

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SEJARAH SASTRA BERBASIS  
MULTIMEDIA****Hestiyani Parai<sup>1</sup>, Shabrina Hanifah<sup>2</sup>, Kania Salsabila<sup>3</sup>, Agustinus Gunawan<sup>4</sup>,  
Salwa Hanifah<sup>5</sup>**

Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta

Email: <sup>1</sup>hestiyaniparai@unj.ac.id, hanifahtzen03@gmail.com,<sup>3</sup>kantiasalsabila639@gmail.com**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas bahan ajar dalam bidang studi Sejarah Sastra Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang melibatkan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) dengan membuat media ajar yang menarik dan inovatif. Penelitian ini membantu para mahasiswa untuk lebih mudah memahami materi ajar aliran-aliran sastra dalam bidang studi Sejarah Sastra yang diberikan serta mengevaluasi apakah media ajar yang diterapkan berfungsi dengan baik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan metodologis berupa ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) yang merupakan kerangka kerja umum dalam pengembangan bahan ajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan dengan melibatkan TIK berupa PPT interaktif, infografis, dan video animasi berfungsi secara efektif dalam pembelajaran Sejarah Sastra.

**Kata kunci:** Pengembangan bahan ajar, aliran-aliran sastra, Sejarah Sastra

**PENDAHULUAN**

Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, pendidikan di masa kini semakin mengalami perubahan yang besar. Integrasi TIK dalam pembelajaran telah menjadi fokus utama, menghadirkan peluang baru untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas proses pembelajaran. Dalam konteks ini, penggunaan multimedia sebagai alat bantu pembelajaran telah menjadi semakin populer di berbagai bidang studi, termasuk dalam pengajaran Sejarah Sastra. Sejarah Sastra, sebagai bagian penting dari Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, bukan hanya menyediakan wawasan tentang perkembangan

sastra dari masa ke masa, tetapi juga memperkenalkan konteks budaya, sejarah, dan sosial yang melingkupi karya sastra.

Meskipun demikian, metode pengajaran Sejarah Sastra masih dominan menggunakan pendekatan konvensional, seperti ceramah, powerpoint (ppt), dan pembacaan teks, tanpa memanfaatkan potensi teknologi multimedia secara optimal. Sementara itu, kemajuan dalam teknologi multimedia telah membuka peluang baru untuk meningkatkan kualitas dan interaktivitas pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar Sejarah Sastra berbasis multimedia di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia menjadi sangat relevan dan penting untuk dipertimbangkan.

Pendidikan pada sekarang ini sudah memasuki era digital, di mana TIK menjadi bagian integral dari proses pembelajaran. Dengan adopsi teknologi digital, pembelajaran semakin terbuka, menarik, serta interaktif bagi siswa. Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran telah terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, retensi informasi, dan pemahaman konsep. Hal ini terutama relevan dalam pendidikan tinggi, di mana mahasiswa diharapkan memiliki pemahaman yang mendalam tentang subjek yang dipelajari.

Sejarah Sastra adalah cabang penting dalam studi sastra yang memungkinkan pemahaman yang lebih baik tentang perkembangan sastra dari masa ke masa. Namun, pengajaran Sejarah Sastra seringkali dihadapkan pada tantangan dalam menyajikan materi yang abstrak dan kompleks secara menarik dan mudah dipahami oleh mahasiswa.

Di sinilah peran multimedia menjadi krusial. Multimedia berasal dari kata “Multi” dan “Media”. “Multi” berarti banyak dan “Media” berarti alat untuk

