



APLIKASI SISTEM INFORMASI BAHAN AJAR DIGITAL SASTRA NUSANTARA

Hartati Ratna Juita¹, Asri Riance², Eka Mariam³

^{1,2}Program Studi Manajemen, ³Program Studi Perikanan, Bina Insan University, Indonesia

*e-mail: ¹hartatiratna@univbinainsan.ac.id, ²asririance@univbinainsan.ac.id,

³Eka_maryam@univbinainsan.ac.id

Abstract

The analysis of the information system for digital teaching materials is the use of the results of the study of the oral tradition of the cacap-cacapan marriage of the Malay community in Lubuklinggau, South Sumatra. The information system is a website designed to make it easier for the wider community to find out about the traditions of the Malay community and digital teaching materials or e-books. The method used is a survey, by distributing a questionnaire via google form which is distributed via WhatsApp and e-mail media. The purpose of the analysis is to determine the feasibility of an information system as an online tool that can be used by the general public, lecturers and students, as well as the use of digital teaching materials as a learning medium that can be used by downloading freely. Based on the results of the survey analysis of respondents as a whole the percentage values are as follows: good 63.83%, very good 25.53%, and quite good 10.64%, so it can be stated that the information system of digital teaching materials is used as the use of the oral tradition of speech generally good, namely 63.85% and can continue to be used and developed.

Keywords: information systems, teaching materials, digital



I PENDAHULUAN

Kampus Merdeka merupakan kebijakan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait dengan permasalahan pandemi covid-19 saat ini, sehingga kampus dapat memberikan hak kepada mahasiswanya dalam mengambil mata kuliah di luar program studi yang diampuhnya. dengan demikian Kampus Merdeka diharapkan dapat membantu mahasiswa untuk memperoleh pengalaman baru di luar kampusnya. Kampus Merdeka sejalan dengan revolusi industri 4.0 yang diharapkan mampu untuk meningkatkan suatu organisasi dalam merespon perubahan secara cepat dengan waktu yang tepat. Hermann, Pentek, & Otto (2016) mengemukakan di era industri 4.0 pimpinan secara teknis sangat memerlukan dukungan seperti penggunaan sistem akan dipergunakan serta dapat digabungkan dan dievaluasi agar dapat menyelesaikan permasalahan yang mendesak dengan cepat. Sehingga dapat dipastikan bahwa kemampuan literasi teknologi harus dimiliki oleh seorang pimpinan.

Strategi pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan sistem informasi untuk mengembangkan bahan ajar. Robbins (2003) menyatakan bahwa secara rasional terdapat lima langkah dalam mengidentifikais pengambilan keputusan, yaitu: 1) masalah, b) kriteria keputusan, c) bobot kriteria, d) alternatif solusi, e) evaluasi alternatif solusi, f) alternatif solusi yang dipilih dengan baik. Pada dasarnya keputusan penggunaan strategi pembelajaran dengan menggunakan pendekatan secara sistematis untuk mengenali sumber masalah, yaitu dengan cara

mengumpulkan seluruh fakta dan data, memutuskan dengan alternatif sehingga mendapatkan solusi, dan perencanaan dapat dilakukan secara cepat dan tepat (Skalski & Romero, 2011).

Kecepatan teknologi informasi dalam mengantisipasi banyak pengetahuan yang baru di pasaran biasanya belum disiapkan oleh perguruan tinggi. Kurikulum di perguruan tinggi tidak bersifat fleksibel untuk setiap saat diganti. Selain itu, banyak sekali belajar penyedia materi dan sistem belajar terbaru yang disesuaikan dengan kebutuhan di pasaran yang dapat dimanfaatkan secara online (Didi, S., Husaini, U., & Cepi, S., 2021). Salah satunya adalah aplikasi sistem informasi bahan ajar digital dengan menggunakan MOOC. Aplikasi sistem informasi bahan ajar digital adalah materi pembelajaran online dengan partisipasi peserta yang masif dan dapat diakses secara online. Beberapa penyedia sistem informasi memiliki beberapa fitur seperti; partisipasi pembaca, komentar, akses online, seluruh materi pembelajaran dalam bentuk format materi berupa video, ujian, kuis, dan kolom diskusi (Daradoumis, Bassi, Xhafa, & Caballe, 2013). Video memiliki kualitas secara instruksional secara bervariasi. Video pembelajaran secara minimum kualitasnya berisi presentasi berupa teks ataupun grafik dan dapat juga digabungkan dengan menampilkan profil dosen mata kuliah yang disesuaikan dengan medium tampilan. Untuk mendapatkan kualitas yang tinggi, pembelajaran berupa video dapat diproduksi dengan peralatan lengkap di studio khusus dalam pengambilan gambar. Tetapi video pembelajaran juga dapat berupa



rekaman langsung guru saat mengajar dengan kualitas yang rendah (Johnson, 2015).

