



DOI: <https://doi.org/10.38035/jpsn.v4i3.694>
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Pengembangan Media Pembelajaran Sastra Berbasis Fliki AI untuk Meningkatkan Kemampuan Mengapresiasi Puisi Mahasiswa Program Studi Sastra Inggris

Shella Sazwana Lubis¹, Maman Suryaman²

¹Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia, shella.sazwana123@gmail.com

²Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia, maman.suryaman@uny.ac.id

Corresponding Author: shella.sazwana123@gmail.com¹

Abstract: *This study aimed to develop a Fliki AI-based literature learning media, evaluate its feasibility, and examine its effectiveness in improving the poetry appreciation skills of students in the English Literature Study Program at Universitas Negeri Medan. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. Data were collected through questionnaires, interviews, expert validation, Focus Group Discussions (FGDs), as well as pretests and posttests. The research instruments met the requirements of construct validity and reliability, with a Cronbach's Alpha coefficient of 0.897. Qualitative data were analyzed using the Miles, Huberman, and Saldana model, while quantitative data were analyzed using descriptive and inferential statistics. The findings revealed that both lecturers and students needed a more engaging poetry appreciation learning media that aligns with current technological developments. The product developed was a Fliki AI-based learning media that integrates text, visual elements, and voice narration into instructional videos. The results of the expert validation indicate that 84.65% of the media fall into the "highly suitable" category. The effectiveness test showed a significant difference between the experimental and control groups (sig. 0.000 < 0.05), and the N-Gain score of the experimental group was higher than that of the control group. These findings indicate that the Fliki AI-based learning media is effective in enhancing students' poetry appreciation skills and can serve as an alternative literature learning medium in higher education.*

Keywords: *English Literature, Fliki AI, Learning Media, Poetry Appreciation.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran sastra berbasis Fliki AI, menguji kelayakannya, dan mengukur keefektifannya dalam meningkatkan kemampuan mengapresiasi puisi mahasiswa Program Studi Sastra Inggris Universitas Negeri Medan. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Data diperoleh melalui angket, wawancara, dan *Focus Group Discussion* (FGD), serta hasil pretest dan posttest. Instrumen penelitian telah memenuhi validitas konstruk dan reliabilitas

dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,897. Data dianalisis secara kualitatif menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldana, serta secara kuantitatif melalui statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dosen dan mahasiswa membutuhkan media pembelajaran apresiasi puisi yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi digital. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis Fliki AI yang mengintegrasikan teks, visual, dan narasi suara dalam bentuk video pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan 84,65% bahwa media berada pada kategori sangat layak. Uji efektivitas menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ($\text{sig. } 0,000 < 0,05$), serta nilai N-Gain kelompok eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Fliki AI efektif dalam meningkatkan kemampuan mengapresiasi puisi mahasiswa dan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran sastra di perguruan tinggi.

Kata kunci: Apresiasi Puisi, Fliki AI, Media Pembelajaran, Sastra Inggris.

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan kini semakin tumbuh beriringan dengan adanya perubahan. Dalam menaikkan mutu pendidikan, pendidikan tidak terlepas dari keberhasilan pembelajaran di dalam kelas. Oleh karena itu, diperlukan inovasi yang digunakan saat proses pembelajaran khususnya pada media pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi tersebut dapat diwujudkan dengan memanfaatkan teknologi. Pringgar & Sujatmiko (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran harus ikut bertransformasi dengan memanfaatkan teknologi dan informasi sebagai basis utama dalam pengembangannya sehingga penyampaian materi mampu disesuaikan dengan tuntutan zaman agar tercapai minat dan motivasi belajar peserta didik.

Media pembelajaran sastra kini memanfaatkan teknologi untuk menyajikan pembelajaran interaktif, inovatif, dan menarik. Noviarini dkk. (2024) menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran sastra diperankan oleh media digital sebagai sarana yang mudah diakses di manapun dan kapanpun serta dapat dipelajari secara fleksibel. Oleh karena itu, pengajaran sastra yang mengikuti perkembangan teknologi menjadi lebih menantang karena adanya hubungan antara teknologi dan sastra (Skobo, 2020).

Salah satu aspek penting dalam pendidikan sastra adalah apresiasi puisi. Pembelajaran ini dapat menumbuhkan kepekaan estetika, kemampuan berbahasa, serta daya imajinasi. Melalui pembelajaran apresiasi puisi diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, kreatif, dan relevan dengan era digital saat ini sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran apresiasi puisi pada konteks *English as a Foreign Language* (EFL) masih menghadapi sejumlah kendala. Kumalasari dkk. (2024) mengidentifikasi bahwa rendahnya kemampuan bahasa Inggris peserta didik, penggunaan metode pembelajaran yang masih cenderung konvensional, serta pemilihan materi puisi yang kurang sesuai dengan tingkat kemampuan mahasiswa menjadi faktor yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran apresiasi puisi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran apresiasi puisi pada pembelajar EFL memerlukan strategi dan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi keterlibatan mahasiswa secara lebih aktif.

Hasil observasi dan wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah *Poetry Appreciation* di Program Studi Sastra Inggris Universitas Negeri Medan menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional seperti ceramah, diskusi, dan penggunaan media presentasi sederhana. Pemanfaatan media digital masih sangat terbatas, sementara mahasiswa menunjukkan kebutuhan terhadap media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Kondisi tersebut menyebabkan

proses pembelajaran apresiasi puisi belum sepenuhnya mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, visual, dan kontekstual bagi mahasiswa.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran apresiasi puisi akan berhasil dengan baik apabila didukung oleh media digital yang menarik, interaktif, dan kreatif. Inovasi tersebut antara lain *Web-Based Electronic Module* untuk pendidikan sastra fiksi prosa (Halimah dkk., 2025), media interaktif berbasis digital dalam pembelajaran drama (Grinitha & Jamaludin, 2025), *Massive Open Online Course* (MOOC) pada mata kuliah teori sastra (Lazfihma dkk., 2025), media pembelajaran berbasis android MIT App Inventor (Kurniawan dkk., 2024), *digital storytelling* pada menulis cerpen (Andreanty & Soedarto Harjono, 2024), media digital *crossword puzzle* pada fiksi (Barokah dkk., 2023), dan model digitalisasi rekam jejak karya sastra berbasis *Flipbook* (Siti dkk., 2022).

Namun, media pembelajaran sastra berbasis digital pada penelitian sebelumnya masih memiliki keterbatasan yang dapat diatasi melalui media berbasis *Artificial Intelligence* (AI). Lustani dkk. (2025) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis AI memiliki sifat holistik dan harus dirancang dengan pendekatan pedagogis, etis, serta kebutuhan di lapangan sehingga mampu menutupi keterbatasan yang ada. Penggunaan media AI dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara lebih menyeluruh, termasuk aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif (Salas-Pilco, 2020).

Salah satu perkembangan pemanfaatan AI adalah media digital Fliki AI. Fliki AI merupakan aplikasi yang mampu memvisualisasikan teks menjadi video edukasi secara otomatis serta memiliki fitur *text to speech*, *AI video maker*, akses yang mudah, koleksi konten yang beragam, dan dapat digunakan secara gratis (Fliki, 2023). Penggunaan Fliki AI dalam penelitian ini tidak hanya diarahkan sebagai media yang mengubah teks menjadi video, melainkan sebagai sarana yang memfasilitasi proses pembelajaran mahasiswa melalui integrasi teks, audio, dan visual sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif.

