

## PENGEMBANGAN MODEL DIGITALISASI REKAM JEJAK KARYA SASTRA SISWA SEKOLAH DASAR BERBASIS FLIPBOOK

Iis Siti Salamah Azzahra<sup>1</sup>, Yeni Rostikawati<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>IKIP Siliwangi

<sup>1</sup>salamahazzahra@ikipsiliwangi.ac.id

<sup>2</sup>yenirostikawati@ikipsiliwangi.ac.id

### Abstrak

Perkembangan siswa di sekolah menjadi alat ukur keberhasilan belajar siswa selama proses pembelajaran, tidak terkecuali pada kemampuan anak membuat karya sastra. Perkembangan karya sastra anak harus dapat didokumentasikan sebagai wujud apresiasi pula terhadap kemampuan anak. Dokumentasi ini bisa dibuat menarik dan terdigitalisasi melalui produk teknologi berbasis Flipbook digital. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran cara untuk mencatat rekam jejak karya sastra anak sekolah dasar dalam bentuk digital Flipbook yang bisa dijalankan secara luring maupun dibagikan secara daring dan dapat dilihat kemudian hari oleh guru, orang tua maupun siswa itu sendiri. Metode penelitian yang digunakan adalah RnD (Research and Development). Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi, lembar observasi, angket, validasi produk, dan tes. Hasil validasi media terhadap media rekam jejak sastra anak berbasis flipbook menunjukkan persentase 97% dari kedua ahli dan 96% dari praktisi serta menunjukkan 96% dari hasil angket dan observasi yang didapat dari siswa. Luaran penelitian membuat pembelajaran sastra dan lebih luas pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas semakin menarik, meningkatkan minat untuk menciptakan karya sastra dan melatih siswa berteknologi.

**Kata kunci:** *karya sastra anak, rekam jejak, flipbook*

### Abstract

The development of students in schools is a measure of student learning success during the learning process, not least the children's ability to create literary works. The development of children's literary works must be documented as a form of appreciation for children's abilities. This documentation can be made attractive and digitized through technology products based on digital flipbooks. This study aims to provide an overview of how to record the track records of elementary school children's literary works in the form of digital flipbooks that can be run offline or distributed online and can be viewed later by teachers, parents and students themselves. The research method used is RnD (Research and Development). Data collection techniques with documentation, observation sheets, questionnaires, product validation, and tests. The results of media validation on the flipbook-based children's literature track record media showed a percentage of 97% from both experts and 96% from practitioners and showed 96% of the results of questionnaires and observations obtained from students. The research outputs make learning literature and more broadly Indonesian language learning in the classroom more interesting, increasing interest in creating literary works and training students in technology.

**Keywords:** *children's literature, track record, flipbook*

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan 4.0 yang sarat akan digital benar-benar memberikan dampak yang signifikan bagi dunia pendidikan. Kemajuan teknologi tidak hanya berdampak pada peningkatan keterampilan guru maupun siswa dalam mengoperasikan *tools*, melainkan telah menginvasi berbagai ruang kelas terutama sejak terjadinya pandemi COVID-19 beberapa tahun ke belakang. Pemanfaatan produk-produk teknologi yang ada dari revolusi industri ke empat mulai dominan pada dunia pendidikan. Gaya dan aktivitas pembelajaran di kelas pun mengalami perubahan. Hal ini memberikan dampak positif pada perkembangan pembelajaran, namun berpengaruh juga terhadap eksistensi sastra, budaya, dan kearifan lokal. Atas fakta tersebut sebagai seorang guru dituntut agar terus menguasai dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Rostikawati, dkk, 2022, hlm. 15) termasuk dalam pembelajaran sastra yang notabene menghasilkan luaran berupa karya sastra.