Albó & Hernández-Leo (2019) menyatakan bahwa representasi visual

dapat menekan pada penyelidikan tentang bagaimana cara untuk menghubungkan seluruh hasil dari pembelajaran dan penekanan juga terjadi pada representasi visual suatu materi pembelajaran.

Sistem informasi sebagai peralatan kuliah terbuka di perguruan tinggi Indonesia banyak terdapat materi perkuliahan dengan menggunakan visual dekoratif yang menjadi tujuannya. Fungsi dekoratif dapat membantu mahasiswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya sehingga beban kognitifnya meningkat (Adriyanto, Santosa, & Syarief, 2020). Selain itu, siswa yang dapat menerima seluruh pembelajaran pada dasarnya adalah generasi digital yang sudah terbiasa terbiasa mempergunakan internet dan perangkat digital. Sesuai dengan survei bahwa tingkat literasi dalam membaca buku masih kurang dan bahwa generasi dengan rata-rata yang lahir sekitar tahun 2000 dan tahun-tahun berikutnya mampu menghabiskan waktu lebih dari lima jam untuk aktivitas online dalam sehari. (Adriyanto, Santosa, & Syarief, 2020).

Sastra sebagai cermin sosial dalam lingkungan masyarakat, sehingga pendidikan sastra sangat peran penting untuk mengubah perilaku dan juga pola berpikir suatu masyarakat dengan menggunakan apresiasi sastra. Tetapi, pada dasarnya sastra tidak dijadikan suatu acuan dalam penyelesaian permasalahan dalam lingkungan masyarakat. Masyarakat adalah faktor utama yang menyebabkan keberadaan

sastra. Sastra tidak dapat dilihat keberhasilannya dari bagaimana karya itu dibuat dan dibaca, hanya sejauh apa sastra itu mencerminkan zamana. (Suryana, 2020).

Sistem informasi bahan ajar digital Sastra Nusantara yang dipergunakan di perguruan tinggi berdasarkan beberapa penelitian dilakukan di Indonesia saat ini, belum ada yang menganalisis pemanfaatan dari aspek visual materi bahan ajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengamati dan menganalisis bahan ajar digital sastra nusantara dari aspek pemanfaatannya bagi mahasiswa, dosen, dan masyarakat umum yang membacanya. Hasil belajar diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar mahasiswa sehingga dapat direkomendasikan untuk materi pembelajaran yang lebih baik nantinya.

II METODOLOGI PENELITIAN

Analisis sistem informasi bahan ajar digital merupakan pemanfaatan hasil kajian tradisi lisan acara adat perkawinan cacap-cacapan yang menggunakan metode survey melalui penyebaran angket dan dianalisis

Analisis proses belajar mengajar. Informasi bahan ajar merupakan aplikasi sistem informasi yang memiliki beberapa kriteria penilaian: (1) penelitian berdasarkan hasil survei dengan menggunakan google formulir yang disebar melalui media WhatsApp dan e-mail,

<https://bit.ly/EBookdanAplikasiSastraNusantara> (2) analisis survey diisi oleh dosen, mahasiswa, dan masyarakat umum, (3) butir analisis dari: aplikasi sistem informasi penelitian bahasa dan sastra Indonesia dan isi

e-book. dengan menggunakan perhitungan SPSS 24 .

Analisis sistem informasi bahan ajar merupakan bagian yang paling terpenting dalam proses penyusunan bahan ajar, hal ini untuk mengetahui sejauh mana bahan ajar dapat digunakan.

