

PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL CREATIVE WRITING: *BLENDED LEARNING* BERBASIS PROYEK TERINTEGRASI KECAKAPAN 6C

Levandra Balti¹, Winda Trisnawati², Tiara Monika³

^{1,2,3} Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Muara Bungo
e-mail: levandrabalti@gmail.com¹, trisnawatiwinda@gmail.com², tiaramonika0604@gmail.com³

ABSTRAK

Pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi buku digital dengan pendekatan *blended learning* yang terintegrasi dengan kecakapan 6C pada mata kuliah *English creative writing: drama and theatre*. Mata kuliah ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menulis naskah drama dan teater dalam bahasa Inggris, mengembangkan kecakapan yang relevan dalam konteks pembelajaran bahasa. Desain penelitian ini merupakan *research and development design* yang menggunakan model 4D. Tahapan penelitian ini merupakan tahap *define*, tahap *design*, tahap *develop*, dan tahap *disseminate*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa buku digital *blended learning* dengan pendekatan proyek dan integrasi kecakapan 6C memiliki dampak positif pada kemampuan mahasiswa dalam menulis naskah drama dan teater dalam bahasa Inggris. Mahasiswa juga menunjukkan peningkatan dalam pengembangan kecakapan 6C, termasuk kemampuan berkolaborasi, berkomunikasi secara efektif, dan berpikir kritis. Penelitian ini memberikan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut dalam penggunaan buku digital *blended learning* dalam mata kuliah *English Creative Writing Drama and Theatre*, serta peningkatan integrasi kecakapan 6C dalam konteks pembelajaran bahasa. Temuan penelitian ini dapat menjadi kontribusi penting untuk pengembangan kurikulum dan metode pengajaran yang lebih inovatif dalam pendidikan bahasa Inggris dan pengembangan kecakapan mahasiswa.

Kata kunci: *Buku Digital, Blended Learning, Keterampilan Abad 21*

ABSTRACT

This development aims to develop and evaluate digital books with a blended learning approach that is integrated with 6C skills in the English creative writing: drama and theater course. This course aims to improve students' ability to write drama and theater scripts in English while developing important skills that are relevant in a language-learning context. This research design is a research and development design that uses a 4D model. The stages of this research are the define stage, design stage, develop stage, and disseminate stage. The results of this research show that digital blended learning books with a project approach and integration of 6C skills have a positive impact on students' ability to write drama and theater scripts in English. Students also demonstrated improvements in developing 6C skills, including the ability to collaborate, communicate effectively, and think critically. This research provides recommendations for further development in the use of digital blended learning books in the English Creative Writing Drama and Theater courses, as well as increasing the integration of 6C skills in language learning contexts. The findings of this research can be an important contribution to the development of more innovative curricula and teaching methods in English education and the development of student skills.

Keywords: *Digital Book, Blended Learning; 21st Century Skills*

PENDAHULUAN

Pendidik di seluruh dunia mendorong keterampilan untuk menghadapi tantangan perkembangan abad ke-21 untuk mempersiapkan generasi di era society 5.0 untuk menjadi generasi yang handal di masa depan. (Trisnawati & Sari, 2019). Oleh karena itu, mahasiswa membutuhkan keterampilan abad ke – 21 yang disingkat sebagai 6C yaitu *character* (karakter), *citizenship* (kewarganegaraan), *critical thinking* (berpikir kritis), *creativity* (kreatif), *collaboration* (kolaborasi), dan *communication* (komunikasi) (Miterianifa et al., 2021). Muatan kecakapan 6C harus terkandung dalam konten pembelajaran

sebagai bentuk pembekalan diri kepada mahasiswa. Melalui itu, mahasiswa memiliki nilai yang tidak akan terganti oleh teknologi mesin kedepannya.

Kecakapan 6C harus diintegrasikan kedalam perangkat pembelajaran, salah satunya adalah buku ajar. Hasil pra pengamatan, di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP Universitas Muhammadiyah Muara Bungo sudah menggunakan kurikulum OBE berbasis MBKM, dimana pada pelaksanaannya, dosen direkomendasikan untuk menggunakan metode pengajaran berbasis proyek sehingga mahasiswa mampu menghasilkan luaran/ produk khususnya pada

mata kuliah *English creative writing: drama and theatre*. Namun, masalahnya adalah dosen kesulitan menemukan modul yang mendukung pembelajaran. Mereka hanya membuat *slide PowerPoint* sebagai *handout* materi pembelajaran.

Fokus penelitian adalah mengembangkan buku digital *blended learning* berbasis proyek yang terintegrasi kecakapan 6C untuk mata kuliah *English creative writing: drama and theatre*. Penelitian ini mengamati “Bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan buku digital *blended learning* berbasis proyek terintegrasi kecakapan 6C sebagai bahan ajar mata kuliah *English creative writing: drama and theatre*?”. Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui deskripsi tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan buku digital ini. Setelah melakukan penelitian ini, diharapkan temuan penelitian memberikan kontribusi bagi semua dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris dalam pengajaran, serta temuan ini juga dapat digunakan sebagai sumber belajar oleh mahasiswa.

Permasalahan yang terjadi pada mata kuliah *English creative writing: Drama and theatre* di Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Muhammadiyah Muara Bungo adalah ditemukannya kesulitan dosen dalam memperoleh referensi/ buku ajar. Kemudian dalam proses penerapan pembelajaran pada mata kuliah ini dibutuhkan kreatifitas mahasiswa dalam menulis naskah drama dan teater dalam berbahasa Inggris, namun mahasiswa merasa kesulitan dan bosan jika proses penulisan naskah ini hanya dilakukan di dalam kelas setiap minggunya. Oleh karena itu, model *Blended Learning* berbasis proyek menawarkan fleksibilitas proses pembelajaran (Wahyudi et al., 2018).