Karya sastra diartikan sebagai karya seni yang memiliki budi, imajinasi, emosi. Karya sastra juga dikenal sebagai karya kreatif yang dimanfaatkan sebagai konsumsi intelektual dan emosional (Purba, 2010, hlm.7). Sebuah sastra dapat menjadi jalan dalam mengembangkan karakter. Karakter baik dapat terus dilatih dan dibentuk melalui kegiatan-kegiatan positif yang berkelanjutan, termasuk dengan membiasakan kegiatan menulis karya sastra pada siswa. Pembelajaran sastra hakikatnya

bagian dari upaya untuk menanamkan rasa peka pada siswa terhadap cita rasa sastra. Akan jauh lebih baik, apabila pengajaran apresiasi sastra yang disampaikan guru kepada siswa mampu mengubah sikap siswa dari tak acuh menjadi lebih simpati terhadap sastra. Hal ini dikarenakan pada prinsipnya materi sastra yang disuguhkan tidak sekedar *representation of life (imitation of life) melainkan interpretation of life* (Suwardi, 2002, hlm.7). Dengan demikian, karya sastra harus dipahami sebagai fenomena yang tidak hanya sekedar memuaskan emosi melainkan memercikkan ide-ide dan pikiran yang tertuang dalam segala jenis bentuk. Karya sastra sebagai salah satu kebutuhan manusia menawarkan kisi-kisi kemanusiaan yang indah menuju kesempurnaan hidup.

Karya sastra yang dihasilkan melalui pembelajaran bahasa Indonesia dapat diapresiasi melalui kegiatan mengabadikan karya dalam bentuk yang terstruktur seperti dikumpulkan di sebuah kliping. Wadah yang terstruktur ini mampu menjadi evaluasi dari sudut pandang guru dalam memberikan dan menstimulus afirmasi positif melalui kegiatan bersastra, karena secara tidak langsung siswa diajak untuk mengolah rasa dan kata dalam mengungkapkan sebuah karya. Karya sastra itu sendiri adalah ungkapan pribadi manusia yang berupa pengalaman, pemikiran, perasaan, ide, semangat, keyakinan dalam suatu bentuk gambaran kehidupan, yang dapat membangkitkan pesona dengan alat

bahasa dan dilukiskan dalam bentuk tulisan (Ahyar, 2019).

Selain membuat luaran produk sastra, apresiasi juga perlu dilakukan dengan cara pendokumentasian sastra anak seperti membuat klipng atau membuat jurnal membaca karya sastra anak (Asteria, 2014). Tulisan hasil karya sastra anak dalam hal ini siswa dapat terabadikan apabila ada sebuah sistem atau wadah yang menghimpun rekam jejak karyanya dengan terstruktur, rapi, dan menarik. Hal ini dapat menjadi tolak ukur evaluasi guru terhadap penilaian kemampuan kognitif siswa dalam materi ajar membuat karya sastra khususnya di Sekolah Dasar (SD) seperti menulis puisi, cerita fabel, cerpen, sekaligus mendidik karakter dengan berpacuan pada penilaian afektif, maupun psikomotor. Aspek penilaian tersebut bisa terorganisasi melalui produk digital. Pemanfaatan teknologi digital yang berkembang saat ini membuat guru harus mampu untuk terus berdaya mengolaborasikan segala bentuk kegiatan pembelajaran pasca pandemi, baik ditinjau dari model, media, bahan ajar, termasuk bentuk mengarsipkan karya atau tugas yang telah dikerjakan oleh siswa. Untuk itu, *Flipbook* dapat dijadikan alternatif sebagai sarana mendigitalisasikan rekam jejak karya sastra anak khususnya siswa sekolah dasar kelas rendah dan kelas tinggi. Dengan demikian, urgensi dari penelitian ini untuk memberikan gambaran cara untuk mencatat rekam jejak karya sastra anak sekolah dasar dalam bentuk

digital *Flipbook*. Model pengarsipan berbasis *Flipbook* membuat karya demi karya siswa dapat terdigitalisasi sehingga mudah untuk didistribusikan kepada *stakeholder* dari mulai estafet guru per-tingkatan kelas, siswa maupun orang tua. Selain itu, bentuk digitalisasi rekam jejak karya sastra siswa melatih kegiatan kreatif menciptakan sastra atau dengan mengulas kembali karya sastra yang dibaca, didengar, atau ditontonnya dalam bentuk arsip digital yang menarik dan terstruktur melalui multimedia *Flipbook*.