Meskipun Fliki AI memiliki potensi besar dalam proses pembelajaran yang interaktif dan kreatif, pemanfaatannya dalam pembelajaran mengapresiasi puisi masih sangat terbatas (Solano dkk., 2025). Oleh karena itu, pengembangan media sastra digital berbasis Fliki AI diharapkan dapat membuat proses pembelajaran apresiasi puisi menjadi lebih dinamis, interaktif, dan kontekstual sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini mengangkat judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Sastra Berbasis Fliki AI untuk Meningkatkan Kemampuan Mengapresiasi Puisi Mahasiswa Program Studi Sastra Inggris.”**

KAJIAN TEORI

Karya Sastra Puisi

Kata puisi dari bahasa Yunani *“poiesis”* yang artinya penciptaan, kemudian arti ini diperkecil menjadi “hasil seni sastra yang didalamnya terdapat syarat-syarat kata berdasarkan irama, sajak, dan kata kiasan”. Sedangkan, dalam bahasa Inggris *“poetry”* yang berasal dari kata *“poet”* dan *“poem”* yaitu menciptakan atau membuat melalui imajinasi (Waluyo, 1987). Kesustraan yang paling tua adalah karya sastra puisi yang di mana puisi tidak hanya digunakan dalam penulisan karya-karya besar akan tetapi, puisi sangat terikat dalam kehidupan sehari-hari (Waluyo, 1987).

Apresiasi Puisi

Dalam konteks pendidikan perguruan tinggi, khususnya pada Program Studi Sastra Inggris, kemampuan mengapresiasi puisi merupakan salah satu kompetensi yang penting untuk mendukung pemahaman Mahasiswa terhadap nilai estetika, makna, dan ekspresi dalam karya sastra puisi. Dalam perkembangannya, apresiasi berasal dari bahasa Verjato yaitu *appreciate* yang mengandung makna berupa menghargai, menilai, atau memahami dengan secara

mendalam (Umar, 2017). Oleh sebab itu, kegiatan apresiasi ini berperan penting dalam membentuk sensitivitas estetika, kemampuan berpikir kritis, serta kesadaran terhadap nilai-nilai kemanusiaan (Nurgiantoro, 2016).

Media Pembelajaran

Sebuah media pembelajaran, diperlukan landasan teoritis yang dapat menjelaskan secara lebih komprehensif bagaimana media pembelajaran berkontribusi terhadap efektivitas proses belajar dan mengajar. Edgar (1969) mengemukakan bahwa banyaknya alat indra yang digunakan untuk menerima dan mengolah suatu informasi maka, semakin besar juga kesempatan informasi tersebut dimengerti dan tertanam didalam ingatan. Oleh karena itu, Edgar (1969) menyimpulkan bahwa dengan memanfaatkan semua alat indra, menyebabkan proses belajar dan mengajar akan berhasil dengan baik.

Media Pembelajaran Sastra Berbasis Digital

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengatakan bahwa "sastra" berarti bahasa, yaitu kata-kata dan gaya bahasa. *Shaastra*, yang berasal dari bahasa Sansekerta, berasal dari kata dasar "*shaas*" (sas), yang berarti mengarahkan, mengajar, memberi petunjuk, atau instruksi. Sedangkan, *tra* (tra) adalah akronim dari kata "alat" atau "sarana". Sederhananya, pengertian ini menunjukkan bahwa sastra adalah sarana untuk mengajar. Dalam bahasa Indonesia, istilah "sastra" sering digunakan untuk merujuk pada tulisan atau karya yang merupakan ungkapan batin seorang pengarang dan mengandung elemen estetika atau keindahan tertentu (Wiguna, 2024).

Media Pembelajaran Sastra Berbasis Fliki AI

Dalam pendidikan, AI telah membuka banyak pintu untuk pengalaman belajar yang lebih adaptif dan personal, mengoptimalkan proses pendidikan, dan meningkatkan kualitas pembelajaran. AI dalam pendidikan dapat membantu tenaga pendidik dan peserta didik untuk mengelola pembelajaran dengan lebih baik dan menyediakan dukungan pembelajaran yang lebih murah dan disesuaikan dengan kebutuhan individu. AI dapat membuat proses pembelajaran lebih cerdas dan berkonsentrasi pada pengembangan keterampilan dan potensi masing-masing Mahasiswa (Subiyantoro, 2024).

Peran Media Pembelajaran dalam Apresiasi Puisi

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses apresiasi puisi. Hal ini disebabkan, karena dapat membantu peserta didik khususnya Mahasiswa untuk memahami, menghayati, dan menafsirkan karya puisi secara lebih komprehensif. Lailah & Muthi (2025) mengatakan bahwa karya sastra bentuk puisi sebagai karya sastra yang kaya akan makna, symbol, dan keindahan bahasa sering menjadi hal kemampuan interpretatif. Oleh sebab itu, membutuhkan dukungan media yang mampu memvisualisasikan, memperdengarkan, atau menyajikan makna secara lebih jelas dan menarik.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) untuk menghasilkan media pembelajaran sastra berbasis Fliki AI guna meningkatkan kemampuan apresiasi puisi mahasiswa Program Studi Sastra Inggris Universitas Negeri Medan. Penelitian dilaksanakan di Program Studi Sastra Inggris Universitas Negeri Medan dengan subjek penelitian berupa mahasiswa yang mengikuti mata kuliah *Poetry Appreciation*, terdiri atas 3–5 mahasiswa pada uji coba perorangan dan 40 mahasiswa pada uji coba lapangan yang dipilih dari populasi 70 mahasiswa menggunakan rumus Slovin, kemudian dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen penelitian meliputi lembar

observasi, pedoman wawancara semiterstruktur, angket analisis kebutuhan, angket validasi ahli materi, media, dan bahasa, lembar *Focus Group Discussion* (FGD), tes kinerja menulis esai dan puisi, serta dokumentasi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, wawancara, *FGD*, tes (*pre-test* dan *post-test*), dan studi dokumentasi. Analisis data menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, di mana data wawancara, observasi, dan *FGD* dianalisis dengan model interaktif Miles dkk. yang meliputi *data condensation*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*, sedangkan data angket, validasi ahli, dan hasil tes dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Pengujian efektivitas media dilakukan melalui desain *quasi-experimental pre-test and post-test control group design* dengan uji normalitas *Shapiro–Wilk*, uji homogenitas *Levene’s Test*, *Independent Sample t-test*, serta analisis *N-Gain* untuk mengukur peningkatan kemampuan apresiasi puisi mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan Mahasiswa

Hasil angket analisis kebutuhan materi

Tabel 1. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Mahasiswa dalam Kebutuhan Materi