Penerapan *blended mobile learning* di ruang kelas seni teater dengan mempresentasikan dan mendiskusikan bagaimana perangkat mobile digunakan menunjukkan adanya tantangan, perpaduan pendekatan pengajaran *multichannel (m-learning, blended learning, di kelas/kuliah daring)* dapat meningkatkan dalam pengajaran dan pengalaman belajar mahasiswa (Zhou and Li, 2019). Selanjutnya, implementasi model *Blended*

Learning berdasarkan TIK dalam mata pelajaran Drama Bahasa Inggris adalah salah satu cara untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh mahasiswa dalam kegiatan perkuliahan (Ningsih & Ratna, 2021). Hal ini dikarenakan model pembelajaran *Blended Learning* dapat menggabungkan pembelajaran tatap muka dan jarak jauh. Selain itu, Model *Blended Learning* berbasis TIK yang diterapkan dalam proses perkuliahan akan meningkatkan daya saing, karena dalam penerapannya memanfaatkan ICT (Information dan Teknologi Komunikasi).

Selanjutnya, pengembangan buku digital *blended learning* berbasis proyek yang terintegrasi kecakapan 6C dapat mengasah keterampilan mahasiswa agar siap melewati perubahan era digital ini. Kecakapan 6C merupakan keterampilan abad ke – 21 yang sebelumnya dikenal dengan kecakapan 4C. Adanya tambahan 2 keterampilan interpersonal yaitu *character* dan *citizenship* diharapkan menjadi landasan dan nilai penting. Salah satu ciri dari implementasi kecakapan 6C di abad ke-21 adalah munculnya aspek humanis dalam pendidikan, seperti pembelajaran dan kurikulum yang berpusat pada nilai dan karakter, tidak lagi hanya berfokus pada penguasaan materi mata Pelajaran (Redhana, 2019). *Blended learning* berbasis proyek yang diintegrasikan dengan keterampilan 6C yaitu *character* (karakter), *citizenship* (kewarganegaraan), *critical thinking* (berpikir kritis), *creativity* (kreatif), *collaboration* (kolaborasi), dan *communication* (komunikasi).

Berdasarkan penelitian- penelitian terdahulu yang melakukan penelitian dengan mengelaborasi model *blended learning* berbasis proyek yang terintegrasi dengan keterampilan 6C khususnya pada mata kuliah *English Creative Writing: Drama and Theatre*. Maka perlu adanya penelitian pengembangan buku digital berbasis proyek terintegrasi keterampilan 6C pada mata kuliah *English creative writing: Drama and theatre* ini diharapkan dosen memperoleh solusi terkait dengan referensi/ buku ajar khususnya di Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Muhammadiyah Muara Bungo, serta mahasiswa dapat lebih fleksibel dalam proses penulisan naskah drama di tempat-tempat yang nyaman

sehingga inspirasi dan kreatifitas mereka dapat tereksplor dengan baik.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Research and Development* dengan model 4D. Langkah – langkah penelitian pengembangan ini mengacu pada model 4D Thiagarajan dkk (1974) (Martianingtyas, 2019) yaitu:

- 1) Pada tahap *define* merupakan tahap analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan dan masalah -masalah media atau perangkat pembelajaran yang ada. Tahapan ini terdiri dari beberapa Langkah, yaitu analisis kebutuhan mahasiswa, analisis konsep, analisis tugas, dan analisis tujuan spesifik (Khoiri, 2017).
- 2) Pada tahap *design* merupakan tahap merancang prototipe buku digital yang akan dikembangkan. Fase ini dapat dimulai setelah serangkaian tujuan analisis perilaku mahasiswa selesai dirumuskan. Seleksi materi, media, dan format untuk bahan dan pembuatan prototipe merupakan aspek utama dari tahap desain.
- 3) Pada tahap *develop* merupakan tahap umpan balik digali dan diterima melalui evaluasi formatif dan kemudian direvisi. Proses ini biasanya terdiri dari dua tahap: penilaian ahli dan pengujian pengembangan (pengujian terbatas).
- 4) Pada tahap *disseminate* memiliki tiga fase yang dilakukan dalam tahap ini, yaitu: tes validasi, pengemasan, serta difusi dan adopsi. Di tahap ini tes validasinya berbentuk evaluasi sumatif. Dalam fase pengujian validasi ini sebaiknya dilakukan di situasi nyata dan melibatkan banyak pihak. Produk yang sudah siap kemudian dilakukan pengemasan akhir. Tahap paling akhir adalah difusi dan adopsi dimana produsen dan distributor harus diajak bekerja sama untuk mengemas produk dalam bentuk yang dapat diterima serta memasarkannya secara luas.

Subjek penelitian ini dalam uji coba ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP Universitas Muhammadiyah Muara Bungo semester 6 yang sedang mengontrak mata kuliah *English Creative Writing: Drama and*

Theatre. Subjek penelitian ini berjumlah 28 orang. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan beberapa instrumen penelitian, yaitu:

1. *English Creative Writing Test* (Tes Menulis Naskah Drama Bahasa Inggris). Tes ini digunakan untuk memperoleh data dari hasil *Pre-Test* dan *Post Test*.
2. Instrument validitas terdiri dari lembar validasi ahli materi pembelajaran, dan lembar validasi ahli media pembelajaran.
3. Instrumen kepraktisan terdiri dari lembar aktivitas mahasiswa dan lembar keterlaksanaan penggunaan buku digital blended learning berbasis proyek terintegrasi kecakapan 6C.
4. Instrumen keefektifan terdiri dari lembar respon dosen pengampu (Angket), lembar respon mahasiswa (Angket) dan lembar hasil kerja proyek mahasiswa.