*Flipbook* menjadi pilihan model pengarsipan digital yang mampu mewadahi komponen bahan ajar yang menarik untuk sebuah pembelajaran. Adiyadmo (2020) mengemukakan bahwa multimedia *Flipbook* merupakan suatu multimedia dalam bentuk *software* halaman digital seperti *ebook*, *e-modul*, *e-paper* dan *e-magazine*. Sejalan dengan itu, Selvia, dkk (2018) menyinonimkan multimedia *3D Flipbook* dengan *Software 3D Page Flipbook Professional*. Dengan kata lain, istilah *3D Flipbook*, yaitu semacam perangkat lunak yang andal dan akurat, dirancang untuk mengubah jenis file PDF ke halaman paper balik publikasi digital. *Software* ini dapat mengubah file PDF menjadi hampir sama dengan buku atau majalah digital sehingga disebut juga dengan buku yang membalik secara digital tanpa penggunanya membalikkan buku tanpa harus mengunduh aplikasi eksternal. Adiyadmo (2020) menyatakan bahwa aplikasi multimedia *3D Flipbook* ini akan

membalik secara otomatis setiap materi. Adapun kelebihanannya yakni:

- a) Bisa mengubah PDF beserta gambar ke dalam wujud sebuah buku dalam 3D;
- b) Tidak diperlukan keterampilan merancang 3D;
- c) Bisa disebarluaskan melalui website personal atau blog personal;
- d) Bisa dibagikan kepada siapa pun melalui format Zip "HTML".

Pengembangan produk berbasis Flipbook pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, diantaranya yaitu Zulkarnain, dkk perbedaan dalam penelitian ini adalah penelitian ini dilakukan dengan berbantuan website (Zulkarnain, dkk., 2015). Penelitian lain juga dilakukan oleh Muhammad Syarif Hidayatullah, yang memiliki perbedaan yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis *software* Kvisoft Flipbook Maker untuk mata pelajaran elektronika dasar (Hidayatullah & Rakhmawati, 2016). Kemudian penelitian selanjutnya perbedaan terletak pada jenis pengembangan yaitu berupa bahan ajar matematika dengan fokus utama mengembangkan bahan ajar menggunakan aplikasi Kvisoft Flipbook Maker materi himpunan (Wibowo & Pratiwi, 2018). Selanjutnya penelitian lain memiliki perbedaan dalam jenis utama komponen yang dikembangkan yaitu menitikberatkan pembuatan bahan ajar dalam bentuk Flipbook digital untuk materi ajar menulis puisi (Gusman, dkk, 2021) yang sejalan dengan penelitian (Yusra, dkk, 2021) namun memiliki perbedaan di subjek

penelitian dan fokus penelitian yang lebih menekankan kepada persepsi mahasiswa dalam uji coba penggunaan media 3D Flipbook. Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan terdapat perbedaan dan pembaharuan dari setiap penelitian yang dilakukan, termasuk dalam pengembangan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh penulis pada seminar internasional dengan fokus utama kajian berupa ide rekam jejak sastra berbasis Wiki (Azzahra, 2018). Perbedaan dan pembaharuan dalam penelitian penulis saat ini terletak pada luaran yang dihasilkan berupa model pengarsipan digital rekam jejak karya sastra siswa Sekolah Dasar (SD) berbasis *Flipbook*.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau R & D. Metode pengembangan menurut Borg & Gall (9) proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan. Tujuan pemilihan metode pengembangan ini adalah untuk mengembangkan metode digitalisasi rekam jejak pembelajaran karya sastra siswa Sekolah Dasar berbasis Flipbook untuk membantu gambaran model pengarsipan tugas khususnya produk karya siswa sekolah dasar kelas rendah dan kelas tinggi.

Langkah pengembangan dalam penelitian ini mengadaptasi dari Borg & Gall yang disesuaikan kembali dengan kondisi waktu yang tidak terlalu lama. Langkah tersebut

yaitu: 1) Tahap pengumpulan data, yaitu peneliti melakukan studi kasus untuk mengetahui permasalahan apa yang terjadi di lapangan berkenaan dengan efektivitas pengarsipan dan portofolio hasil belajar siswa dalam materi sastra.