III HASIL DAN PEMBAHASAN

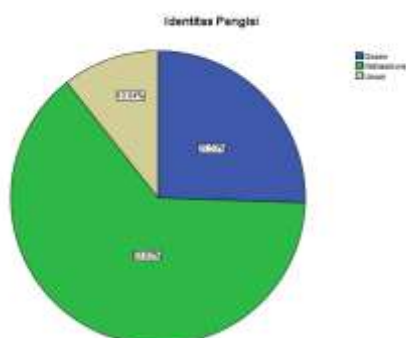
4.1 HASIL

1. Identitas Responden

Jumlah responden 47 orang yang terdiri dari 12 dosen, 30 mahasiswa, dan 5 orang yang mengisi identitas umum dari masyarakat di Lubuklinggau. Hasil analisis survei responsif adalah sebagai berikut.

Tabel 1 Indentitas Responden

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Lecturer	12	25.5	25.5	25.5
	College student	30	63.8	63.8	89.4
	General	5	10.6	10.6	100.0
	Total	47	100.0	100.0	



Gambar 1 Indentitas Responden

2. Aplikasi Sistem Informasi Riset Bahasa dan Sastra Indonesia



Gambar 2 Aplikasi Sistem Informasi Riset Bahasa dan Sastra Indonesia

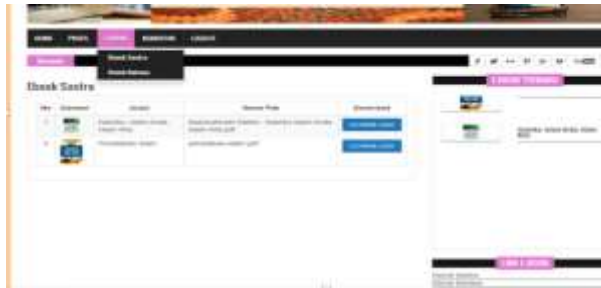
Tabel 2 Ease of Operation

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Lecturer	4	8.5	8.5	8.5
	College student	38	80.9	80.9	89.4
	General	5	10.6	10.6	100.0
	Total	47	100.0	100.0	

3. Komponen Kelayakan Konten

Tabel 3 Describing Competencies That Will Be Achieved by Students (Readers)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Lecturer	2	4.3	4.3	4.3
	College student	42	89.4	89.4	93.6
	General	3	6.4	6.4	100.0
	Total	47	100.0	100.0	



Gambar 3 Komponen Kelayakan Konten

Tabel 4 Analysis Explains the Relevance of Book Content in Learning Activities

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Lecturer	8	17.0	17.0	17.0
	College student	34	72.3	72.3	89.4
	General	5	10.6	10.6	100.0
	Total	47	100.0	100.0	

4. Komponen Linguistik

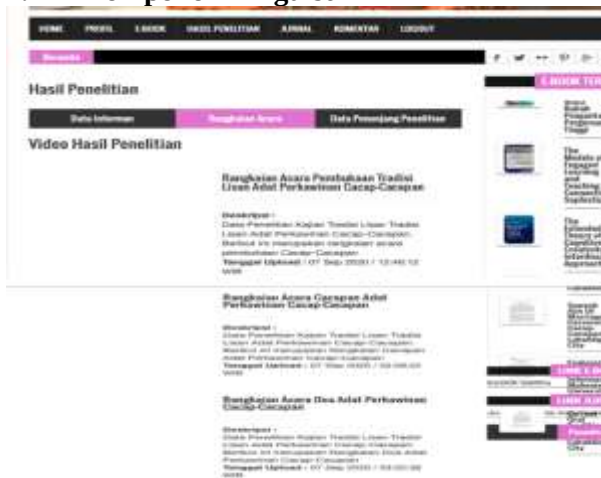


Table 5. Suitability Analysis with the Level of Thinking Development of Students

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Lecturer	4	8.5	8.5	8.5
	College student	40	85.1	85.1	93.6
	General	3	6.4	6.4	100.0
	Total	47	100.0	100.0	

IV PEMBAHASAN

Bahan ajar digital, merupakan bahan ajar yang dokumennya menggunakan teknologi berupa sistem informasi yang dibuat khusus dengan menggunakan perangkat digital seperti *handphone*, android, tablet, dll. Informasi dan komunikasi sebagai bagian dari teknologi juga sedang berkembang sangat pesat, mempengaruhi berbagai kehidupan dan memberikan perubahan terhadap cara hidup dan aktivitas manusia sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Pendidikan mengalami perkembangan yang sangat pesat pula, diantaranya dengan adanya pembelajaran digital (Wibowo, 2013).