Buku digital yang dikembangkan selanjutnya dilakukan telaah oleh ahli untuk memberikan penilaian. Data hasil penilaian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini passing grade dalam skor rata – rata (P) dari hasil penilaian para ahli, kemudian disesuaikan dengan kriteria penilaian perangkat. Kesepakatan antar validator dianalisis dengan menggunakan *percentage of agreement*. Perangkat pembelajaran dikatakan *reliable* apabila *percentage of agreement* $\geq 75\%$. Data kepraktisan perangkat pembelajaran diperoleh dari lembar keterlaksanaan pembelajaran, angket respon dosen pengampu dan angket mahasiswa, yang kemudian akan dianalisis untuk menentukan persentase rata-rata. Hasil uji praktis yang telah diketahui persentasenya dapat dicocokkan dengan kriteria kepraktisan. Analisis keefektifan perangkat terdiri dari analisis peningkatan hasil belajar. Untuk menganalisis peningkatan tersebut digunakan analisis nilai *N-gain* ternormalisasi. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan nilai *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan hasil yang diperoleh menggunakan standar gain, dikelompokkan kategori kecakapan 6C mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Buku Digital: *Blended Learning* berbasis Proyek terintegrasi Kecakapan 6C pada Mata Kuliah *English Creative Writing Drama and Theatre*

1. Define

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan. Hasil dari analisis kebutuhan pada tahap ini sebagai berikut:

- Analisis Peserta: Mahasiswa masih kurang mampu menulis karya sastra dengan baik. Keterbatasan kosakata membuat mahasiswa tidak kaya dalam pemilihan diksi ketika menulis, terlebih dalam menulis naskah drama yang merupakan bentuk karya sastra yang membutuhkan daya imajinasi yang luas.
- Analisis Teknologi: Pada proses pembelajaran Dosen dan Mahasiswa sudah memanfaatkan teknologi. Berbagai aplikasi pembelajaran online sudah digunakan oleh dosen dan mahasiswa, salah satunya penerapan blended learning juga merupakan hal yang sudah biasa dilakukan di Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Muhammadiyah Muara Bungo. Namun, penerapan blended learning berbasis proyek yang terintegrasi kecakapan 6C belum pernah diterapkan.
- Analisis Isu: Di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Muhammadiyah Muara Bungo sudah menggunakan kurikulum OBE berbasis MBKM, dimana pada pelaksanaannya, dosen direkomendasikan untuk menggunakan metode pengajaran berbasis proyek sehingga mahasiswa mampu menghasilkan luaran/ produk (Rosidah & Pramulia, 2021). Di seluruh dunia, kesadaran tentang kecakapan abad ke-21 (6C) sedang dikampanyekan untuk mempersiapkan generasi yang mampu dan siap menghadapi tantangan era masyarakat 5.0. (Balti, 2021). Oleh karena itu blended learning berbasis proyek terintegrasi kecakapan 6C ini sangat tepat digunakan pada mata kuliah *English Creative Writing: Drama and Theatre* yang luaran akhir mata kuliah ini adalah sebuah naskah drama berbahasa Inggris.

2. Design

Pada tahap ini peneliti melakukan perencanaan produk. Produk yang dirancang merupakan buku digital untuk

mata kuliah *English Creative Writing: Drama and Theatre* dengan menggunakan model *blended learning* berbasis proyek terintegrasi kecakapan 6C.

- 1) Merancang matriks garis besar indikator buku digital dengan judul "*Creative Writing: Drama and Theatre (Project based Blended Learning – Integrated 6C Skills)*".
- 2) Media yang digunakan untuk mendesain buku digital adalah aplikasi *canva* dan *heyzine*.
- 3) Buku digital ini dirancang dengan mengintegrasikan model blended learning berbasis proyek terintegrasi kecakapan 6C.
- 4) Buku digital ini terdiri dari Bab yang berisikan teori – teori *English creative writing* dalam menuliskan naskah drama.
- 5) Setiap Bab nya diintegrasikan dengan setiap fase pada model blended learning berbasis proyek (Wahyudi et al., 2018). Fase – fase tersebut berupa:
 - Fase 1: *Start with the Essential Question (Online Learning)*.
 - Fase 2: *Design a Plan for the Project (Face to Face Learning)*.
 - Fase 3: *Create a Schedule (Face to Face Learning)*
 - Fase 4: *Monitor the Students and the Progress of the Project (Online Learning)*
 - Fase 5 : *Assess the Outcome (Online learning)*
 - Fase 6 : *Evaluate the Experience (Face to Face Learning)*
- 6) Buku digital ini dirancang dengan menyediakan *activity* yang terintegrasi dengan keterampilan abad 21 (6C) (Zubaidah, 2016), yaitu:
 - *Collaboration Skill Activity*
 - *Comunication Skill Activity*
 - *Critical Thinking Skill Activity*
 - *Creative Skill Activity*
 - *Character Skill Activity*
 - *Citizenship Skill Activity*

3. Develop

Umumnya, umpan balik digali dan diterima pada tahap develop dan kemudian direvisi. Pada umumnya, fase ini terdiri dari dua langkah utama, yaitu penilaian ahli dan pengujian terbatas.

Penilaian Ahli (*Expert Appraisal*)

a. Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Hasil dari analisis validasi ahli materi pembelajaran menunjukkan

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran

No	Indikator	Ahli 1	Ahli 2	Rata - rata	Kategori
1	Isi Materi	78	80	79	Baik
2	Penyajian Materi	79	80.3	79.6	Baik
3	Penggunaan Bahasa	77	78	77.5	Baik
Total rata-rata				78.7	Baik

Berdasarkan hasil validasi pada indikator isi materi memperoleh skor rata – rata 79 dikategorikan valid. Indikator isi materi pembelajaran meliputi kesesuaian dengan silabus, keakuratan, pendukung, dan kemampuan.

Hasil validasi pada indikator penyajian materi memperoleh skor rata – rata 79.6. Hal ini menunjukkan bahwa pada indikator penyajian materi ini dikategorikan valid. Teknik penyajian, pendukung penyajian, penyajian pembelajaran, dan kelengkapan penyajian adalah komponen yang dievaluasi pada indikator ini.