Aspek	Indikator	Temuan	Persentase Dominan (SS+S)
Kebutuhan Materi	Relevansi materi	Mahasiswa membutuhkan materi apresiasi puisi yang lebih aplikatif dan relevan dengan perkembangan era digital.	99% (Butir 2)
	Penyajian materi	Mahasiswa menghendaki materi yang kreatif, interaktif dengan disajikan melalui visual, narasi suara, dan video pembelajaran.	97,9 % (Butir 1, 3, 4, 8)
	Materi berbasis praktik	Mahasiswa membutuhkan integrasi teori apresiasi puisi dengan praktik kreatif menulis puisi serta analisis langsung karya sastra.	98,9% (Butir 5, 6, 7, 9, 10, 11, 13)
	Pemanfaatan AI dalam materi pembelajaran	Mahasiswa menunjukkan ketertarikan terhadap penggunaan AI dalam pembelajaran apresiasi puisi berbentuk video naratif dan sebagai alternatif inovatif pembelajaran	91,5% (Butir 12, 14, 15, 16)

(Sumber: Data primer yang diolah, 2026)

Berdasarkan, hasil analisis angket ini menunjukkan bahwa Mahasiswa memberikan respons yang positif terhadap butir-butir pernyataan yang diberikan dengan dominasi jawaban pada kategori setuju dan sangat setuju. Hal ini mengindikasikan bahwa Mahasiswa menyadari pentingnya pengembangan media pembelajaran sastra yang sesuai dengan karakteristik era digital saat ini serta relevan dengan kebutuhan akademik di bidang sastra khususnya apresiasi puisi. Temuan ini menjadi dasar yang kuat untuk memahami kebutuhan nyata Mahasiswa di lapangan, sehingga hasil angket analisis kebutuhan ini digunakan sebagai acuan dalam merancang media pembelajaran sastra yang lebih interaktif, inovatif, dan menarik yang sesuai dengan kebutuhan Mahasiswa Sastra Inggris semester empat.

Hasil Angket Analisis Kebutuhan Media

Tabel 2. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Mahasiswa dalam Kebutuhan Media

Aspek	Indikator	Temuan	Persentase Dominan (SS+S)
Kebutuhan Media	Inovasi media pembelajaran	Mahasiswa menilai bahwa media pembelajaran masih membutuhkan inovasi agar lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton.	94,4% (Butir 17, 18)
	Media digital interaktif	Mahasiswa membutuhkan media pembelajaran digital yang lebih	97,9% (Butir 19, 20, 22)

	interaktif, menarik, dan sesuai perkembangan teknologi.	
Dukungan audio-visual dan fitur tampilan	Mahasiswa membutuhkan media yang mengintegrasikan teks, suara, gambar, video, serta fitur subtitle.	98,6% (Butir 21, 23, 24, 25, 29)
Fleksibilitas akses media	Mahasiswa membutuhkan media yang mudah diakses melalui perangkat digital, mendukung pembelajaran mandiri, serta dapat digunakan secara individu maupun kelompok.	97,2% (Butir 26, 27, 28)
Penggunaan AI dalam media pembelajaran	Media berbasis AI dipandang mampu meningkatkan motivasi, imajinasi, interpretasi, visualisasi, dan pemahaman Mahasiswa terhadap puisi.	93,7% (Butir 30, 31, 32, 33, 34, 35)

(Sumber: Data primer yang diolah, 2026)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan materi yang telah dipaparkan, kebutuhan media juga menjadi salah satu komponen yang dibutuhkan untuk menunjang hasil pengembangan media pembelajaran sastra yang akan dikembangkan oleh peneliti. Secara umum, hasil angket menunjukkan bahwa mayoritas Mahasiswa menilai proses pembelajaran apresiasi puisi masih cenderung menggunakan metode monoton. Hal ini terlihat dari dominasi jawaban sangat setuju dan setuju pada butir pernyataan yang menyatakan bahwa pembelajaran apresiasi puisi masih kurang variatif, baik dari segi metode maupun media yang digunakan. Selain itu, Mahasiswa juga menilai bahwa media pembelajaran apresiasi puisi yang digunakan selama perkuliahan masih terkesan kurang menarik dan kurang interaktif. Kondisi saat ini menunjukkan adanya kesenjangan antara karakteristik Mahasiswa sebagai pembelajar di era digital dengan media pembelajaran yang digunakan di kelas. Oleh karena itu, Mahasiswa menyatakan kebutuhan yang kuat terhadap media pembelajaran yang memanfaatkan era digital bersifat interaktif.

Analisis Kebutuhan Dosen

Kondensasi Data

Tabel 3. Kondensasi Data pada Dosen Pertama (D1)

Kondensasi Data (*First Cycle Coding*)

No	Kutipan Data Penting	Jenis Kode	Kode
1	“Dari awal semester, kita sudah mempunyai platform, RPS, materi yang berisi topik-topik sampai ke evaluasi”	Descriptive Coding	Ketersediaan materi pembelajaran
2	“Sekarang tidak harus hardcopy, bisa menggunakan link dan Youtube”	In Vivo Coding	<i>Tidak harus hardcopy</i>
3	“Mahasiswa sudah cukup paham bahkan ahli saat ini dalam penggunaan teknologi”	In Vivo Coding	<i>Mahasiswa sudah ahli Mahasiswa / pakarnya</i>
4	“Mereka bisa memanfaatkan teknologi AI dalam proses belajar”	Descriptive Coding	Pemanfaatan teknologi
5	“Materi perlu dikaitkan dengan budaya Masyarakat”	Descriptive Coding	Kebutuhan materi kontekstual
6	“puisi ada kaitannya dengan budaya lisan”	Descriptive Coding	Budaya lisan
7	“Harus ada audio, visual, multimodal”	In Vivo Coding	<i>Harus ada</i>
8	“Mahasiswa memilih sesuai potensinya”	Descriptive Coding	Diferensiasi belajar
9	“Analisis adalah level dasar HOTS”	Descriptive Coding	Analisis puisi
10	“Puisi itu produk, bukan hanya analisis”	In Vivo Coding	<i>Puisi produk</i>

11	“Contoh dari karya local dan kontemporer”	Descriptive Coding	Variasi contoh puisi
12	“Multimodal ini sudah keharusan”	In Vivo Coding	<i>keharusan</i>
13	“Produk Mahasiswa bisa diunggah ke Youtube”	Descriptive Coding	Publikasi karya
14	“Perlu refleksi dan feedback dari teman”	Descriptive Coding	Refleksi sastra
15	“Induktif lebih cocok untuk level tinggi”	Descriptive Coding	Pendekatan induktif
16	“Template materi sudah utuh”	Descriptive Coding	Struktur materi
17	“Tidak bisa hanya ceramah”	In Vivo Coding	<i>Tidak bisa ceramah</i>
18	“Media interaktif sangat dibutuhkan”	Descriptive Coding	Media interaktif
19	“AI harus diarahkan Dosen”	Descriptive Coding	Kontrol Dosen
20	“Media meningkatkan partisipasi”	Descriptive Coding	Partisipasi Mahasiswa
21	“Media audio-video meningkatkan fokus”	Descriptive Coding	Fokus belajar
22	“Akses mandiri dengan link”	Descriptive Coding	Belajar mandiri
23	“Mahasiswa boleh mengulang sesuai gaya belajar”	Descriptive Coding	Personalisasi
24	“Fliki AI sarana pendukung, bukan pengganti”	Descriptive Coding	Media pendukung
25	“Pembelajaran jadi lebih modern dan adaptif”	Descriptive Coding	Modernisasi

Berdasarkan hasil kondensasi data menggunakan berbagai jenis kode menurut Saldaña (2013), diperoleh makna analitik bahwa pembelajaran apresiasi puisi di Perguruan Tinggi tidak lagi dipahami sebatas aktivitas memahami teks sastra, melainkan sebagai proses pedagogis yang bersifat multimodal, kontekstual, dan produktif. Dosen memandang apresiasi puisi sebagai ruang pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif Mahasiswa dalam menganalisis, menafsirkan, mengevaluasi, hingga menciptakan karya puisi sebagai produk pembelajaran.