menyampaikan informasi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, multimedia adalah penyediaan informasi melalui komputer yang menggunakan suara, gambar, animasi, serta teks. Elemen yang digunakan multimedia yaitu teks, gambar, audio, animasi, dan video. Richard Mayer adalah seseorang yang pertama mengembangkan teori multimedia pada tahun 1997. Menurut Mayer, terdapat tiga aspek teori pembelajaran multimedia. Yang pertama adanya dua saluran, yaitu audio dan visual yang merupakan prinsip multimedia. Prinsip dasar ini mengungkapkan bahwa peserta dapat memahami lebih baik melalui visual dan verbal dibandingkan hanya dengan tuturan. Aspek kedua adalah manusia hanya dapat memproses informasi dalam jumlah terbatas. Aspek yang terakhir adalah pembelajaran merupakan kegiatan yang dinamis dalam memilih, memilah, mengorganisasi dan menggabungkan informasi berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki. Selanjutnya, Mayer (2002) juga menyatakan bahwa proses transfer pengetahuan dari audio dan visual dapat berhasil jika informasi diintegrasikan dengan pengetahuan yang ada. Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan Ercan (2014) menunjukkan bahwa multimedia memainkan peran yang sangat krusial dalam pencapaian akademik siswa. Selanjutnya temuan dari penelitian yang dilakukan McTigue (2009) adalah bahwa siswa memperoleh manfaat lebih banyak saat membaca dengan diagram atau ilustrasi dibandingkan hanya dengan membaca teks. Dengan menggunakan multimedia, informasi sejarah sastra dapat disajikan dalam bentuk visual, audio, dan interaktif yang dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman mahasiswa.

Teknologi multimedia terus berkembang dengan cepat, membuka peluang baru untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran. Terdapat sejumlah penelitian yang menghasilkan bahan ajar berbasis teknologi multimedia berupa video dan infografis.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurma Kartikasari dan Rahayu Dwisiwi M.Pd, Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2021 berjudul “Pengembangan Media

Pembelajaran Berbasis Video untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Penguasaan Materi Fisika pada Peserta Didik SMA” memiliki tujuan (1) menghasilkan media pembelajaran video yang layak pada materi Momentum dan Impuls untuk meningkatkan penguasaan materi dan kemandirian belajar, (2) mengevaluasi kategori perkembangan kemandirian belajar siswa setelah mengakses media video dan (3) menilai kategori peningkatan penguasaan materi siswa setelah menggunakan media video. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) serta menerapkan model pengembangan 4D. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran berbasis video yang efektif dalam pengajaran fisika pada materi Momentum dan Impuls dinyatakan layak dengan penilaian sangat baik. Media pembelajaran berbasis video ini juga menerima umpan balik positif dari siswa dan berhasil meningkatkan kemandirian belajar dalam kategori sedang serta penguasaan materi siswa dalam kategori tinggi.

Penelitian oleh Ketut Agustini dan Jero Gede Ngarti, Universitas Pendidikan Ganesha, tahun 2020, berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa menggunakan Model R&D” menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan siswa kelas XI jurusan multimedia SMK Negeri 2 Kintamani sebagai subjek penelitiannya, menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video sangat mendukung siswa dalam proses belajar mengajar serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi ajar.

Studi yang dilakukan oleh Via Wulandar, dkk. Universitas Negeri Malang, tahun 2020, berjudul “Pengembangan Pembelajaran e-book Infografis sebagai Penguatan Kognitif Siswa X MIA” menggunakan metode pengembangan Sadiman (2014) yaitu (1) menganalisis kebutuhan dan karakteristik target, (2) menetapkan tujuan pembelajaran, (3) merancang konten materi (4) menyusun alat ukur, (5) menyiapkan naskah media, (6) melakukan uji coba, (7) melakukan revisi, (8) menghasilkan produk akhir. Studi ini dilakukan pada 43 siswa kelas X

MIA SMA Negeri 3 Kota Batu dan menghasilkan produk e-book infografis yang valid untuk pembelajaran dengan tingkat validitas 93,35% dari ahli materi dan 99,26% dari ahli media. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa e-book infografis dapat menarik minat siswa untuk mempelajari atmosfer pada mata pelajaran geografi.