Kemudian pada indikator penggunaan bahasa memperoleh skor rata – rata 77.5. Indikator ini dikategorikan valid. Penggunaan istilah, simbol, atau ikon, kelugasan, komunikasi, dialogis, dan interaktif,

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

No	Indikator	Ahli 1	Ahli 2	Rata – rata	Kategori
1	Ukuran Buku	80	79	79.5	Baik
2	Desain Sampul Buku	78	77	77.5	Baik
3	Kesesuaian Desain Isi Buku	77	79	78	Baik
Total rata - rata				78.3	Baik

Berdasarkan hasil analisis dari tiga indikator penilaian dari ahli media pembelajaran diperoleh skor rata – rata 78.3. Skor tersebut dikategorikan baik. Pada indikator ukuran buku diperoleh skor rata – rata 79.5 yang dikategorikan baik. Selanjutnya skor rata – rata dari hasil analisis indikator desain sampul buku diperoleh 77.5, dikategorikan baik. Kemudian, indikator terakhir yaitu kesesuaian desain isi buku memperoleh skor rata – rata 78, skor ini dikategorikan baik.

Berdasarkan hasil validasi ahli media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa buku digital dengan judul “*English Creative Writing: Drama and Theatre (Project based Blended Learning –*

bahwa beberapa komponen penilaian dipertimbangkan: isi materi, penyajian materi, dan penggunaan bahasa. Hasil analisis disajikan pada tabel 1.

kesesuaian dengan tingkat perkembangan mahasiswa, dan keterpaduan alur pikir dievaluasi dalam komponen ini.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi pembelajaran dapat disimpulkan bahwa buku digital dengan judul “*English Creative Writing: Drama and Theatre (Project based Blended Learning – Integrated 6C Skills)*” dikategorikan “Baik” dengan skor rata – rata 78.7. Hasil catatan dari para ahli materi pembelajaran buku ini dinyatakan “layak digunakan di lapangan dengan revisi”.

b. Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

Hasil analisis validasi media pembelajaran menunjukkan beberapa aspek penilaian yaitu ukuran buku, desain sampul buku, dan kesesuaian desain isi buku. Hasil analisis disajikan pada tabel 2.

Integrated 6C Skills)” dikategorikan “Baik” dengan skor rata – rata 78.3. Hasil catatan dari para ahli media pembelajaran buku ini dinyatakan “layak digunakan di lapangan dengan revisi”.

Pengujian Terbatas (Developmental testing)

a) Uji Praktikalitas Dosen Pengampu

Uji praktikalitas buku digital (produk) dilakukan dengan memberikan angket kepada dosen pengampu mata kuliah *English Creative Writing: Drama and Theatre*. Ada 2 orang dosen yang mengisi angket

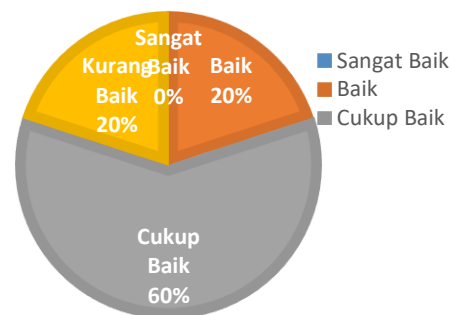
praktikalitas buku digital dengan judul “*English Creative Writing: Drama and Theatre (Project based Blended Learning –*

Integrated 6C Skills)”. Hasil analisis uji kepraktisan respon dosen pengampu disajikan dalam tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Praktikalitas Produk oleh Dosen Pengampu

No	Indikator	Rata – Rata Nilai	Kategori
1	Dapat digunakan (<i>usable</i>)	83	Sangat Praktis
2	Mudah digunakan (<i>easy to use</i>)	82.5	Sangat Praktis
3	Menarik (<i>appealing</i>)	86	Sangat Praktis
4	Efisien (<i>cost effective</i>)	80	Praktis
Total rata-rata nilai		82.8	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil analisis dapat dilihat bahwa pada indikator *usable* memperoleh skor rata – rata 83 terkategori sangat praktis. Pada indikator *easy to use* diperoleh skor rata – rata 82.5 terkategori sangat praktis. Kemudian, pada indikator *appealing* diperoleh skor rata – rata 86 terkategori sangat praktis. Selanjutnya pada indikator *cost effective* diperoleh skor rata – rata 80 terkategori praktis. Kesimpulan secara keseluruhan indikator kepraktisan buku digital dengan judul “*English Creative Writing: Drama and Theatre (Project based Blended Learning – Integrated 6C Skills)*” diperoleh skor rata – rata 82.8, buku ini dikategorikan sangat praktis.



Grafik 1. Rekapitulasi Nilai *Pre – Test* pada Uji Coba Skala Kecil

b) Uji Coba Skala Kecil

Buku digital (produk) yang telah dikembangkan kemudian diuji pada mahasiswa yang sebenarnya namun masih bersifat terbatas. Mahasiswa yang terlibat dalam tahap ini sebanyak 5 mahasiswa. Mahasiswa tersebut merupakan mahasiswa semester 6 Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Muhammadiyah Muara Bungo. Tahapan ini dilakukan untuk menemukan bagian-bagian yang belum sempurna dan bisa direvisi. Mahasiswa diberikan angket untuk memperoleh respons, reaksi, dan komentar para mahasiswa tersebut kemudian dikaji kembali untuk dicari apa saja yang perlu diubah, dimodifikasi atau ditambah. Peneliti melakukan *pre-test* pada uji coba skala kecil. Hasil uji coba terbatas ini dapat dilihat pada grafik 1.