Selain itu, pada tahap ini peneliti juga melakukan studi Pustaka mengenai teori tentang digitalisasi rekam jejak sastra berbasis multimedia; 2) Tahap perencanaan, yaitu membuat perencanaan proses dan syntax dalam membuat model digitalisasi luaran produk sastra pembelajaran yang akan dilakukan.; 3) Tahap pengembangan produk, yaitu mempelajari karakteristik pengarsipan tugas yang dapat diakses oleh khalayak dengan tampilan visual yang menarik dan memiliki unsur yang terintegrasi dengan penilaian rekam jejak berbasis digital melalui *Flipbook* dan kemudian melakukan pengembangan yang disesuaikan dengan kebutuhan pengajaran.; 4) Tahap validasi dan uji coba, yaitu melakukan validasi terhadap rancangan model pengarsipan digitalisasi rekam jejak karya sastra siswa Sekolah Dasar strategi pada ahli/pakar pembelajaran dan praktisi IT yang paham akan pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan uji coba tahap 1 kepada siswa dan guru. Setelah uji coba tahap 1 (uji coba terbatas) lalu dilanjutkan uji coba luas dengan perbaikan dan saran yang diperoleh dari pengujian pertama, lalu dilakukan pengolahan data, dilanjutkan pada pelaksanaan penelitian. Desain penelitian yang

digunakan adalah campuran yaitu kualitatif- kuantitatif. Data penelitian sepenuhnya dari siswa dan guru juga dari angket dan kuesioner evaluasi. Pengambilan data secara acak. Instrumen penelitian menggunakan tes, angket, dan skenario pembelajaran. Analisis data penelitian kualitatif yaitu dengan cara analisis deskriptif dan data kuantitatif dengan cara statistik deskriptif.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan beberapa simpulan data berdasarkan hasil angket. Berikut adalah hasil pengumpulan data yang disajikan melalui tabel.

Tabel 1 Hasil validasi uji coba terbatas dan luas

No	Aspek yang Diamati	Ahli		Praktisi
		IT	Pembelajaran	
<b>1. Model digitalisasi</b>				
	Presentase	100%	94%	100%
	Kategori	Sangat Valid	Sangat Valid	Sangat Valid
<b>2. Keterbacaan Sintaks</b>				
	Presentase	98%	100%	97%
	Kategori	Sangat Valid	Sangat Valid	Sangat Valid
<b>3. Materi</b>				
	Presentase	96%	98%	95%
	Kategori	Sangat Valid	Sangat Valid	Sangat Valid
<b>4. Desain Rancangan</b>				
	Presentase	98%	95%	96%
	Kategori	Sangat Valid	Sangat Valid	Sangat Valid
<b>5. Kualitas Pengarsipan</b>				
	Presentase	100%	100%	100%
	Kategori	Sangat Valid	Sangat Valid	Sangat Valid
	<b>Jumlah</b>	98%	97%	97%
	Presentase	Sangat Valid	Sangat Valid	Sangat Valid
	<b>Total</b>	97%		
	Presentase	Sangat Valid		

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil uji validasi dua ahli yang terdiri dari dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, konsultan IT pengembang aplikasi pembelajaran

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dan guru SD mata pelajaran bahasa Indonesia memperoleh persentase masing-masing 98% untuk konsultan IT, 97% untuk dosen ahli, dan 97% untuk guru mata pelajaran. Peneliti mengakumulasi hasil persentase ketiga ahli dan menunjukkan hasil persentase 97%. Hasil akumulasi validasi ahli dan praktisi tersebut menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan sangat valid dan dapat digunakan langsung pada uji coba lapangan.

### 1. Hasil Respons Siswa terhadap Digitalisasi Karya Sastra Berbasis *Flipbook*.

Tabel 2 Respons Siswa Penggunaan *Flipbook*

No	Kegiatan	Persentase	Kategori
1.	Uji coba terbatas	82%	Sangat Valid
2.	Uji coba luas	98%	Sangat Valid
Total		96%	Sangat Valid

Tabel di atas merupakan tabel hasil respons siswa pada pembelajaran menulis puisi tematik di Sekolah Dasar (SD) kelas tinggi dengan digitalisasi hasil karyanya menggunakan *Flipbook* dan melakukan apresiasi karya sastra dari hasil pengarsipan dengan kreasi masing-masing subjek untuk saling memberikan evaluasi dan mengabadikan karyanya untuk diulas kembali karya sastra yang dibaca, didengar, atau ditontonnya dalam bentuk arsip digital yang menarik dan terstruktur melalui

multimedia *Flipbook* oleh guru, siswa anggota kelas, maupun orang tua. Rata-rata skor yang didapatkan pada uji coba terbatas lapangan awal adalah 493 dari 10 pertanyaan yang diajukan. Berdasarkan hasil perhitungan persentase diperoleh 82% dan 98% dalam kategori sangat valid yang artinya siswa sangat setuju dengan penggunaan model digitalisasi rekam jejak karya sastranya dengan menggunakan *Flipbook*.