Penelitian yang dilakukan oleh Rangga Febrian dan Hera Hastuti. Universitas Negeri Padang, tahun 2022, berjudul “Pengembangan E-Book Berbasis Infografis sebagai Bahan Ajar dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Sungai Penuh” yang menerapkan metode Research and Development (R&D) dengan pendekatan pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Studi ini melibatkan dua orang guru sejarah dan 32 siswa kelas X MIPA 1 dan X MIPA 2 SMA Negeri 1 Sungai Penuh sebagai subjek penelitian. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar e-book infografis sangat sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dan memiliki sifat praktis.

Sejumlah penelitian juga telah dilakukan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran Sejarah Sastra. Rohman dalam penelitiannya menyatakan bahwa penerapan multimedia interaktif berupa buku digital dapat meningkatkan kemampuan menggambar teknik di kalangan mahasiswa. Lalu dalam penelitian Sulistianingsih dijelaskan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan multimedia interaktif dapat mendorong mahasiswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar serta meningkatkan motivasi belajar yang ada dalam diri mereka. Hal ini memengaruhi kemampuan mahasiswa untuk belajar secara mandiri tanpa bergantung pada pengajaran dosen. Selanjutnya Ismail, dkk (2017) mengemukakan penelitiannya bahwa penelitian mereka menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa lebih baik daripada metode konvensional. Selanjutnya Erlis,

dkk dalam penelitiannya mengemukakan bahwa penerapan multimedia dengan metode diskusi efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Pengembangan bahan ajar Sejarah Sastra berbasis multimedia di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia menjadi penting mengingat beberapa faktor. Pertama, mahasiswa di program ini memiliki latar belakang yang beragam dan membutuhkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Kedua, perkembangan teknologi dan perubahan paradigma pembelajaran menuntut adopsi metode pembelajaran yang inovatif dan responsif. Ketiga, integrasi multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konteks sejarah dan budaya yang mendasari karya sastra.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar Sejarah Sastra yang inovatif dan interaktif berbasis multimedia pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Di samping itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menilai sejauh mana bahan ajar itu dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar mahasiswa.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Sejarah Sastra di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi landasan bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan responsif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran mahasiswa di era digital ini.

## METODE PENELITIAN

Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia memerlukan pendekatan metodologis yang terstruktur dan komprehensif. Salah satu kerangka kerja yang umum digunakan dalam pengembangan bahan ajar adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Pendekatan ini mengacu pada serangkaian langkah yang diperlukan dalam merancang dan mengembangkan bahan ajar yang efektif.

### 1. Analisis.

Tahap analisis melibatkan identifikasi kebutuhan pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan karakteristik audiens. Pada tahap ini, peneliti melakukan penelitian awal untuk memahami kebutuhan mahasiswa, serta menganalisis materi pembelajaran yang akan disajikan.

### 2. Design

Tahap desain melibatkan perencanaan struktur dan konten bahan ajar. Desainer harus merancang antarmuka pengguna yang intuitif, struktur navigasi yang jelas, dan konten yang relevan dan menarik.

### 3. *Development*

Tahap pengembangan melibatkan pembuatan konten multimedia, seperti video, audio, animasi, dan gambar. Para pengembang harus memastikan bahwa konten tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat diakses dengan mudah oleh mahasiswa.

### 4. Implementation

Tahap implementasi melibatkan pelaksanaan bahan ajar di lingkungan pembelajaran. Pengajar harus memastikan bahwa bahan ajar tersebut terintegrasi dengan baik dalam kurikulum dan disampaikan dengan efektif kepada mahasiswa.

### 5. Evaluation

Tahap evaluasi melibatkan penilaian terhadap efektivitas bahan ajar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Evaluasi dapat dilakukan melalui tes, kuesioner, atau observasi untuk mengukur pemahaman dan minat belajar mahasiswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan evaluation*. Analisis dilakukan pada awal penelitian untuk membuat rancangan pengembangan bahan ajar. Pada tahap analisis yang dilakukan melalui pengisian kuisioner oleh mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, ditemukan permasalahan media ajar yang digunakan cenderung monoton dan tidak bervariasi. Adapun materi yang paling sukar dipahami adalah materi aliran-aliran sastra. Hasil kuisioner juga menunjukkan bahwa media ajar yang terbanyak dipilih sebagai media ajar yang relevan untuk dikembangkan adalah PPT Interaktif, infografis dan video animasi pembelajaran.