Pembahasan hasil analisis sistem informasi bahan ajar digital. Prinsip tersebut bertujuan untuk mengurangi beban kognitif siswa dengan membagi potongan informasi menjadi unit-unit kecil. Belcher (2018) bereksperimen pada implementasi pengaturan chunking ke paragraf dalam konten pembelajaran online. Walaupun tidak terdapat perbedaan yang signifikan, namun penelitian ini mempertimbangkan hal-hal lain yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran, seperti struktur waktu dan keterlibatan aktif. Analisis berdasarkan:



1. Analisis Identitas Responden

V Jumlah responden analisis survey berjumlah 47 orang terdiri dari 12 orang dosen, 30 orang mahasiswa, dan 5 orang yang mengisi identitas sebagai umum yang berasal dari kalangan masyarakat di Lubuklinggau. Hasil Analisis survey menyatakan bahwa jumlah responden mahasiswa sebagai pengguna 63,8% dibandingkan dosen 25,5% dan umum 10,6%

2. Analisis Aplikasi sistem informasi penelitian bahasa dan sastra Indonesia, terdiri dari: kemudahan aplikasi untuk dioperasikan, tampilan website sesuai dengan isi penelitian, menyediakan informasi yang relevan, menyediakan informasi yang mudah dibaca dan dipahami, tampilan situs secara keseluruhan baik. Gambar sebaiknya ditambahkan pada teks lisan dibandingkan dengan teks tertulis, karena anak sekolah melihat gambar sambil membaca dapat meningkatkan kapasitas kognitif, terutama dari saluran visualnya. Gambar meningkatkan pembelajaran, tetapi teks harus diucapkan daripada ditulis (Herrlinger, Höffler, Opfermann, & Leutner, 2017).

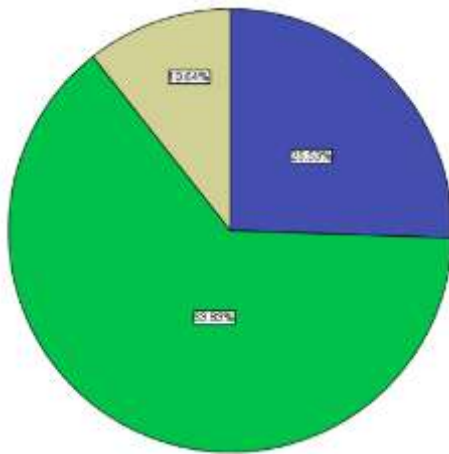
3. Analisis isi e-book

Analisis komponen kelayakan isi, terdiri dari: menjelaskan kompetensi yang akan dicapai oleh peserta didik

(pembaca), menjelaskan relevansi isi buku dalam kegiatan pembelajaran,

Menganalisis hasil penelitian kepada dosen, mahasiswa dan umum untuk mengetahui kelayakannya.

Kelayakan buku hasil analisis secara keseluruhan berdasarkan survey responden secara keseluruhan nilai persentase sebagai berikut: baik 63,83%, sangat baik 25,53%, dan cukup baik 10,64%, sehingga dapat dinyatakan bahwa sistem informasi bahan ajar digital sebagai pemanfaatan kajian tradisi lisan *cacap-cacapan* secara umum baik yaitu 63,85% dan dapat terus dikembangkan. Hasil analisis dapat dilihat pada Grafik 1 Hasil Analisis Sistem Informasi Bahan Ajar Digital



Gambar 4 Hasil Analisis Sistem
Informasi Bahan Ajar Digital

Sistem informasi “Bahasa dan Sastra Indonesia berbasis *web mobile*” dengan alamat *website* <http://sastara-nusantara.com/> merupakan sistem informasi untuk menyimpan hasil penelitian berupa dokumentasi *audio visual* acara *adat cacap-cacapan* dan *e-book* bahan ajar mata kuliah Sastra Nusantara. Sistem Informasi menampilkan halaman beranda yang akan mengarahkan pembaca, bagian apa yang akan dibuka dan dibaca. Aplikasi terdapat fitur untuk memberikan komentar *user* (pengguna) terhadap aplikasi *e-book* atau *file e-book* dan admin aplikasi dapat membalas komentar tersebut sesuai dengan deskripsi komentar *user* secara interaktif.