Secara keseluruhan, makna analitik dari data wawancara ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran sastra apresiasi puisi berbasis AI, seperti Fliki AI, relevan dengan kebutuhan Mahasiswa era digital, sepanjang dirancang berdasarkan prinsip pedagogis, mendorong berpikir tingkat tinggi (HOTS), menghargai nilai budaya, dan menempatkan Mahasiswa sebagai produsen makna dan karya sastra. dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat teknologi, tetapi sebagai ruang belajar yang memfasilitasi pengalaman estetis, kritis, dan reflektif dalam apresiasi puisi.

Tabel 4. Kondensasi Data pada Dosen Kedua (D2)

No	Kutipan Data Penting Wawancara	Jenis Kode	Kode
1	“Materi pembelajaran apresiasi puisi sudah cukup memadai”	Descriptive Coding	Materi memadai
2	“Saya sudah menghasilkan ebook digital;”	Descriptive Coding	E-book digital
3	“Memasukkan bahan puisi digital dan link html”	In Vivo Coding	<i>Link html</i>
4	“Mahasiswa generasi Z sangat mafhum dengan browsing”	In Vivo Coding	<i>Generasi Z</i>
5	“Materi perlu diperbarui”	Descriptive Coding	Pembaruan materi
6	“Unsur audio, visual, multimedia sangat relevan”	Descriptive Coding	Multimedia
7	“Apresiasi puisi adalah jantungnya mata kuliah”	In Vivo Coding	<i>Jantung mata kuliah</i>
8	“Mahasiswa harus menafsirkan dan menganalisis puisi”	Descriptive Coding	Analisis mandiri
9	“Berbagai era puisi memperluas wawasan”	Descriptive Coding	Ragam puisi

10	“Menulis puisi itu perlu”	Descriptive Coding	Produksi puisi
11	“Pendekatan multimodal harus diaplikasikan”	In Vivo Coding	<i>Harus diaplikasikan</i>
12	“Refleksi sastra itu penting”	Descriptive Coding	Refleksi sastra
13	“Brainstorming, diskusi, penugasan”	Descriptive Coding	Tahapan pembelajaran
14	“Jenis-jenis puisi berdasarkan sejarah perlu”	Descriptive Coding	Sejarah puisi
15	“Ceramah tidak efektif lagi”	In Vivo Coding	<i>Tidak efektif</i>
16	Student-centered	In Vivo Coding	<i>Student-centered</i>
17	Media digital sangat dibutuhkan	Descriptive Coding	Media digital
18	Multimodal mengembangkan kompetensi	Descriptive Coding	Kompetensi digital
19	Media digital meningkatkan partisipasi	Descriptive Coding	Partisipasi Mahasiswa
20	Audio dan video membantu pemahaman	Descriptive Coding	Media audiovisual
21	“Akses mandiri di luar kelas penting”	Descriptive Coding	Belajar mandiri
22	“Pengulangan materi sesuai gaya belajar”	Descriptive Coding	Personalisasi
23	“Harus hati-hati menggunakan AI”	Descriptive Coding	Etika AI
24	Fliki AI berpotensi modern dan adaptif	Descriptive Coding	Potensi AI

Makna analitik berdasarkan hasil kondensasi data wawancara Dosen kedua (D2) menunjukkan bahwa pembelajaran apresiasi puisi dipahami sebagai ruang pedagogis yang harus terus diperbarui seiring perkembangan literasi digital Mahasiswa, tanpa menghilangkan esensi estetika dan reflektif sastra. Dosen menegaskan bahwa ketersediaan materi pembelajaran apresiasi puisi di Program Studi Sastra Inggris sudah memadai, bahkan telah dikembangkan dalam bentuk e-modul dan sumber digital yang dapat diakses secara mandiri oleh Mahasiswa.

Dengan demikian, secara keseluruhan makna analitik dari wawancara dosen kedua menegaskan bahwa pembelajaran apresiasi puisi yang ideal adalah pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi, berorientasi pada literasi digital, namun tetap berlandaskan dengan nilai estetika, analitis, dan reflektif sastra. temuan ini menguatkan urgensi pengembangan media pembelajaran sastra berbasis Fliki AI yang dirancang secara pedagogis untuk mendukung analisis, refleksi, dan kreativitas Mahasiswa secara seimbang.

Data Kondensasi Lanjutan (*Second Cycle Coding*)

Tabel 5. Kondensasi Data Lanjutan Pada Dosen Pertama (D1)

No	Kode Awal	Pattern Code	Tema Utama
1	Ketersediaan materi	Materi tersedia	Kondisi materi saat ini
2	Digitalisasi sumber	Adaptasi digital	Media pembelajaran digital
3	AI untuk produksi	Inovasi pembelajaran	Peran AI dalam apresiasi puisi
4	Konteks budaya	Materi kontekstual	Penguatan nilai budaya
5	Media multimodal	Multimodalitas	Kebutuhan media apresiasi puisi
6	Analisis & HOTS	Berpikir kritis	Tujuan pembelajaran puisi
7	Puisi sebagai produk	Project based learning	Apresiasi berbasis produk
8	Refleksi & feedback	Pembelajaran reflektif	Penilaian autentik
9	Diferensiasi belajar	Student centered	Karakteristik Mahasiswa
10	Kontrol Dosen	Etika AI	Prinsip pengembangan media

Tabel 6. Kondensasi Data Lanjutan Pada Dosen Kedua (D2)

No	Kode Awal	Pattern Code	Tema
1	Materi memadai, e-book digital	Ketersediaan materi	Kondisi materi saat ini
2	Pembaruan materi, generasi Z	Adaptasi materi	Kebutuhan materi digital
3	Multimedia, multimodal	Multimodalitas	Kebutuhan media multimodal

4	Analisis mandiri, refleksi	Aktivitas apresiatif	Pendalaman apresiasi
5	Produksi puisi	Produk pembelajaran	Apresiasi berbasis produk
6	Student-centered, diskusi	Pendekatan pedagogis	Pembelajaran aktif
7	Media digital, audiovisual	Inovasi media	Media pembelajaran digital
8	Personalisasi, akses mandiri	Fleksibilitas belajar	Pembelajaran adaptif
9	Etika AI, kehati-hatian	Kendali akademik	Prinsip penggunaan AI

Pada tahap kondensasi lanjutan (*second cycle coding*), Peneliti melakukan dengan menerapkan teknik pattern coding sebagaimana dikemukakan oleh Saldaña (2013). Hasil pattern coding menunjukkan bahwa kebutuhan Dosen tidak hanya berfokus pada ketersediaan materi, tetapi juga pada penguatan media pembelajaran yang bersifat digital, multimodal, dan adaptif terhadap karakteristik Mahasiswa generasi digital. Lebih lanjut, pola-pola yang muncul yang mengindikasikan adanya perhatian Dosen terhadap aspek etika dan kendali akademik dalam penggunaan teknologi AI. Dengan demikian, tahap kondensasi lanjutan ini menghasilkan tema-tema utama yang menjadi dasar dalam penyajian data dan penarikan Kesimpulan, sekaligus memberikan landasan empiris bagi pengembangan media pembelajaran sastra berbasis Fliki AI.