Berdasarkan hasil *pre-test*, pada uji coba skala kecil dari 5 orang mahasiswa tidak ada mahasiswa yang memperoleh nilai terkategori “sangat baik” (0%). Ada 1 orang mahasiswa yang memperoleh nilai dengan kategori “baik” (20%). Kemudian ada 3 orang mahasiswa yang memperoleh nilai dengan kategori “cukup baik” (60%). Selanjutnya, ada 1 orang mahasiswa yang memperoleh nilai dengan kategori “kurang baik” (20%). Dapat disimpulkan bahwa dari 5 orang mahasiswa di *pre-test* uji coba skala kecil, 60% mahasiswa dikategorikan “cukup baik” dalam menulis naskah drama berbahasa Inggris.

Setelah dilaksanakan *pre-test*, peneliti melakukan *treatment* berupa penerapan model *project based blended learning – integrated 6C skills* pada mata kuliah *Creative Writing: Drama and Theatre*. *Project* yang dibuat oleh mahasiswa berupa naskah drama berbahasa Inggris. Mahasiswa menggunakan buku digital dengan skema pembelajaran *blended*, yaitu *face to face learning* dan *online learning* (Faustino & Kaur, 2021). kegiatan pembelajaran online dilaksanakan pada fase kegiatan memonitor progres proyek yang dikerjakan mahasiswa melalui *zoom meeting*. Kemudian pada fase akhir yaitu fase evaluasi pengalaman belajar dilaksanakan dengan mode perkuliahan tatap muka di kelas. Setelah kegiatan

pemberian treatment selesai sampai proyek yang dikembangkan mahasiswa sudah selesai, maka peneliti membagikan angket

uji kepraktisan buku digital. Berikut penjabaran hasil uji kepraktisan buku digital pada uji coba skala kecil.

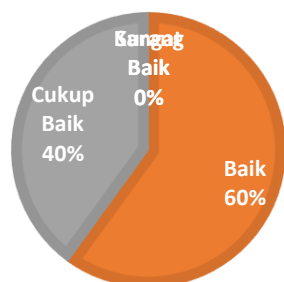
Tabel 4. Hasil Uji Praktikalitas Produk oleh Mahasiswa pada Uji Coba Skala Kecil

No	Indikator	Rata – Rata Nilai	Kategori
1	Dapat digunakan (<i>usable</i>)	81	Sangat Praktis
2	Mudah digunakan (<i>easy to use</i>)	83	Sangat Praktis
3	Menarik (<i>appealing</i>)	83	Sangat Praktis
4	Efisien (<i>cost effective</i>)	85	Sangat Praktis
Total rata-rata nilai		83	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil analisis uji coba produk skala kecil menunjukkan bahwa ada empat indikator yang diujikan dalam uji coba skala kecil, yaitu *usable*, *easy to use*, *appealing*, dan *cost effective* (Elvisa & Rifai, 2021). Nilai rata-rata pada indikator *usable* adalah 81. Nilai rata-rata indikator *easy to use* adalah 83. Nilai rata-rata indikator *appealing* adalah 83. Terakhir, indikator *cost effective* memperoleh nilai rata – rata 85. Total nilai rata-rata uji kepraktisan pada uji coba skala kecil adalah 83. Dapat disimpulkan bahwa buku digital judul “*English Creative Writing: Drama and Theatre (Project based Blended Learning – Integrated 6C Skills)*” dikategorikan “sangat praktis”. Walaupun buku digital ini dikategorikan “sangat praktis” namun masih ada beberapa yang merupakan bentuk respon mahasiswa terhadap penyempurnaan buku digital *Englis Creative Writing: Drama and Theatre (Project based Blended Learning – Integrated 6C Skills)*”.

Pada akhir kegiatan uji coba skala kecil, peneliti melakukan *post-test* kepada mahasiswa. *Post-test* berupa penilaian produk proyek berupa naskah drama yang dibuat oleh mahasiswa pada kegiatan *treatment*. Berikut grafik hasil analisis *post test* mahasiswa pada uji coba skala kecil.

■ Sangat Baik ■ Baik ■ Cukup Baik ■ Kurang Baik



Grafik 2. Rekapitulasi Nilai *Post – Test* pada Uji Coba Skala Kecil

Berdasarkan hasil *post – test*, pada uji coba skala kecil tidak ditemukan mahasiswa (0%) yang mendapat nilai dengan kategori

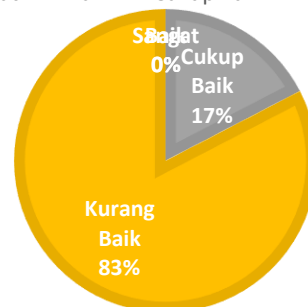
“sangat baik”. Terdapat 3 orang mahasiswa (60%) memperoleh nilai dengan kategori “baik”. Kemudian, ada 2 orang mahasiswa (40%) memperoleh nilai dengan kategori “cukup baik”. Selanjutnya, tidak ditemukan mahasiswa (0%) yang memperoleh nilai dengan kategori “kurang baik”. Dapat disimpulkan, pada kegiatan *post – test* terjadi perubahan ke arah yang lebih baik dibuktikan dengan nilai 60% mahasiswa yang memperoleh kategori “baik”.

4. Disseminate

a) Validation Testing (Uji Coba Skala Besar)

Uji coba skala besar dilakukan pada mahasiswa semester 6 Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Muhammadiyah Muara Bungo. Jumlah mahasiswa yang terlibat dalam uji coba skala besar sebanyak 23 orang. Peneliti melakukan *pre-test* terlebih dahulu kepada mahasiswa yang terlibat di uji coba skala besar. Bentuk *pre-test* yang diberikan adalah *drama script writing test*. Penjabaran rekapitulasi nilai *pre-test* disajikan pada grafik 3.