### 2. Pembahasan

Rekam jejak karya sastra siswa menjadi hal yang sangat penting untuk mengukur kemampuan siswa dalam memproduksi karya sastra, dilain sisi, hadirnya rekam jejak karya sastra dalam format digital juga memudahkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan teknologi tanpa mengurangi esensi dari karya itu sendiri. Format *Flipbook* menjadi format pilihan karena dokumen rekam jejak tidak hanya disajikan secara monoton tetapi seolah-olah dibaca layaknya membaca buku atau naskah asli.

Kriteria sebuah *Flipbook* yang bagus dan baik untuk merekam karya sastra siswa sekolah dasar harus memenuhi beberapa spesifikasi antara lain:

1. *Flipbook* dapat dibuat dengan mudah khususnya oleh guru sebagai pengampu mata pelajaran sastra yang akan melakukan rekam jejak karya sastra peserta didiknya atau oleh siswa itu sendiri setelah

dipaparkan bagaimana cara membuatnya.

2. *Flipbook* yang bagus juga harus dapat diakses dengan mudah secara online maupun diunggah dan dijalankan secara *standalone*.
3. *Flipbook* memiliki fitur-fitur interaksi yang lengkap seperti fitur loncat halaman, atau *index* dari keseluruhan halaman.
4. *Experience* atau pengalaman pengguna saat menggunakan *flipbook* terasa nyaman seperti rasa pembukaan halaman yang terasa lebih lebut dan tidak berat.
5. Memiliki opsi untuk menyalakan suara saat pergantian halaman sehingga pengalaman pengguna lebih menarik.

Kriteria bagus dari sebuah *Flipbook* apalagi akan digunakan sebagai media rekam jejak harus dibuat dengan metode yang tepat dan terstruktur, setiap tahapan juga harus mudah dilakukan.

### **2.1. Digitalisasi Rekam Jejak yang Berkesinambungan**

Dokumen rekam jejak sudah dipastikan harus memiliki usia yang panjang dan mampu merekam banyak hal dan untuk jangka waktu yang cukup lama, bila dalam pembelajaran dikelas, usia dokumen rekam jejak setidaknya memiliki usia satu semester dan akan lebih bagus lagi bila dokumen memiliki usia selama siswa bersekolah di sekolah tersebut. Untuk membuat sebuah dokumen yang bisa di-update secara berkesinambungan maka dokumen

rekam jejak harus disimpan pada repository yang baik. Dalam penelitian ini, repository yang digunakan untuk menyimpan dokumen adalah Google Documents atau Google Docs. Jika sekolah tergabung melalui platform Merdeka Belajar atau Belajar.id maka bisa langsung menggunakan Google Docs yang tersedia. Penggunaan Google Docs adalah solusi supaya file tetap terjaga dan bisa diupdate secara terus menerus apabila siswa membuat atau memproduksi sebuah karya sastra baik yang ditugaskan saat pembelajaran maupun keinginan mandiri dari siswa yang bersangkutan.

### **2.2. Membuat Rekam Jejak Lebih Menarik**

Salah satu tujuan dibuatnya rekam jejak tidak hanya untuk mendokumentasikan hasil karya sastra siswa sekolah dasar saja yang dilakukan dan dibutuhkan oleh guru pengampu, selain itu rekam jejak digital dalam bentuk *flipbook* juga harus menjadi kebanggaan siswa maupun orang tua sehingga dapat menjadi stimulus siswa agar dapat membuat karya sastra lebih baik. Beberapa hal yang dilakukan dalam penelitian untuk membuat dokumen rekam jejak karya sastra yang lebih menarik sebagai berikut:

1. Membuat Cover dan design yang bagus untuk dokumen rekam jejak pada halaman pertama *flipbook*.
2. Memilih pewarnaan yang sesuai dengan jenis kelamin siswa atau

lebih jauh karakteristik siswa berdasarkan jenjang sekolah. Pada jejang sekolah dasar, pewarnaan didominasi warna-warna mencolok dan lebih atraktif.