Penyajian Data (*data display*)

Tabel 7. Penyajian Data Matriks Temuan Kebutuhan Dosen Kedua (D1)

No	Aspek	Kebutuhan yang Diidentifikasi
1	Materi	Materi sudah tersedia tetapi perlu kontekstualisasi budaya
2	Media	Media digital, interaktif, dan berbasis AI
3	Pendekatan	Multimodal dan diferensiasi
4	Aktivitas	Analisis, refleksi, dan produksi puisi
5	Mahasiswa	Generasi digital, mandiri, dan kreatif
6	Penilaian	Berbasis produk dan refleksi
7	AI	Digunakan secara terarah dan etis

Tahap penyajian data merupakan tahapan lanjutan setelah proses kondensasi data dilakukan melalui *first cycle coding* dan *second cycle coding*. Pada tahap ini, peneliti Menyusun dan menata data yang telah dikondensasikan ke dalam bentuk yang terorganisasi dan sistematis, sehingga memudahkan dalam memahami pola, hubungan, dan kecenderungan temuan penelitian.

Tabel 8. Penyajian Data Matriks Temuan Kebutuhan Dosen Kedua (D2)

No	Aspek	Temuan
1	Materi	Sudah memadai, tetapi perlu pembaruan digital
2	Media	Digital, multimedia, dan berbasis AI
3	Pendekatan	Multimodal dan student-centered
4	Aktivitas	Analisis, refleksi, dan produksi puisi
5	Mahasiswa	Generasi Z, digital native
6	Pembelajaran	Fleksibel, mandiri, dan adaptif
7	AI	Potensial tetapi perlu kendali etis

Melalui penyajian data diatas, terlihat bahwa Dosen menekankan perlunya media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teks, audio, dan visual untuk mendukung pemahaman puisi secara mendalam. Selain itu, penyajian data juga menunjukkan adanya perhatian terhadap karakteristik Mahasiswa generasi digital yang membutuhkan fleksibilitas belajar, akses mandiri, serta pengulangan materi dengan gaya penyajian yang bervariasi. Dalam konteks ini, media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence* (AI), seperti Fliki AI, dipandang sebagai alternatif yang relevan untuk menjawab kebutuhan tersebut.

Hasil Uji Coba Produk

Hasil Uji Validitas Ahli

Hasil Uji Validitas Ahli Materi

Tabel 9 Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi

Validator	Aspek	Skor Diperoleh	Rata-rata	%	Kategori
Dosen Universitas Negeri Yogyakarta	Kelayakan Materi dengan Capaian Pembelajaran	14	4.67	93.3	Sangat Layak
	Kedalaman Materi	15	3.75	75.0	Layak
	Sistematika dalam Penyajian Materi	19	3.80	76.0	Layak
	Kesesuaian Materi dengan Aktivitas Apresiasi Puisi	15	5.00	100	Sangat Layak

(Sumber: Data primer yang diolah, 2026)

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar ini secara umum memenuhi kriteria Sangat Layak. Capaian tertinggi diperoleh pada aspek Kesesuaian Materi dengan Aktivitas Apresiasi Puisi dengan persentase sempurna sebesar 100%, yang menunjukkan materi sangat efektif dalam memfasilitasi kegiatan belajar Mahasiswa. Selain itu, aspek Kelayakan Materi dengan Capaian Pembelajaran juga berada pada kategori Sangat Layak (93,33%), menandakan kesesuaian yang sangat tinggi dengan standar kurikulum yang ditetapkan.

Sementara itu, aspek Sistematika Penyajian dan Kedalaman Materi masing-masing memperoleh persentase 76,00% dan 75,00% dengan kategori Layak. Meskipun telah memenuhi standar pengembangan, kedua aspek ini menjadi fokus untuk dilakukan revisi kecil, khususnya dalam pengayaan contoh materi dan optimalisasi alur penyajian. Secara keseluruhan, hasil penilaian ini menegaskan bahwa materi pembelajaran sudah berkualitas dan dapat diimplementasikan dengan beberapa penyempurnaan teknis.

Hasil Uji Validitas Ahli Media

Tabel 10. Rekapitulasi Penilaian Ahli Media

Validator	Aspek	Skor	Rata-rata	%	Kategori
Dosen Universitas Samudera	Desain Tampilan Media	14	4.67	93.3	Sangat Layak
	Kualitas Visual dan Audio	12	4.00	80.0	Layak
	Kemudahan Penggunaan	13	4.33	86.6	Sangat Layak
	Interaktivitas dan Daya Tarik Media	11	3.67	73.3	Layak
	Kesesuaian Media dengan Tujuan Pembelajaran	15	5.00	100.0	Sangat Layak

(Sumber: Data primer yang diolah, 2026)

Hasil rekapitulasi penilaian dari ahli media menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi, dengan capaian maksimal pada aspek Kesesuaian Media dengan Tujuan Pembelajaran yang meraih persentase 100% (Sangat Layak). Hal ini menegaskan bahwa media yang dikembangkan telah sepenuhnya selaras dengan target instruksional yang ingin dicapai. Kualitas estetika juga menonjol pada aspek Desain Tampilan Media dengan nilai 93,3%, serta aspek Kemudahan Penggunaan sebesar 86,6%, yang keduanya berada pada kategori Sangat Layak.

Di sisi lain, aspek Kualitas Visual dan Audio serta Interaktivitas dan Daya Tarik Media secara berurutan memperoleh persentase 80,0% dan 73,3% dengan kategori Layak. Meskipun secara fungsional elemen multimedia dan fitur interaktif sudah memadai, perolehan nilai ini menjadi indikasi bahwa masih terdapat ruang untuk optimalisasi teknis agar media menjadi lebih dinamis dan menarik. Secara keseluruhan, rata-rata penilaian yang diberikan

menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sudah sangat berkualitas dan siap diimplementasikan dengan beberapa penyempurnaan kecil.