■ Sangat ■ Baik ■ Cukup Baik ■ Kurang Baik



Grafik 3. Rekapitulasi Hasil *Pre-Test* pada Uji Coba Skala Besar

Berdasarkan hasil rekapitulasi *pre-test*, peneliti menemukan nilai dari kemampuan menulis naskah drama mahasiswa belum ada yang memperoleh nilai terkategori “baik”. 4 orang mahasiswa memperoleh nilai yang terkategori “cukup baik” atau 17%. Kemudian

ada 19 orang mahasiswa yang memperoleh nilai yang terkategori “kurang baik” atau 83%. Penilaian dilakukan dengan membagi beberapa aspek, yaitu aspek kesesuaian isi dan alur cerita, aspek ketepatan dialog, aspek ketepatan pelukisan latar, aspek ketepatan diksi dan kalimat, dan aspek gaya penutur (Maulina & Setyorini, 2015). Pada tahap ini, peneliti tidak hanya mengamati total perolehan mahasiswa secara keseluruhan, namun juga mengamati kemampuan dari aspek – aspek yang dinilai dalam menulis naskah drama. Berikut penjabaran rata – rata nilai ketercapaian setiap aspek penulisan naskah drama.

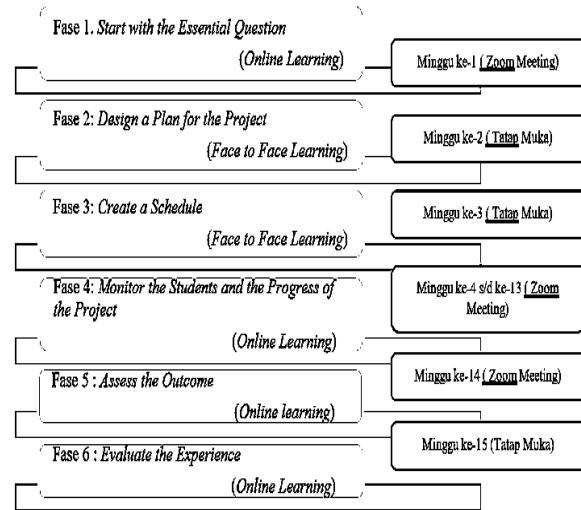
Tabel 5. Ketercapaian Aspek Penilaian Penulisan Naskah Drama pada *Pre-Test*

No	Aspek yang dinilai	Rata – Rata Nilai	Kategori
1	Kesesuaian isi dan alur cerita	78.2	Baik
2	Ketepatan dialog	77.3	Baik
3	Ketepatan pelukisan latar	81.7	Baik
4	Ketepatan diksi dan kalimat	80.8	Baik
5	Gaya penutur	77.3	Baik
Total rata-rata nilai		79.1	Baik

Berdasarkan hasil *pre-test* pada uji coba skala besar ditemukan bahwa pada aspek kesesuaian isi dan alur cerita diperoleh nilai rata – rata 39.1 dikategorikan kurang baik. Pada aspek ketepatan dialog diperoleh nilai rata – rata 44.2 dikategorikan kurang baik. Kemudian pada aspek ketepatan pelukisan latar diperoleh nilai rata – rata 35.6 dikategorikan kurang baik. Selanjutnya pada aspek ketepatan diksi dan kalimat diperoleh nilai rata – rata 30.4 terkategori kurang baik. Aspek terakhir yaitu gaya penutur, diperoleh nilai rata – rata 32.1 terkategori kurang baik. Disimpulkan pada setiap aspek diatas dikategorikan kurang baik. Nilai terendah terdapat pada aspek ketepatan diksi dan kalimat. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan mahasiswa dalam memilih diksi serta menyusun kalimat dalam naskah drama memiliki kemampuan yang kurang baik.

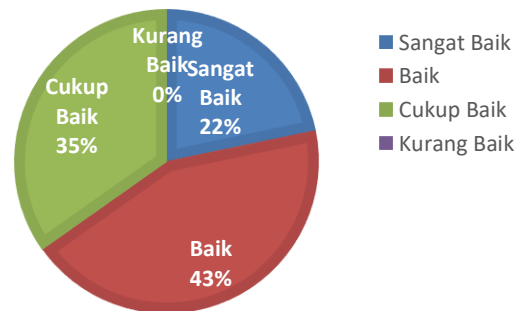
Rangkaian kegiatan setelah pelaksanaan *pre-test*, peneliti melakukan uji coba buku digital “*English Creative Writing: Drama and Theatre (Project based Blended Learning – Integrated 6C Skills)*” di kelas mata kuliah *Creative Writing: Drama and Theatre* dengan menerapkan model *project based blended learning*. Pada implementasi model *blended learning* yang dilakukan

secara *face to face learning* dan *online learning* pada beberapa fase penyelesaian proyek. Proyek yang dikerjakan adalah naskah drama Bahasa Inggris. Berikut skema tahap pelaksanaan *project based blended learning* (Wahyudi et al., 2018):



Grafik 4. Skema Pelaksanaan *Project Based Blended Learning*

Setelah semua tahapan selesai, peneliti melakukan *post-test*. Pada pelaksanaan *post-test*, peneliti mengamati aspek penilaian berupa aspek kesesuaian isi dan alur cerita, aspek ketepatan dialog, aspek ketepatan pelukisan latar, aspek ketepatan diksi dan kalimat, dan aspek gaya penutur dengan menambahkan aspek kecakapan 6C yang termuat dalam buku digital (produk). Penjabaran rekapitulasi nilai *post-test* disajikan pada grafik 3.



Grafik 5. Rekapitulasi Hasil *Post-Test*

Berdasarkan analisis hasil *post test*, peneliti menemukan sebanyak 5 orang mahasiswa atau 22% yang memperoleh nilai dengan kategori “sangat baik”. Pada kategori “Baik” terdapat sebanyak 10 orang mahasiswa atau 43%. Kemudian pada kategori “cukup baik” terdapat sebanyak 8 orang mahasiswa atau 33 %. Sementara tidak ada mahasiswa yang memperoleh nilai

dengan kategori “kurang baik” atau 0%. Kesimpulannya pada rekapitulasi nilai *post-test* berarti banyak mahasiswa yang memperoleh nilai dengan kategori “baik”.