3. Memberikan aksesoris-aksesoris penunjang pada design seperti bunga, karakter tertentu atau gambar tertentu.
4. Menambahkan suara atau music pada flipbook.

Flipbook yang menarik tidak boleh hanya seperti dokumen klipings saja yang tidak melewati proses design ataupun proses layouting tetapi harus ditata mulai dari kerapian dokumen, kontras warna, tipografi dan juga tingkat keterbacaan dari dokumen itu sendiri.



Gambar Contoh Halaman Sampul Rekam Jejak Berbasis Flipbook.

Beberapa tools yang dapat digunakan untuk mempercantik dokumen seperti pembuatan cover dapat dilakukan di tools yang tersedia secara gratis di Online seperti Platform Canva.

### 2.3. Tahapan Pembuatan Flipbook

Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pembuatan dan pengembangan rekam jejak sastra siswa sekolah dasar berbasis flipbook adalah sebagai berikut:

1. **Merancang**, pada tahap ini guru merancang struktur dari dokumen rekam jejak, mulai dari alur rekam jejak, konsep rekam jejak dan pemilihan warna utama.
2. **Mendesign**, pada tahap ini rancangan dokumen Flipbook masuk pada tataran konsep dan layout. Pemilihan jenis ukuran kertas, rancangan halaman sampul, rancangan design halaman dalam dan juga halaman penutup. Pada tahap ini output atau luaran yang dihasilkan adalah *wireframe* dan design akhir.
3. **Menyiapkan Berkas**, pada tahap ini guru diharuskan membuat folder untuk menyimpan berkas dokumen rekam jejak. Guru sebagai pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya sastra bisa membuat sebuah Folder di Google Docs yang diberinama Rekam Jejak Sastra, kemudian dibuat file dokumen atau salindia yang disesuaikan dengan jumlah siswa



yang ada, bisa diberinama siswa ataupun menggunakan Nomor Induk Siswa (NISN). Setiap dokumen sudah dipasang sampul dan halaman kosong untuk diisi oleh rekam jejak dan juga sudah dibubuhi halaman penutup.

4. **Merekam karya Sastra**, pada tahap ini, perekaman dapat dilakukan oleh guru maupun murid. Bila dilakukan oleh siswa, berarti siswa diharuskan untuk memiliki akses penuh untuk melakukan editing terhadap dokumen rekam jejak. Perekaman karya sastra juga bisa dilakukan secara kolektif dengan melibatkan siswa, guru dan juga orang tua. Bila karya sastra berupa teks digital, maka karya sastra bisa disimpan langsung didokumen dan kemudian dibubuhi desain untuk mempercantik karya sastra. Bila karya sastra berupa tulisan tangan atau bentuk lain yang bentuk fisik dalam kertas, maka yang dimasukan kedalam dokumen rekam jejak adalah berupa foto.
5. **Konversi Flipbook**, pada tahap ini dokumen Google Docs atau dari Dokumen di dashboard Rumah Belajar, guru mengunduh dalam format *Portable Document Format* atau PDF setiap file yang akan di konversi menjadi flipbook. Untuk mengkonversi menjadi flipbook bisa menggunakan tools yang tersedia di online seperti [flipsnack.com](http://flipsnack.com),

[flipbookpdf.net](http://flipbookpdf.net) atau [flippingbook.com](http://flippingbook.com)

6. **Proses distribusi**, pada tahapan ini hasil flipbook yang terbentuk selanjutnya dibagikan baik dalam bentuk URL maupun aplikasi yang bisa didownload. Guru bisa mengirimkan langsung kepada siswa ataupun kepada orang tua. Siswa diperkenankan untuk melihat-lihat kembali karya sastra yang telah dibuatnya dikemudian hari dengan melihat dokumen rekam jejak yang akan terus diupdate setiap ada pembuatan karya sastra.

Faktor keamanan dari rekam jejak dan dokumen rekam jejaknya harus diperhatikan juga faktor keamanan seperti mengoptimalisasi otentikasi masuk ke halaman dokumen, review dokumen secara berkala oleh guru dan melakukan backup secara berkala di beda tempat.