Hasil Uji Validitas Ahli Bahasa

Tabel 11. Rekapitulasi Penilaian Ahli Bahasa

Validator	Aspek	Skor Diperoleh	Rata-rata	%	Kategori
Dosen Universitas Negeri Medan	Kesesuaian Bahasa dengan Tingkat Mahasiswa	12	4.00	80.0	Layak
	Kejelasan dan Ketepatan Bahasa	12	4.00	80.0	Layak
	Kesesuaian dengan Kaidah Kebahasaan	6	3.00	60.0	Cukup Layak
	Keterpaduan Bahasa dengan Media Audio-Visual	14	4.67	93.3	Sangat Layak
	Kemenarikan dan Komunikatif Bahasa	10	5.00	100	Sangat Layak

(Sumber: Data primer yang diolah, 2026)

Rekapitulasi hasil penilaian oleh validator ahli bahasa menunjukkan bahwa bahan ajar mata kuliah *Poetry Appreciation* secara substansi kebahasaan telah memenuhi kriteria Layak hingga Sangat Layak. Pencapaian tertinggi diperoleh pada aspek Kemenarikan dan Komunikatif Bahasa dengan persentase sempurna sebesar 100%. Capaian ini memberikan justifikasi bahwa penggunaan bahasa dalam media telah berhasil memenuhi fungsi pragmatiknya, yakni mampu menarik atensi serta mengonstruksi motivasi Mahasiswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan apresiasi sastra.

Kualitas kebahasaan yang unggul juga teridentifikasi pada aspek Keterpaduan Bahasa dengan Media Audio-Visual yang meraih skor 93,3% (Sangat Layak). Data ini mengonfirmasi bahwa terdapat sinkronisasi yang presisi antara narasi auditori dengan elemen visual yang ditampilkan, sehingga memudahkan proses dekoding informasi oleh Mahasiswa. Selanjutnya, pada aspek Kesesuaian Bahasa dengan Tingkat Mahasiswa serta Kejelasan dan Ketepatan Bahasa, validator memberikan penilaian yang konsisten sebesar 80,0%. Hal ini merepresentasikan bahwa pemilihan register bahasa dan struktur sintaksis yang digunakan telah adaptif terhadap taraf kognitif Mahasiswa serta mampu mendiseminasi konsep-konsep sastra secara eksplisit. Meskipun demikian, aspek Kesesuaian dengan Kaidah Kebahasaan memperoleh persentase 60,0% yang menempatkannya pada kategori Cukup Layak. Perolehan skor pada aspek ini menjadi indikator esensial bagi pengembang untuk melakukan penyuntingan komprehensif, khususnya terkait akurasi ortografi, penggunaan tanda baca yang sesuai PUEBI, serta eliminasi kesalahan tipografi. Secara menyeluruh, meskipun memerlukan perbaikan pada aspek mekanik penulisan, bahan ajar ini dinilai telah memiliki kualitas bahasa yang komunikatif dan efektif untuk diimplementasikan dalam skala pembelajaran yang lebih luas.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli, media pembelajaran sastra berbasis Fliki AI memperoleh skor yang sangat baik pada setiap aspek penilaian. Validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 84,00%, yang menunjukkan bahwa isi materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, kebutuhan mahasiswa, serta tujuan pembelajaran apresiasi puisi. Selanjutnya, hasil validasi oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 86,67%, yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek tampilan, desain, kemudahan penggunaan, dan kualitas penyajian media pembelajaran. Sementara itu, hasil validasi oleh ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 83,08%, yang menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media telah memenuhi aspek keterbacaan, kejelasan informasi, dan kesesuaian dengan kaidah kebahasaan yang baik dan benar. Berdasarkan rekapitulasi seluruh hasil validasi tersebut, diperoleh rata-rata persentase

sebesar 84,65%. Mengacu pada kriteria kelayakan produk yang digunakan dalam penelitian ini, persentase tersebut berada pada rentang kategori sangat layak. Dengan demikian, media pembelajaran sastra berbasis Fliki AI yang dikembangkan telah memenuhi aspek materi, media, dan bahasa secara komprehensif sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran apresiasi puisi pada mahasiswa Program Studi Sastra Inggris dengan revisi minor sesuai saran para validator.

Tabel 12. Rekapitan Gabungan Validasi Validator

Rekapitan Gabungan Validasi Validator	
Ahli Materi	84.00%
Ahli Media	86.67%
Ahli Bahasa	83.08%
Total	84.65%
(Sangat Layak)	

Hasil Uji Efektivitas

Media Pembelajaran Sastra Berbasis Fliki AI

Hasil Uji Prasyarat

Hasil Uji Normalitas

Tabel 13. Hasil Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)

Variabel	Kelas	Statistic	df	Sig. (p)	Kesimpulan
Pre-test Esai	Eksperimen	.938	20	.222	Berdistribusi Normal
	Kontrol	.933	20	.177	Berdistribusi Normal
Post-test Esai	Eksperimen	.969	20	.740	Berdistribusi Normal
	Kontrol	.938	20	.215	Berdistribusi Normal
Pre-test Puisi	Eksperimen	.918	20	.091	Berdistribusi Normal
	Kontrol	.944	20	.290	Berdistribusi Normal
Post-test Puisi	Eksperimen	.921	20	.105	Berdistribusi Normal
	Kontrol	.946	20	.314	Berdistribusi Normal

(Sumber: Data primer yang diolah, 2026)

Berdasarkan hasil analisis data yang disajikan dalam tabel di atas, diperoleh gambaran mengenai distribusi data pada masing-masing variabel penelitian. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan teknik *Shapiro-Wilk*, mengingat jumlah responden dalam penelitian ini berjumlah 40 orang (20 Mahasiswa per kelas). Sebagai dasar pengambilan keputusan, data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) yang dihasilkan lebih besar dari 0,05.

Pada variabel kemampuan menulis esai, hasil pengujian menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi sebesar 0,222 untuk *pre-test* dan 0,740 untuk *post-test*. Hal yang serupa juga terlihat pada kelas kontrol dengan nilai signifikansi sebesar 0,177 untuk *pre-test* dan 0,215 untuk *post-test*. Karena seluruh skor signifikansi pada variabel ini berada di atas ambang batas 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data kelompok esai telah terdistribusi secara normal.

Selanjutnya, pada variabel kemampuan menulis puisi, diperoleh nilai signifikansi untuk kelas eksperimen sebesar 0,091 pada *pre-test* dan 0,105 pada *post-test*. Sementara itu, kelas kontrol mencatatkan nilai signifikansi sebesar 0,290 untuk *pre-test* dan 0,314 untuk *post-test*. Mengingat seluruh nilai tersebut juga lebih besar dari 0,05, maka sebaran data pada variabel puisi pun dinyatakan memenuhi kriteria normalitas.

Secara keseluruhan, hasil pengujian prasyarat ini membuktikan bahwa seluruh sebaran data dalam penelitian ini berdistribusi normal. Kondisi data yang normal ini menjadi landasan yang kuat bagi peneliti untuk melanjutkan analisis data menggunakan statistik parametrik. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas ini, maka pengujian hipotesis selanjutnya dapat dilakukan dengan tingkat akurasi yang dapat dipertanggungjawabkan.

Hasil Uji Homogenitas

Tabel 14. Hasil Uji Homogenitas (Levene's Test)

Variabel	F	Sig.	Kesimpulan
Pre-test Esai	1.753	.193	Homogen
Post-test Esai	.017	.898	Homogen
Pre-test Puisi	.001	.971	Homogen
Post-test Puisi	2.898	.097	Homogen

(Sumber: Data primer yang diolah, 2026)

Berdasarkan hasil uji homogenitas terhadap seluruh variabel penelitian, diperoleh hasil bahwa data Pre-test Esai memiliki nilai F sebesar 1,753 dengan signifikansi 0,193, sementara Post-test Esai menunjukkan nilai F sebesar 0,017 dengan signifikansi 0,898. Selanjutnya, pada variabel Pre-test Puisi diperoleh nilai F sebesar 0,001 dengan signifikansi 0,971, dan pada Post-test Puisi didapatkan nilai F sebesar 2,898 dengan signifikansi 0,097. Mengingat seluruh nilai signifikansi (Sig.) dari keempat variabel tersebut lebih besar dari taraf 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa seluruh kelompok data memiliki varians yang sama atau bersifat homogen, sehingga memenuhi syarat untuk pengujian statistik tahap selanjutnya.