1. Halaman *Login*

Halaman *login* merupakan halaman pertama yang akan muncul ketika pengguna (*user*) masuk ke dalam sistem informasi dengan alamat <https://sastra-nusantara.com/>, tetapi ketika pengguna menulis bahasa dan sastra di *browser* seperti *chrome* dan *google*, atau pencarian lain dalam jaringan (*daring*), maka alamat sistem informasi akan muncul sebagai pilihan bagi pengguna apabila ingin melihat atau membuka sistem informasi sebagai literasi digital. Pengguna harus mengisi nama atau identitas pengguna berupa *username* dan *password* atau kata kunci untuk masuk ke dalam sistem informasi.

2. Halaman Registrasi

Halaman registrasi merupakan halaman yang memuat identitas pengguna yang masuk dalam sistem informasi. Halaman registrasi ini dibuat dengan tujuan agar peneliti dapat mengetahui identitas dari pengguna, serta jumlah pengguna yang telah membaca dan memanfaatkan aplikasi ini. Peneliti juga dapat melihat identitas pengguna apabila ada pertanyaan kepada peneliti atau memberikan komentar. Peneliti akan mengetahui nama pengguna berdasarkan halaman



registrasi.

3. Halaman Beranda User

Halaman branda *user* (pengguna) merupakan halaman utama dalam sistem informasi yang mengarahkan pembaca atau pengguna untuk dapat melihat seluruh isi dari sistem informasi, yaitu kumpulan *e-book* dan hasil penelitian. Pengguna dapat memilih seluruh isi dari sistem informasi sesuai dengan keinginan dan kepentingan pengguna sebagai literasi digital yang telah dirancang untuk penambahan ilmu pengetahuan pengguna.

4. Halaman Beranda Admin

Halaman beranda Admin merupakan halaman branda peneliti berupa tampilan dari isi sistem informasi yang hanya dapat dilihat oleh peneliti sebagai admin yang mengelola sistem informasi. Halaman beranda admin juga dapat melihat dan menjawab seluruh komentar dari pengguna dan peneliti selaku admin dapat merubah tampilan sistem informasi sebagai pembaharuan tampilan.

5. Halaman Profil

Halaman profil merupakan isi dari sistem informasi yang bisa dipilih oleh pengguna yang terdapat dalam halaman beranda *user*. Jika pengguna *klick* profil maka pengguna dapat membaca seluruh identitas penulis misalkan, nama, alamat, nomor kontak, tempat kerja, pengalaman pekerjaan, pendidikan, dan lain-lain yang diisi oleh peneliti sebagai informasi identitas peneliti. Halaman profil bertujuan untuk memudahkan pengguna untuk mengenal dan mengetahui lebih jauh tentang pribadi peneliti.

6. Halaman Komentar Pengguna

Halaman komentar merupakan halaman yang berisi komentar pengguna, berupa tanggapan, pertanyaan, dan lain-lain yang ditujukan oleh peneliti dengan cara memasukan judul dan isi komentar. Selanjutnya, peneliti akan menjawab atau menanggapi seluruh komentar dari pengguna. Seluruh jawaban peneliti berdasarkan dari komentar pengguna dapat dilihat pada halaman ini juga. Halaman komentar dapat dilihat pada Gambar 5.9 Halaman Komentar Pengguna.



7. Halaman Hasil Penelitian

Halaman hasil penelitian merupakan halaman dari dokumentasi *audiovisual* acara adat perkawinan cacap-cacapan yang disusun berdasarkan struktur rangkaian acara adat. Isi halaman hasil penelitian terdiri dari rekaman *audiovisual* dari rangkaian acara: (a) rangkaian acara pembukaan; (b) rangkaian acara suapan; (c) rangkaian acara *cacapan*; (d) rangkaian acara doa; dan (f) rangkaian acara penutup.

VI KESIMPULAN

Berdasarkan analisis yang dilakukan maka sistem informasi bahan ajar digital sebagai pemanfaatan hasil kajian tradisi lisan *cacap-cacapan* dapat digunakan oleh masyarakat luas terutama mahasiswa dan dosen.