Penelitian ini melibatkan 20 mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Jakarta angkatan 2023 sebagai responden. Setiap mahasiswa diberikan kuisioner berisi tujuh pertanyaan mengenai pembelajaran mata kuliah sejarah sastra. Hasil kuisioner menunjukkan bahwa mata kuliah sejarah sastra menarik untuk dipelajari. Seluruh mahasiswa yang mengisi kuisioner setuju bahwa mata kuliah sejarah sastra menarik untuk dipelajari. Selain itu, seluruh mahasiswa juga setuju bahwa media ajar yang digunakan dalam pembelajaran mata kuliah sejarah sastra sudah relevan dengan perkembangan zaman. Akan tetapi sebanyak 20% mahasiswa yang menjadi responden merasa media ajar yang digunakan belum memenuhi pembelajaran mata kuliah sejarah sastra karena media ajar yang digunakan cenderung monoton dan tidak bervariasi. Media ajar powerpoint (PPT) interaktif dipilih sebagai media ajar yang relevan untuk dikembangkan dalam pembelajaran mata kuliah sejarah sastra. Sebanyak 50% responden mahasiswa memilih PPT interaktif sebagai media ajar yang relevan untuk dikembangkan dalam pembelajaran mata kuliah sejarah sastra.

Adapun materi yang paling menarik menurut responden mahasiswa dalam pembelajaran sejarah sastra adalah materi periodisasi sejarah sastra Indonesia. Sebanyak 35% mahasiswa yang menjadi responden memilih materi periodisasi sejarah sastra Indonesia sebagai materi paling menarik. Materi lain yang juga

dianggap paling menarik adalah sastra Indonesia angkatan '45 (20%), sastra Indonesia angkatan Balai Pustaka (15%), sastra Indonesia angkatan 80 dan 2000 (10%), aliran sastra (10%), sastra Indonesia klasik (5%) dan implementasi sejarah sastra Indonesia (5%). Dari seluruh materi yang dipelajari pada mata kuliah sejarah sastra Indonesia, materi pengantar sejarah sastra Indonesia menjadi materi yang paling mudah dipahami. Sebanyak 20% mahasiswa yang menjadi responden memilih materi pengantar sejarah sastra Indonesia sebagai materi yang paling dipahami. Adapun materi periodisasi sejarah sastra Indonesia, sastra Indonesia angkatan Balai Pustaka dan sastra Indonesia angkatan '45 masing-masing dipilih 15% responden sebagai materi yang paling mudah dipahami. Sebaliknya, materi aliran sastra menjadi materi yang paling sukar dipahami. Sebanyak 55% responden mahasiswa memilih materi aliran sastra sebagai materi yang paling sukar dipahami.

Dari hasil pengisian kuisioner tersebut, dihasilkan analisis bahwa pengembangan media ajar pada mata kuliah sejarah sastra dapat dilakukan dengan membuat PPT Interaktif, infografis dan animasi pembelajaran pada materi aliran-aliran sastra.