Deskripsi Hasil Uji Statistik Deskriptif

Tabel 15. Rekapitulasi Skor Pre-test dan Post-test Menulis Esai

Jenis Tes	Aspek Penilaian	Skor Maks.	Mean Eksperimen	Mean Kontrol	Selisih Mean
Pre-test	Isi	30	16.60	17.55	-0.95
	Organisasi	20	10.90	11.55	-0.65
	Tata Bahasa	20	10.90	11.55	-0.65
	Kosakata	20	10.90	11.55	-0.65
	Mekanika	10	5.20	5.55	-0.35
	Skor Akhir Pre-test	100	54.50	57.75	-3.25
Post-test	Isi	30	23.40	20.95	2.45
	Organisasi	20	15.40	13.75	1.65
	Tata Bahasa	20	15.40	13.75	1.65
	Kosakata	20	15.40	13.75	1.65
	Mekanika	10	7.40	6.55	0.85
	Skor Akhir Post-test	100	77.00	68.75	8.25

(Sumber: Data primer yang diolah, 2026)

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel di atas, terlihat dinamika perubahan kemampuan menulis esai yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada tahap pre-test, kelas eksperimen memiliki rata-rata skor akhir sebesar 54,50, yang secara faktual lebih rendah dibandingkan kelas kontrol dengan skor 57,75 (selisih -3,25). Jika ditinjau dari setiap aspek penilaian—mulai dari isi, organisasi, hingga mekanika—kelas eksperimen secara konsisten berada di bawah kelas kontrol dengan selisih rata-rata antara -0,35 hingga -0,95. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, kelompok eksperimen memiliki kemampuan dasar menulis esai yang sedikit di bawah kelompok kontrol.

Namun, kondisi ini berbalik secara drastis setelah pemberian perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis Fliki AI. Pada tahap post-test, kelas eksperimen mencatatkan skor akhir sebesar 77,00, sementara kelas kontrol hanya mencapai 68,75. Terjadi lompatan selisih rata-rata yang signifikan dari -3,25 menjadi +8,25. Peningkatan paling menonjol terlihat pada aspek Isi, di mana kelas eksperimen unggul dengan selisih 2,45. Kenaikan skor yang merata pada aspek organisasi, tata bahasa, dan kosakata (masing-masing selisih 1,65) membuktikan bahwa penggunaan media Fliki AI tidak hanya membantu Mahasiswa dalam menemukan ide cerita, tetapi juga membantu mereka menstrukturkan tulisan dengan lebih baik. Keunggulan efektivitas penggunaan media berbasis Fliki AI tidak hanya terlihat pada kemampuan menulis esai yang bersifat diskursif, namun juga tampak pada aspek kemampuan yang lebih kreatif dan imajinatif. Peningkatan signifikan yang terjadi pada keterampilan menulis esai memberikan

indikasi kuat bahwa media visual dan audio yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan mampu merangsang daya pikir kritis Mahasiswa secara terukur. Untuk melihat apakah pengaruh positif tersebut juga terjadi secara konsisten pada ranah apresiasi karya sastra yang lebih bersifat emotif, berikut dipaparkan rincian perolehan data statistik deskriptif pada instrumen hasil uji apresiasi puisi berikut ini :

Tabel 16. Rekapitulasi Skor Pre-test dan Post-test Apresiasi Puisi

Jenis Tes	Aspek Penilaian	Skor Maks.	Mean Eksperimen	Mean Kontrol	Selisih Mean
Pre-test	Kesesuaian Tema	20	11,15	11,35	-0,20
	Diksi	20	11,15	11,35	-0,20
	Gaya Bahasa	20	11,15	11,35	-0,20
	Struktur Puisi	20	11,15	11,35	-0,20
	Kreativitas & Keaslian	20	11,15	11,35	-0,20
Skor Akhir Pre-test		100	55,75	56,75	-1,00
Post-test	Kesesuaian Tema	20	15,65	13,15	2,50
	Diksi	20	15,65	13,15	2,50
	Gaya Bahasa	20	15,65	13,15	2,50
	Struktur Puisi	20	15,65	13,15	2,50
	Kreativitas & Keaslian	20	15,65	13,15	2,50
Skor Akhir Post-test		100	78,25	65,75	12,50

(Sumber: Data primer yang diolah, 2026)

Hasil Uji Hipotesis

Hasil Uji-T (Independent Samples Test)

Tabel 17. Hasil Perhitungan Uji-T Skor Pre-test dan Post-test Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Variabel	t	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Pre-test Esai	-1.506	.140	-3.250
Post-test Esai	2.421	.020	8.250
Pre-test Puisi	-.423	.675	-1.000
Post-test Puisi	3.991	.000	12.500

(Sumber: Data primer yang diolah, 2026)

Berdasarkan data hasil pengujian hipotesis menggunakan *Independent Samples Test* pada tabel di atas, dapat dilakukan analisis mendalam terhadap perbedaan rata-rata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada variabel Pre-test Esai, diperoleh nilai t sebesar -1,506 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,140. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,140 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan awal yang signifikan antara kedua kelompok sebelum diberikan perlakuan. Hal ini berbanding terbalik dengan hasil Post-test Esai, di mana diperoleh nilai t sebesar 2,421 dengan signifikansi 0,020. Mengingat nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0,05 ($0,020 < 0,05$) dan memiliki *Mean Difference* sebesar 8,250, maka secara statistik terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol setelah adanya intervensi.

Kondisi yang serupa juga ditemukan pada variabel puisi. Hasil Pre-test Puisi menunjukkan nilai t sebesar -0,423 dengan signifikansi 0,675, yang berarti tidak ada perbedaan signifikan pada kemampuan awal subjek penelitian. Namun, setelah dilakukan perlakuan, hasil Post-test Puisi menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dengan perolehan nilai t sebesar 3,991 dan nilai signifikansi 0,000. Nilai signifikansi yang jauh di bawah 0,05 ini, ditambah dengan perbedaan rata-rata (*Mean Difference*) yang besar yaitu 12,500, membuktikan secara empiris bahwa variabel perlakuan memberikan dampak yang nyata dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan Mahasiswa. Berdasarkan perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* tersebut, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang menegaskan bahwa metode yang digunakan efektif dalam meningkatkan kualitas capaian belajar Mahasiswa pada materi esai maupun puisi.