#### D. SIMPULAN

Pengembangan terhadap model digitalisasi rekam jejak karya sastra siswa sekolah dasar berbasis *Flipbook* berlangsung baik dan efektif dalam mengarsipkan karya sastra anak sebagai salah satu upaya mendidik dan membentuk karakter melalui pembiasaan baik dengan kegiatan komprehensif dalam membuat dan mengapresiasi karya sastra pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Dengan tersedianya berbagai perangkat lunak *online* pengolahan dan pendokumentasian kata dapat memfasilitasi guru dalam

menghasilkan *output* pembelajaran secara kolaboratif.

Berdasarkan evaluasi akhir, model digitalisasi rekam jejak karya sastra berbasis *Flipbook* yang dikembangkan secara kolaboratif ini dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif khususnya dalam mengarsipkan tugas per tema baik dalam bentuk tulisan digital ataupun non digital hasil dokumentasi foto yang diunggah ke *file* untuk dijadikan sebuah buku bersama yang dapat dibuka dan diestafetkan rekam jejak bersastra dari kelas rendah ke kelas tinggi. Bagi para peneliti lainnya, model digitalisasi rekam jejak karya sastra dapat dikembangkan lebih lanjut dengan mengolaborasi aspek penilaian yang otomatis ataupun alat bantu (*software*) pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik lagi untuk didistribusikan serta diarsipkan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adiyadmo, D. A. (2020). Multimedia 3d Flipbook Sebagai Alternatif untuk Menciptakan Pembelajaran Drama Secara Mandiri. *Jurnal Senamika*, Vol.1, No.1, 554–560.
- Ahyar, J. (2019). Apa Itu Sastra Jenis-jenis Karya Sastra dan Bagaimanakah Cara Menulis dan Mengapresiasi Sastra. Deepublish Yogyakarta: Budi Utama.
- Asteria, P.V. (2014). Mengembangkan Kecerdasan Spiritual Anak Melalui Pembelajaran Membaca Sastra. Malang: Universitas Brawijaya Press (UB Press).
- Azzahra, I.S.S. (2018). Digitalisasi Rekam Jejak Karya Sastra Dalam Upaya Menjaga Kelestarian Budaya Berbasis Semi Wiki Daring. *Proceeding Of International Seminar The Synergy between Literature and Communication Science as a Means of Cultural Diplomacy in Building a New Civilization in the Millennial Era* di UNPAK: hlm.158-152.
- Borg,W.R. dan Gall,M.D. (1983). *Educational Research: An Introduction*, New York: Longman.
- Gusman, F., Apriliya, S., dan Mulyadiprana, A. (2021). Bahan Ajar Berbasis Flipbook Digital untuk Menulis Puisi di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, Vol.5, No.1, hlm. 70-81.
- Hidayatullah, M. S., & Rakhmawati, L. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar di SMK N 1 Sampang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol.5, No.1, hlm. 83–88.
- Purba, A. (2010). *Pengantar Ilmu Sastra*. Medan: USU Press.
- Rostikawati, Y., Primandhika, R.B., & Saktiyani.A. (2022). Pengembangan model pembelajaran flipped classroom kolaboratif berbantuan aplikasi pengolahan kata daring. *Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, dan Kesusastraan Indonesia (Diglosia)*. 6(1). Tersedia di <https://jurnal.unma.ac.id/index.php/dl/article/view/3613/2461>
- Selvia, Suratman, D., & Hartoyo, A.

- (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan FLIPBOOK Dikaitkan dengan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol.7, No.1. Diakses dari (online) <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/23645>
- Suwardi, E. (2002). *Metode Pengajaran Apresiasi Sastra*. Yogyakarta: Radhita Buana.
- Wibowo, E., dan Pratiwi, D.D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*, Vol.1, No.2, hlm. 147-156 tersedia di <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/desimal/index>
- Yusra, D., Salim. A., dan Rasdawita. (2021). Persepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan Multimedia 3D Flipbook dalam Pembelajaran Puisi di masa Pasca Pandemi Covid 19. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, Vol.5, No. 2, hlm. 7.
- Zulkarnain, A., Kadaritna, N., & Tania, L. (2015). Pengembangan e-Modul Teori Atom Mekanika Kuantum Berbasis WEB dengan Pendekatan Saintifik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Kimia*, Vol.4, No.1, hlm.222–235.