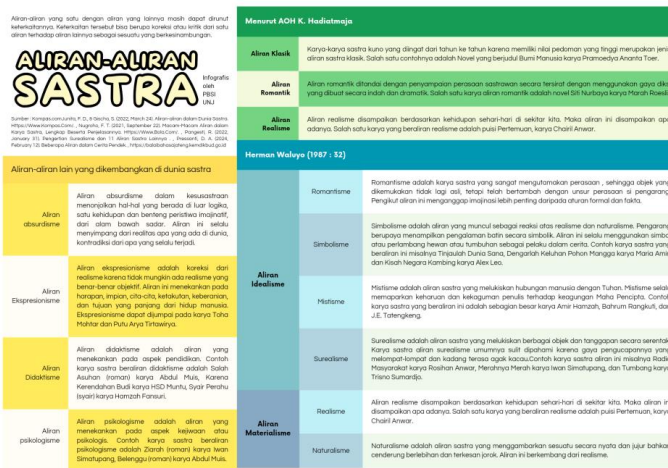
Setelah dilakukan analisis, tahap selanjutnya adalah mendesain bentuk pengembangan media ajar. Adapun langkah-langkah pengembangan media ajar adalah sebagai berikut :

1. Menyusun materi aliran-aliran sastra sesuai dengan Rencana Pembelajaran Semester (RPS). Materi yang digunakan sebagai berikut :
  - a. Pengertian aliran-aliran sastra
  - b. Klasifikasi aliran-aliran sastra menurut para ahli
  - c. Macam-macam aliran sastra
2. Mencocokkan materi dengan media ajar yang akan dikembangkan.
  - a. Media PPT Interaktif digunakan untuk materi pengertian aliran sastra,
  - b. Infografis digunakan untuk materi klasifikasi aliran-aliran sastra menurut para ahli

- c. Video animasi pembelajaran digunakan untuk materi macam-macam aliran sastra.

Setelah melakukan perancangan desain, dilakukan pengembangan media bahan ajar berdasarkan hasil perancangan desain. Media ajar yang dihasilkan adalah sebagai berikut :

1. Infografis berjudul “Aliran-aliran Sastra”



Gambar 1. Infografis materi klasifikasi aliran-aliran sastra menurut ahli (Sumber : Dokumen Hesti, 2023)

2. PPT Interaktif berjudul “Aliran-aliran Sastra”



Gambar 2. PPT Interaktif materi pengertian aliran sastra (Sumber : Dokumen Hesti, 2023)

### 3. Video Pembelajaran



Gambar 3. Video animasi pembelajaran materi aliran surealisme sastra

(Sumber : Dokumen Hesti, 2023)



Gambar 4. Video animasi pembelajaran materi aliran simbolisasi sastra

(Sumber : Dokumen Hesti, 2023)

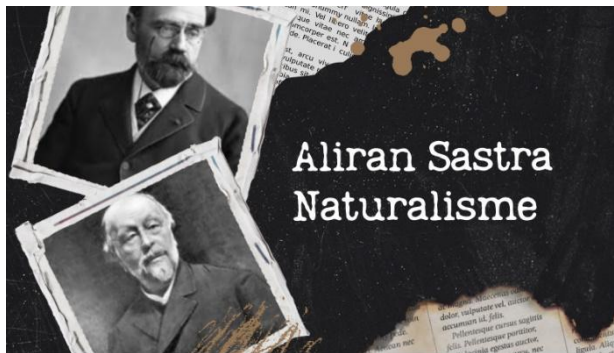


Gambar 5. Video animasi pembelajaran materi aliran realisme sastra

(Sumber : Dokumen Hesti, 2023)



Gambar 6. Video animasi pembelajaran materi aliran romantisme sastra



Gambar 7. Video animasi pembelajaran materi aliran naturalisme sastra



Gambar 8. Video animasi pembelajaran materi aliran sastra klasik

(Sumber : Dokumen Hesti, 2023)



Gambar 9. Video animasi pembelajaran materi aliran mistisisme sastra

(Sumber : Dokumen Hesti, 2023)



Gambar 6. Video animasi pembelajaran materi aliran absurdisme sastra

(Sumber : Dokumen Hesti, 2023)

## **Pembahasan**

Terdapat banyak metode pembelajaran yang melibatkan perkembangan teknologi beberapa diantaranya adalah, pembelajaran berbasis video atau Video Based Learning (VBL), infografis, dan PPT interaktif.