N-Gain Test

Tabel 18. Hasil Uji Nilai N-Gain Esai dan Puisi

Kelas	Statistik	N-Gain Esai	N-Gain Puisi
Eksperimen	Mean	0,5066	0,5305
	N	20	20
	Std. Deviation	0,19741	0,19817
Kontrol	Mean	0,2762	0,2140
	N	20	20
	Std. Deviation	0,19447	0,13666
Total	Mean	0,3914	0,3723
	N	40	40
	Std. Deviation	0,22586	0,23220

(Sumber: Data primer yang diolah, 2026)

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap nilai *N-Gain* ternormalisasi (*N-Gain Score*) yang disajikan pada tabel di atas, terlihat perbedaan perolehan skor yang cukup kontras antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelompok eksperimen, rata-rata (*mean*) peningkatan kemampuan Mahasiswa untuk variabel *N-Gain* Esai mencapai 0,5066 dengan standar deviasi sebesar 0,19741. Jika dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,2762, maka terdapat selisih keunggulan sebesar 0,2304 bagi kelas eksperimen. Hal ini mengindikasikan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen mampu memberikan stimulus yang lebih baik dalam meningkatkan kompetensi menulis esai Mahasiswa dibandingkan dengan metode yang diterapkan di kelas kontrol.

Hasil yang lebih signifikan terlihat pada variabel *N-Gain* Puisi, di mana kelompok eksperimen mencatatkan nilai rata-rata sebesar 0,5305 dengan standar deviasi 0,19817. Nilai ini hampir dua kali lipat lebih tinggi dibandingkan rata-rata kelompok kontrol yang hanya menyentuh angka 0,2140 dengan standar deviasi 0,13666. Perbedaan rata-rata sebesar 0,3165 ini menunjukkan bahwa efektivitas perlakuan jauh lebih menonjol pada materi puisi. Secara akumulatif (*total*), rata-rata *N-Gain* untuk seluruh sampel adalah 0,3914 pada instrumen esai dan 0,3723 pada instrumen puisi. Tingginya capaian rata-rata pada kelas eksperimen yang secara konsisten berada di atas angka 0,50 ini membuktikan bahwa metode pembelajaran yang diujikan memiliki dampak positif yang nyata dalam memfasilitasi perkembangan kognitif Mahasiswa, baik dalam aspek kemampuan esai maupun apresiasi puisi.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa dan dosen Program Studi Sastra Inggris membutuhkan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi digital untuk memvisualisasikan dan mempermudah pemahaman puisi melalui representasi audio-visual. Media pembelajaran sastra berbasis Fliki AI berhasil dikembangkan secara sistematis menggunakan teknologi *Artificial Intelligence* untuk mengubah materi sastra menjadi konten video yang lebih interaktif dan menarik. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran karena memiliki kesesuaian yang baik antara aspek materi, bahasa, dan multimedia. Selain itu, hasil uji efektivitas membuktikan bahwa penggunaan media berbasis Fliki AI secara signifikan lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kemampuan apresiasi puisi mahasiswa, yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata dan skor *N-Gain* kelompok eksperimen yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol.

REFERENSI

Andreanty, V., & Soedarto Harjono, H. (2024). Pengembangan media digital storytelling dalam pembelajaran menulis cerpen pada siswa SMA. *Bahasa dan Sastra*, 10(3). <https://e-journal.my.id/onoma>

- Barokah, R. A., Lutfi, L., & Rahmatunnisa, S. (2023). Pengembangan media digital crossword puzzle pada pelajaran bahasa Indonesia materi cerita fiksi siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3365–3375. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6110>
- Edgar, D. (1969). *Audiovisual methods in teaching*. Dryden Press.
- Grinitha, V., & Jamaludin. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital dalam pembelajaran pementasan drama bagi mahasiswa prodi bahasa dan sastra Indonesia. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 1(1), 85–94. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v1i1.4>
- Halimah, H., Yulianeta, Y., Aswan, A., & Sembiring, S. U. B. (2025). The development of a web-based electronic module for fiction prose appreciation. *South Asian Journal of Social Sciences and Humanities*, 6(1), 206–226. <https://doi.org/10.48165/sajssh.2024.6112>
- Kumalasari, C., Marhamah, & Wulandari, F. (2024). A review approach in teaching poetry to EFL students: Adapting generative artificial intelligence. *Jurnal Pendidikan Mandala*, 9. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPE/index>
- Kurniawan, R., Hamzah, S., Hiasa, F., & Yulistio, D. (2024). Developing android-based literature theory learning media using the MIT App Inventor application. *JOALL (Journal of Applied Linguistics and Literature)*, 9(1), 72–83. <https://doi.org/10.33369/joall.v9i1.27716>
- Lailah, N. N., & Muthi, I. (2025). Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan Dirgantara*, 3, 67–77. <https://doi.org/10.61132/jupendir.v2i3.556>
- Lazfihma, Ismawati, D., & Sari, L. (2025). Pengembangan media MOOC dalam mata kuliah teori sastra untuk mahasiswa pendidikan bahasa Indonesia Universitas Bengkulu. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(1).
- Lustani, A. D., Fadil, A., Soraya, S., & Farhan Pratama, A. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis AI: Solusi cerdas untuk pendidikan masa kini. *JPPK: Jurnal Pemikiran Pendidikan dan Keguruan*, 1(1), 70–76.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.
- Noviarini, Prabawati, & Suryanata. (2024). Media pembelajaran digital dalam pembelajaran sastra. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 327–331. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.77878>
- Nurgiyantoro, B. (2016). *Penilaian pembelajaran bahasa berbasis kompetensi* (2nd ed.). BPFE Yogyakarta.
- Pringgar, & Sujatmiko. (2020). Penelitian kepustakaan (*library research*) modul pembelajaran berbasis *augmented reality* pada pembelajaran siswa. *Jurnal IT-EDU*, 5(1).
- Salas-Pilco, S. Z. (2020). The impact of AI and robotics on physical, social-emotional and intellectual learning outcomes: An integrated analytical framework. *British Journal of Educational Technology*, 51(5), 1808–1825. <https://doi.org/10.1111/bjet.12984>
- Saldaña, J. (2013). *The coding manual for qualitative researchers* (2nd ed.). Sage Publications.
- Siti, I., Azzahra, S., & Rostikawati, Y. (2022). Pengembangan model digitalisasi rekam jejak karya sastra siswa sekolah dasar berbasis flipbook. *Diglosia: Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, dan Kesusastraan Indonesia*, 2.
- Skobo, M. (2020). Modern technologies in teaching literature. *Sinteza 2020: International Scientific Conference on Information Technology and Data Related Research*, 86–92. <https://doi.org/10.15308/sinteza-2020-86-92>
- Solano, C. P., Cueva, C. O., & Cuesta, L. C. (2025). Enhancing EFL higher education through Fliki videos: An artificial intelligence implementation approach. *World Journal of English Language*, 15(1), 424–433. <https://doi.org/10.5430/wjel.v15n1p424>

- Subiyantoro, S. (2024). *Buku ajar artificial intelligence*. Underline.
- Umar, A. (2017). *Sumber belajar penunjang PLPG 2017 bahasa Indonesia: Bab IV mengapresiasi karya sastra Indonesia*. Kemendikbud.
- Waluyo, H. J. (1987). *Teori dan apresiasi puisi*. Erlangga.
- Wiguna, P. (2024). Sastra digital sebagai inovasi pembelajaran sastra di era Society 5.0. *Sandibasa II (Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 2.