Selain rekapitulasi hasil nilai *post-test*, peneliti juga mengamati kemampuan

mahasiswa dalam mengembangkan aspek – aspek penilaian penulisan naskah drama. Berikut penjabaran ketercapaian mahasiswa pada setiap aspek penulisan naskah drama.

Tabel 6. Ketercapaian Aspek Penilaian Penulisan Naskah Drama pada *Post-Test*

No	Aspek yang dinilai	Rata – rata Nilai	Kategori
1	Kesesuaian isi dan alur cerita	39.1	Kurang baik
2	Ketepatan dialog	44.2	Kurang baik
3	Ketepatan pelukisan latar	35.6	Kurang baik
4	Ketepatan diksi dan kalimat	30.4	Kurang baik
5	Gaya penutur	32.1	Kurang baik
Total rata-rata nilai		30,9	Kurang baik

Berdasarkan hasil analisis ketercapaian aspek pada *post-test*, dapat dilihat bahwa pada aspek kesesuaian isi dan alur cerita memperoleh rata – rata nilai sebesar 78.2. Nilai tersebut dikategorikan “baik”. Pada aspek ketepatan dialog diperoleh rata – rata nilai yaitu 77.3 yang dikategorikan “ baik”. Kemudian pada aspek ketepatan pelukisan latar diperoleh rata – rata nilai 81.7 yang dikategorikan “baik”. Selanjutnya pada aspek ketepatan diksi dan kalimat diperoleh rata – rata nilai 80.8 yang dikategorikan “baik”. Aspek terakhir yaitu aspek gaya penutur memperoleh rata – rata

nilai 77.3 yang dikategorikan “baik”. Kesimpulan seluruh rata – rata nilai seluruh aspek yaitu 79.1. Kategori ini adalah “baik”.

Setelah dilakukan *post-test*, peneliti menyebarkan angket praktikalitas produk (buku digital “*English Creative Writing: Drama and Theatre (Project based Blended Learning -Integrated 6C Skills)*” pada mahasiswa di uji coba skala besar. Mahasiswa memberikan respon terhadap produk yang menjadi masukan penyempurnaan produk. Berikut hasil penyajian analisis respon mahasiswa terhadap produk.

Tabel 7. Hasil Uji Praktikalitas Produk oleh Mahasiswa (Uji Coba Skala Besar)

No	Indikator	Rata – Rata Nilai	Kategori
1	Dapat digunakan (<i>usable</i>)	86	Sangat Praktis
2	Mudah digunakan (<i>easy to use</i>)	84	Sangat Praktis
3	Menarik (<i>appealing</i>)	88	Sangat Praktis
4	Efisien (<i>cost effective</i>)	87	Sangat Praktis
Total rata-rata nilai		86.2	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil analisis respon mahasiswa terhadap kepraktisan produk dapat dilihat bahwa pada indikator *usable* diperoleh rata – rata nilai 86 “sangat praktis”. Pada indikator *easy to use* diperoleh rata – rata nilai 84 “sangat baik”. Selanjutnya pada indikator *appealing* diperoleh rata – rata nilai 88 “sangat praktis”. Terakhir, indikator *cost effective* diperoleh rata – rata nilai 87 “sangat praktis”. Total rata – rata nilai keseluruhan aspek yaitu 86.2 yang maknanya produk dikategorikan “sangat praktis”.

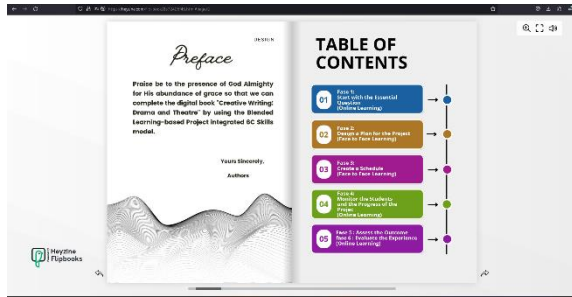
menggunakan *Canva* dan dikonversikan ke *Heyzine E-Flipbook*. Pengemasan didesain menarik dan mudah dipahami oleh mahasiswa.



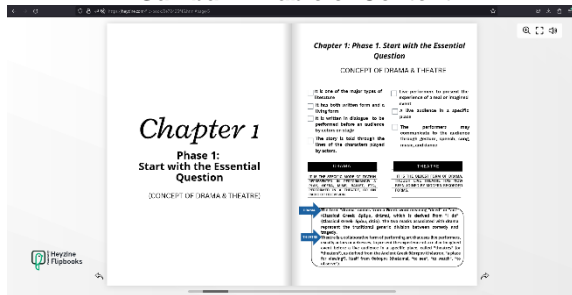
Gambar 1. Cover buku

b) Packaging, Difusi, dan Adopsi

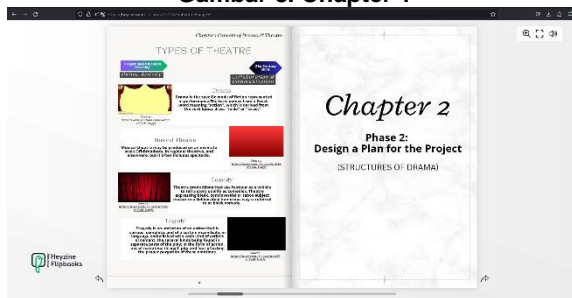
Produk penelitian ini merupakan buku digital dalam bentuk *electronic flipbook (E-Flipbook)* yang di desain dengan