Sebuah studi melakukan perbandingan antara video pembelajaran yang menggunakan dan tanpa penampilan wajah instruktur (Kizilcec, Bailenson, & Gomez, 2015). Tujuan kajian agar masyarakat luas dapat mengetahui Sastra Lisan, sedangkan dosen dan mahasiswa dapat memanfaatkan bahan ajar sebagai bahan mata kuliah Sastra Nusantara. Sedangkan tujuan analisa survey untuk mengetahui kelayakan sistem informasi

bahan ajar digital untuk disebarakan secara *online* kepada masyarakat luas.

Sistem Informasi Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia merupakan aplikasi elektronik atau aplikasi dalam jaringan (*daring*) yang dimanfaatkan sebagai pengembangan literasi digital, bagi mahasiswa atau seluruh kalangan yang ingin mengetahui tentang bahasa, sastra, budaya, dan tradisi lisan di Indonesia. Sistem informasi ini dapat dibuka atau dipergunakan dengan perangkat *mobile*, yaitu *smartphone*, tablet, android, laptop, dan *personal computer (PC)*. Sistem Informasi *E-book* Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia dapat diunduh (*download*) bagian isi yang dikehendaki sebanyak-banyaknya secara gratis.

V. SARAN

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Universitas Bina Insan yang telah banyak membantu dalam penelitian ini dan peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, sebagai revisi dari hasil penelitian ini.



VI. DAFTAR PUSTAKA

- Albó, L., & Hernández-Leo, D. (2019). Conceptualizing a visual representation model for MOOC-based blended learning designs. *Australasian Journal of Educational Technology*, 36(4), 1–26. <https://doi.org/10.14742/ajet.5178>.
- Adriyanto, A. R., Santosa, I., & Syarief, A. (2019). Memahami perilaku generasi Z sebagai dasar pengembangan materi pembelajaran daring. [Understanding generation Z's behavior as a basis for developing online learning materials]. *Seni, Teknologi dan Masyarakat*, 2, 165– 173. <https://doi.org/10.33153/semhas>.
- Belcher, T. G. (2018). *The effects of randomized appearance of text chunks in nurse eLearning lessons* (Doctoral Dissertation, Kansas State University). <https://krex.k-state.edu/dspace/handle/2097/38658>.
- Didi, S., Husaini U., & Cepi, S.(2021) *The Moderation Effect Of Information Systems On Vocational High School Principal Decision-Making Model*. *Cakrawala Pendidikan*, Vol. 40, No. 1, February 2021 doi:10.21831/cp.v40i1.31268
- Daradoumis, T., Bassi, R., Xhafa, F., & Caballe, S. (2013, 28-30 October). *A review on massive e-learning (MOOC) design, delivery and assessment*. Paper presented at the 2013 Eighth International Conference on P2P, Compiegne, France. <https://doi.org/10.1109/3PGCI.C.2013.37>
- Hermann, M., Pentek, T., & Otto, B. (2016, 5-8 January). *Design principles for industrie 4.0 scenarios*. Paper presented at the 49th Hawaiian International Conference on Systems Science, Koloa, HI, USA. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2016.488>.



- Herrlinger, S., Höffler, T. N., Opfermann, M., & Leutner, D. (2017). When do pictures help learning from expository text? Multimedia and modality effects in primary schools. *Research in Science Education*, 47(3), 685–704. <https://doi.org/10.1007/s11165-016-9525-y>.
- Johnson, J. I. M. (2015). *The relationship between social support and self-advocacy in college students with disabilities* (Doctoral dissertation, University of Denver). <https://digitalcommons.du.edu/etd/1040>.
- Kizilcec, R. F., Bailenson, J. N., & Gomez, C. J. (2015). The instructor's face in video instruction: Evidence from two large-scale field studies. *Journal of Educational Psychology*, 107(3), 724–739. <https://doi.org/10.1037/edu0000013>.
- Robbins, S. P. (2003). *Organizational behavior*. New Jersey, NJ: Prentice Hall.
- Skalski, A. K & Romero, M. (2011, January). Data-based decision making. *Principal Leadership*, 11(5), 12–16.
- Suryana, Y. (2020, January) *Didactic Values in Nusantara Literature: Sundanese Literature Accentuation: Scientific Journal of Indonesian Language and Literature Education STKIP Subang, ISSN Print: - ISSN Online: Volume 1 Number 1, November 2020*
- Wibowo, I. (2013). *Belajar Desain Grafis*. Jakarta: