skor rata-rata 4,20), 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 4,40).

Hasil penilaian ini menunjukkan bahwa multimedia *3D Flipbook* bahan ajar visualisasi puisi sangat layak. Ini didukung dengan penilaian subjek penelitian yang mengatakan bahwa:

1. Multimedia *3D flipbook* sangat bagus, praktis dibawa ke mana-mana, sangat relevan dengan abad milenial, zaman yang mayoritas orang tergantung dengan gadget.
2. Multimedia *3D flipbook* sangat mendukung belajar mandiri dan sangat dapat menambah pemahaman dalam pembelajaran. Semoga multimedia 3D ini dapat membuat berbagai konsep yang lebih menarik lagi.
3. Multimedia *3D flipbook* visualisasi puisi ini merupakan bahan ajar yang 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 visualisasi puisi hanya dengan menggunakan *handphone* atau *notebook*. Bahan ajar seperti ini juga mudah dibawa dibandingkan bahan ajar lain karena sudah ada dalam aplikasi *handphone* atau *notebook*.

4. Bahan ajar visualisasi puisi 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.
5. Bahan Ajar Visualisasi Puisi berbasis Multimedia 3D *flipbook* sangat bagus, sebuah inovasi teknologi sekaligus inovasi pembelajaran karena cakrawala kami bertambah seiring kemajuan teknologi.
6. Bahan ajar visualisasi puisi berbasis multimedia 3D *flipbook* ini super mantap, super kreatif, dan kaya dengan kreasi visual yang menarik serta menyenangkan dan memudahkan kami belajar.
7. Penggunaan bahan ajar visualisasi puisi berbasis multimedia 3D *flipbook* bisa memperlancar mahasiswa mendapatkan ilmu dan lebih praktis bagi mahasiswa menguasai ilmu yang diajarkan sehingga sangat layak diterapkan dalam pembelajaran visualisasi puisi.
8. Bahan ajar multimedia 3D *Flipbook* visualisasi puisi sangat aktual bagi saya serta sangat menolong saya dengan mudah belajar tentang visualisasi puisi sehingga memberi keleluasaan juga bagi saya dalam belajar secara mudah.
9. 3D *flipbook* sangat menyenangkan.
10. Bahan ajar visualisasi puisi berbasis multimedia 3D *Flipbook* sangat menarik, menolong saya belajar dengan lebih praktis, efektif, serta inovatif
11. Bahan Ajar Visualisasi Puisi berbasis Multimedia 3D *Flipbook* sangat keren, mantap, dan menarik untuk di pelajari.
12. Multimedia *Flipbook* ini sangat menunjang kegiatan belajar, mempunyai rancangan yang menarik, lebih memotivasi, dan mendorong keinginan belajar.
13. Multimedia 3D *Flipbook* visualisasi puisi sangat menolong untuk memperlancar kami dalam belajar kapan saja dan di mana saja.
14. Bagus dan sangat menarik, karena pengguna gampang dan bekerja secara sederhana ketika belajar.
15. Sangat kreatif dan menarik sebagai sumber belajar.
16. Sangat layak dan menarik karena memiliki tampilan, bahan, dan animasi atau gambar-gambar yang sangat mendukung isi materi ajar.
17. Bahan ajar visualisasi puisi berbasis multimedia 3D *Flipbook* sangat layak, bagus, memudahkan saya belajar, dan mudah dibawa, bisa hanya dalam hp.
18. Materi visualisasi puisi berbasis multimedia 3D *flipbook* bisa digunakan dalam belajar secara virtual.
19. Media pembelajaran 3D *flipbook* praktis dalam belajar secara virtual. Memakainya mudah dan tombol yang digunakan juga tidak menyusahkan.
20. Sangat menarik, memudahkan siswa ataupun mahasiswa ketika belajar karena dapat dibawa ke manapun, kapanpun, dan di manapun.
21. Media pembelajaran yang sangat bermanfaat karena dapat diakses sendiri.
22. Semoga bisa berkembang lebih baik lagi di dalam pembelajaran.
23. Bahan ajar ini ini sangat bagus dan menarik.
24. Fitur baru yang lebih fleksibel, mudah diakses, dan membangkitkan keinginan belajar dengan model yang lebih menarik.
25. Multimedia 3D *flipbook* sangat baik untuk pembelajaran virtual karena praktis.
26. Bahan ajar menggunakan *flipbook* ini sangat menarik dan mudah digunakan.

27. Sangat layak sebagai model pembelajaran sekarang.
28. Bahan ajar multimedia 3D *flipbook* merupakan aplikasi pembelajaran kekinian yang sangat canggih. Semangat terus, sehingga bisa memberikan sarana pembelajaran elektronik yang canggih-canggih lainnya, yang bisa digunakan untuk mata kuliah lainnya bukan hanya untuk bahan ajar visualisasi puisi.
29. Saya suka bahan ajar menggunakan 3D *flipbook* ini, karena masih baru, belum pernah ada yang memakai.
30. Bahan Ajar Visualisasi Puisi berbasis Multimedia 3D *Flipbook* sebaiknya menggunakan nomor halaman agar desainnya lebih lengkap.

KESIMPULAN

Berdasarkan tahap demi tahap penelitian model ADDIE yang dijadikan dasar pengembangan bahan ajar visualisasi puisi berbasis multimedia 3D *Flipbook*, bahanajar 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 visualisasi puisi. Secara kuantitatif, subjek penelitian menilai multimedia ini masuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai multimedia yang inovatif. Secara Kuantitatif, nilai rata-rata yang diberikan adalah 4,40.

DAFTAR RUJUKAN

- Adiyadmo, D. A. (2020). Multimedia 3d Flipbook Sebagai Alternatif Untuk Menciptakan Pembelajaran Drama Secara Mandiri. *Senamika*, 1(1), 554–560.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Julaeha, S. (2011). Virtual learning: Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(2).
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design*. San Francisco: Pfeiffer.
- Oktaviani, H., Rachmah, U. F., Rahma, N. Q., & Sayidin, S. (2020). The Model of Virtual Learning Approach at Mi Ma'arif Nu Limbangan. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 15(1), 99–118.
- Sungkono, S. (2009). Pengembangan dan pemanfaatan bahan ajar modul dalam proses pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 5(1).
- Supriyono, S. (2019). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48.
- Wahid, A. (2018). Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqla: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 5(2).