### **VIDEO-BASED LEARNING (VBL)**

Pembelajaran berbasis video atau *Video Based Learning* (VBL) merupakan metode yang mengkombinasikan antara audio dan visual atau biasa disebut dengan media pandang dengar. Hal itu sejurus dengan apa yang dikemukakan oleh Riyana (2007) menurutnya, media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, informasi atau materi pembelajaran.

Metode video memiliki fungsi sebagai media pembelajaran yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris (Arsyad, 2003). Fungsi atensi berguna untuk menarik perhatian dan konsentrasi audiens pada materi yang disampaikan dalam video. Fungsi afektif adalah menyangkut emosi, sikap, dan motivasi audiens. Fungsi kognitif membantu audiens untuk memahami dan mengingat pesan atau informasi yang terkandung dalam video pembelajaran. Sedangkan fungsi kompensatoris merupakan fungsi yang membantu memberikan konteks pesan atau informasi kepada audiens yang memiliki kelemahan dalam memperoleh/mengorganisasikan dan mengingat informasi yang disampaikan. Penggunaan video dalam pembelajaran tentu memiliki manfaat. Menurut Sudjana dan Rival (1992) manfaat media video yaitu: (1) dapat menumbuhkan motivasi; (2) makna pesan kan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami oleh audiens dan memungkinkan terjadinya penguasaan dan pencapaian tujuan penyampaian.

Pada penelitian ini, pembelajaran berbasis video yang dihasilkan adalah video mengenai aliran-aliran sastra yang terdiri dari aliran surealisme, aliran simbolisme, aliran realisme, aliran romantisme, aliran naturalisme, aliran sastra klasik, aliran mistisisme, dan aliran absurdisme.

## **INFOGRAFIS**

Kemudian terdapat metode pembelajaran menggunakan infografis. Saptodewo (2014) menyatakan bahwa istilah “infografis” berasal dari bahasa Inggris, yaitu “information” dan “graphics” yang berarti informasi yang disajikan dalam bentuk grafik. Infografis berisi unsur-unsur seperti data, informasi, gambar, dan pengetahuan yang dihasilkan melalui desain grafis (Putra, 2021). Senjaya, dkk. (2019) menekankan bahwa media infografis bukan hanya sekadar penyajian data melalui gambar, tetapi juga mengandung estetika dan kreativitas di dalamnya. Dengan begitu, infografis adalah kumpulan informasi dan data yang ditampilkan dalam bentuk desain grafis.

Penggunaan metode infografis dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik/mahasiswa dan menumbuhkan ketertarikan sebab dengan metode ini, penyampaian materi tidak lagi monoton. Penyajian infografis juga membantu peserta didik/mahasiswa untuk dengan mudah menemukan informasi khusus tanpa harus membaca teks yang panjang.

Pada penelitian ini, infografis yang dihasilkan adalah infografis mengenai klasifikasi aliran-aliran sastra berdasarkan dua orang ahli yang bernama AOH. K. Hadiatmaja dan Herman Waluyo. Selain itu terdapat pembahasan aliran-aliran lain yang dikembangkan di dunia sastra, antara lain aliran absurdisme, aliran ekspresionisme, aliran didaktisme, dan aliran psikologisme. Terdapat pembahasan aliran yang dianggap membawa pengaruh besar dalam perkembangan sastra yaitu aliran romantisme, aliran realisme, aliran naturalisme, aliran simbolisme, dan aliran absurdisme.

## **PPT INTERAKTIF**

PPT merupakan singkatan dari powerpoint. Microsoft powerpoint adalah aplikasi presentasi di komputer yang mudah digunakan, karena program powerpoint ini dapat terintegrasi dengan aplikasi microsoft

lainnya seperti word, excel, access dan sebagainya (Susilana, 2007 : 99). Powerpoint adalah salah satu perangkat lunak dalam paket microsoft office yang digunakan untuk menampilkan di layar dengan bantuan proyektor LCD (Sanaky, 2009).