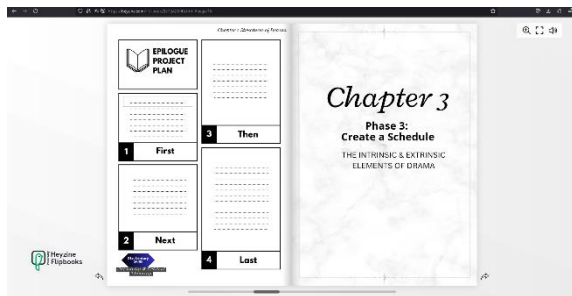
Gambar 2. Table of Content



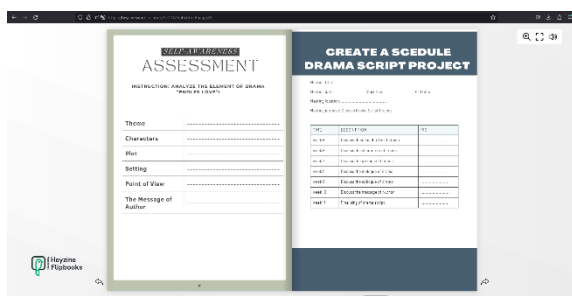
Gambar 3. Chapter 1



Gambar 4. Chapter 2



Gambar 5. Chapter 3



Gambar 6. Assessment

KESIMPULAN

Buku digital *blended learning* berbasis proyek yang terintegrasi terintegrasi kecakapan 6C menunjukkan bahwa total

rata-rata hasil validasi ahli materi pembelajaran adalah 78.7 (Baik). Total rata-rata hasil validasi ahli media pembelajaran adalah 78.3 (Baik). Hasil uji praktikalitas produk oleh mahasiswa diperoleh nilai rata-rata 86.2 (sangat praktis). Pendekatan yang digunakan dalam buku digital membantu mahasiswa mengembangkan kecakapan 6C, seperti komunikasi, kolaborasi, kreativitas, pemecahan masalah, kritis, dan literasi digital. Penggunaan buku digital *blended learning* dengan pendekatan proyek yang terintegrasi kecakapan 6C telah meningkatkan efektivitas pembelajaran dalam mata kuliah *English creative writing: drama and theatre*, khususnya dalam proses meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menulis naskah drama dalam berbahasa Inggris. Respon positif dari mahasiswa terhadap buku digital *blended learning* yang digunakan. Mahasiswa merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran, lebih termotivasi, dan lebih terbantu dengan adanya buku digital ini sebagai pedoman penulisan naskah drama.

Rekomendasi untuk pengembangan buku digital *blended learning* yang lebih baik di masa depan. Ini termasuk saran untuk perbaikan atau perubahan dalam desain pembelajaran, materi, atau aspek teknis buku digital. penelitian ini harapannya dapat berkontribusi pada penelitian selanjutnya dalam bidang pengembangan buku digital *blended learning*, pengajaran bahasa Inggris, atau pengembangan kecakapan 6C dalam konteks pembelajaran bahasa.

DAFTAR PUSTAKA

Balti, L. (2021). *Digital Literacy: The Freedom of Speech to Face Society 5*. 0. 3(2), 37–44.

Elvisa, G. O., & Rifai, H. (2021). Praktikalitas E-Book Edupark IPA dengan Pendekatan Saintifik Berdasarkan Destinasi Wisata Pantai Padang. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 7(2), 128. <https://doi.org/10.24036/jppf.v7i2.112044>

Faustino, A., & Kaur, I. (2021). Blended Learning Models: Perspectives' in Higher Education. *Atlantis Press*, 209(Ijcsce), 185–190. <https://www.atlantispress.com/proceedings/ijcsce-21/125966460>

- Horn, B. M. B., & Staker, H. (2011). The Rise of K – 12 Blended leaRning. *Most*, 21(January), 18. <http://www.innosightinstitute.org>
- Khoiri, N. (2017). *Model Research and Development (R&D) Dalam Bidang Pendidikan*. 1–22.
- Martianingtiyas, E. D. (2019). Research and Development (R&D): Inovasi Produk dalam Pembelajaran. *Researchgate*, August, 1–8. <https://www.researchgate.net/publication/335227473>
- Maulina, O. H., & Setyorini, R. (2015). Penilaian Proyek Sebagai Implementasi Authentic Pembelajaran Drama Di Sekolah. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia 2015*, 99–105.
- Miterianifa, M., Ashadi, A., Saputro, S., & Suciati, S. (2021). *Higher Order Thinking Skills in the 21st Century: Critical Thinking*. June. <https://doi.org/10.4108/eai.30-11-2020.2303766>
- Ningsih, A., & Dewi, R. (2021). *Implementation of Blended Learning Model Based on the ICT in the English Drama Course during the Covid-19 Pandemic*. 8(March), 326–329. <https://www.semanticscholar.org/paper/de7c63a711345aa4037e6cbb31e3eb4ad4e65feb>
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1).
- Rosidah, C. T., & Pramulia, P. (2021). Team Based Project dan Case Method Sebagai Strategi Pengembangan Keterampilan Mengembangkan Pembelajaran Mahasiswa. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran*, 7(2), 245–251. <https://doi.org/10.30653/003.202172.196>
- Trisnawati, W. W., & Sari, A. K. (2019). Integrasi Keterampilan Abad 21 Dalam Modul Sociolinguistics: Keterampilan 4C (Collaboration, Communication, Critical Thinking, Dan Creativity). *Jurnal Muara Pendidikan*, 4(2), 455–466. <https://doi.org/10.52060/mp.v4i2.179>
- Wahyudi, Anugraheni, I., & Winanto, A. (2018). Development of Project-Based Blended Learning Model to Support Student Creativity in Designing Mathematics Learning in Elementary School. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(2), 68–81.
- Zhou, M., & Li, Z. (2019). Blended mobile learning in theatre arts classrooms in higher education. *Innovations in Education and Teaching International*, 56(3), 307–317. <https://doi.org/10.1080/14703297.2018.1447389>
- Zubaidah, S. (2016). SitiZubaidah-STKIPSintang-10Des2016. *Seminar Nasional Pendidikan*, 2, 1–17.