Maria Resti dan Wahyudi menyatakan bahwa penggunaan media powerpoint ini ditujukan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif. Media presentasi powerpoint dibuat dan dilengkapi dengan alat pengendali yang dapat digunakan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa diinginkan untuk petunjuk penggunaan, materi, dan soal latihan.

Pada penelitian ini menghasilkan PPT interaktif mengenai aliran-aliran sastra yang berjudul “Aliran Sastra”.

### **KESIMPULAN**

Penelitian ini menghasilkan sepuluh karya sebagai luaran, yakni Infografis berjudul “Aliran-aliran Sastra,” PPT Interaktif berjudul “Aliran-aliran Sastra,” Video pembelajaran Suralisme, Video pembelajaran Simbolisme, Video pembelajaran Realisme, Video pembelajaran Romantisme, Video pembelajaran Naturalisme, Video pembelajaran Mistisme, Video pembelajaran Absurdisme, Video pembelajaran Klasik.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Rich, J. R. (2011). *Your iPad 2 at work* [e-book]. Retrieved from <http://safaribooksonline.com>
- Sadun, E., Grothaus, M., & Sande, S. (2011). *Taking your iPad 2 to the max* (2nd ed.). [e-book]. Retrieved from <http://books.google.co.nz>

#### **Jenis buku**

- American Psychological Association. (2010). *Publication manual of the American Psychological Association* (6 ed.). Washington, DC: Author.
- Creswell, J. W. (2007). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing among Five Traditions*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Fitrah dan Saman, 2013. *Metodologi Budaya-Sastra Metode, Teori, dan, Penelitian Sastra Jambi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Karim, M. 2015. *Menyelisik Sastra Melayu*. Yogyakarta: Histokultura.

Wiryotinoyo, Mujiyono. 2013. *Implikatur Percakapan Anak Usia Sekolah Dasar*. Malang: Universitas Negeri Malang Prees.

#### **Jenis artikel dari jurnal *online* tanpa DOI**

Mukminin, A. (2012). Acculturative experiences among Indonesian graduate students in US higher education: Academic shock, adjustment, crisis, and resolution. *Excellence in Higher Education Journal*, 3(1), 14–36.

Suwarno, R., Randall, E., & Hite, J. (2019). Alignment of Classroom Instruction with Indonesian National Standards. *Indonesian Research Journal in Education |IRJE|*, 3(1), 6-28.

#### **Jenis artikel dari jurnal *online* dengan DOI**

Budiyono, Herman, “Keutuhan Dan Kepaduan Paragraf Tulisan Mahasiswa Program Studi Psikologi Fkik Universitas Jambi,” *Pena : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 4(1), 1-19.

DOI: <https://doi.org/10.22437/pena.v7i2>

#### **Jenis prosiding *online***

Nazurty. (2016, 19-59 April). *Nilai Pendidikan Karakter dalam Pantun Melayu: Penanaman Pendidikan Karakter melalui Pembelajaran Sastra di Sekolah*. Paper presented at the Proceeding The 2016 Jambi International Seminar and Education (JISE), Jambi, Jambi University, Indonesia. Retrieved from [http://jise2016.bnu.edu.cn/data/short%30paper/jise2016\\_99.pdf](http://jise2016.bnu.edu.cn/data/short%30paper/jise2016_99.pdf).

#### **Jenis prosiding *offline***

Williams, J., & Seary, K. (2010). Bridging the divide: Scaffolding the learning experiences of the mature age student. In J. Terrell (Ed.), *Making the links: Learning, teaching and high quality student outcomes*. Proceedings of the 9th Conference of the New Zealand Association of Bridging Educators (pp. 104-116). Wellington, New Zealand.

#### **Jenis dokumen buku pedoman atau laporan lembaga atau organisasi**

GENTA. (2015). *Jurnalistik mahasiswa*. Rian: Author.

**Jenis dokumen hukum perundangan**

Undang-Undang Republik Indonesia 2009 No. 24, Tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, Serta Lagu Kebangsaan.