

RESPONS PESERTA DIDIK TERHADAP BAHAN AJAR E-MODUL BERBANTUAN APLIKASI CANVA PADA PEMBELAJARAN TEKS FABEL KELAS VII SMP

Rahma Tiara Iswandi¹, R. Ika Mustika², Restu Bias Primandhika³

¹⁻³ IKIP Siliwangi

¹rahmatiaraiswandi10@gmail.com, ² mestikasaja@ikipsiliwangi.ac.id, ³ restu@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract

Fable text learning is studied at the SMP level which conveys a picture of human behavior and mind played by animals. Based on the observation of experience that has been done, this research is motivated by the limited use of teaching materials in class VII fable texts. Observations in the field found that the teaching materials used were only based on textbooks. This is due to the limitations of the projector in the class. Thus, the purpose was to find out students' responses to e-module teaching materials assisted by the Canva application in class VII fable text learning. The method used is a qualitative method with a descriptive approach. The data collection technique used is by providing questionnaires to find out student respondents to teaching materials. The questionnaire consists of 10 statements covering the use of teaching materials, the ease and difficulty of providing e-modules. The population to be taken is class VII students with a total of 28 students' questionnaire assessment using a Likert scale guide 1-4. Based on the results of data processing in this study, student respondents in learning to write fable text using e-module teaching materials assisted by the Canva application received good responses from students SMP 3 Batujajar in class VII.

Keywords: student response, e-module, fable text

Abstrak

Pembelajaran teks fabel dipelajari pada jenjang sekolah menengah pertama yang menyampaikan gambaran perilaku dan budi manusia yang di perankan oleh binatang. Berdasarkan observasi pengalaman yang telah dilakukan, penelitian ini dilatar belakangi oleh keterbatasan penggunaan bahan ajar pada teks fabel kelas VII. Observasi dilapangan menjumpai bahan ajar yang digunakan hanya berpaku pada buku paket. Hal ini dikarenakan keterbatasan proyektor di dalam kelas. Maka demikian tujuan penelitian ini untuk mengetahui respons siswa terhadap bahan ajar e-modul berbantuan aplikasi canva pada pembelajaran teks fabel kelas VII. Metode yang digunakan merupakan metode kualitatif dengan pendekatan deksriptif. Adapun teknik pengambilan data yang digunakan dengan cara memberikan lembar angket untuk mengetahui responden siswa terhadap bahan ajar. Angket terdiri dari 10 pernyataan yang mencakup penggunaan bahan ajar, kemudahan serta kesulitan dalam pemberian e-modul. Populasi yang akan diambil yaitu siswa kelas VII dengan jumlah 28 orang penilaian angket peserta didik menggunakan pedoman skala Likert 1-4. Berdasarkan hasil pengolahan data dalam penelitian ini respon peserta didik terhadap pembelajaran menulis teks fabel dengan menggunakan bahan ajar e-modul berbantuan aplikasi canva mendapatkan respons baik dari siswa SMP 3 Batujajar kelas VII.

Kata kunci: respons peserta didik, e-modul, teks fabel

PENDAHULUAN

Bahan ajar merupakan salah satu komponen yang harus diperhatikan dalam pembelajaran. Dengan adanya bahan ajar proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara sistematis karena guru sebagai pelaksana pendidikan mudah menjalankan sesuai dengan pedoman. Menurut Prasto (Argarani, 2018) mengemukakan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang terstruktur dan memberikan gambaran utuh tentang kompetensi yang akan dipelajari dan digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran untuk keperluan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Pada kompetensi dasar pengetahuan dan keterampilan, terdapat delapan jenis teks yang diajarkan pada jenjang sekolah menengah pertama (SMP) kelas VII salah satunya adalah teks fabel (Mustika, 2018).

Fabel merupakan cerita tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia. Fabel termasuk jenis cerita fiksi, bukan kisah tentang kehidupan nyata. Teks cerita fabel tidak hanya mengisahkan kehidupan binatang, tetapi juga mengisahkan kehidupan manusia dengan segala karakternya (Ernawati, 2019). Teks fabel ini mementingkan penerima, pembaca, atau dalam hal komunikasi lisan adalah pendengar. Senada dengan Santi, pendapat dari Sulistyorini (2014) yang menyatakan bahwa teks fabel tentunya dalam teks mengandung nilai-nilai moral maupun etika yang dapat ditauladani. Di dalamnya ada sikap, tutur kata, maupun perilaku tokoh dapat diambil nilai-nilai moral yang dapat diajarkan kepada peserta didik (Sobia, 2020).

Menciptakan suatu bahan ajar yang mudah dimengerti dan menarik bagi siswa sangatlah penting. Mengingat keterbatasan waktu yang dimiliki oleh siswa untuk belajar di sekolah. Salah satu bahan ajar yang dapat diciptakan oleh guru dalam menunjang pembelajaran materi teks fabel adalah e-modul, dengan mengembangkan materi bahasa Indonesia sesuai kurikulum atau silabus, seperti pada materi teks fabel. E-modul dikembangkan karena memiliki beberapa kelebihan yaitu pertama, dengan menggunakan e-modul para siswa mengikuti kegiatan belajar sesuai dengan kecepatan dan kemampuan sendiri, karena kemampuan siswa di dalam satu kelas itu berbeda-beda. Kedua, siswa dapat belajar mandiri dengan menggunakan e-modul. E-modul dapat digunakan kapan saja dan dimana saja, sehingga aktivitas belajar siswa dapat meningkat. Ketiga, dengan menggunakan e-modul siswa dapat mengetahui hasil belajar sendiri, apabila tingkat keberhasilannya masih rendah, siswa dapat mempelajari materi yang kurang dikuasai itu kembali.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 20 bulan Februari 2023 terhadap bahan ajar yang diterapkan oleh guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 3 Batujajar didapatkan informasi bahwa keterampilan menulis teks fabel siswa masih rendah. Terdapat beberapa siswa masih mendapatkan nilai dibawah standar keberhasilan dalam kegiatan menulis teks fabel padahal KKM yang harus dicapai siswa adalah 72. Selain itu, diperoleh gambaran kondisi siswa awal sebelum penelitian pada saat proses pembelajaran menulis teks fabel berlangsung. Terlihat siswa tidak terlalu antusias dalam pembelajaran sehingga menulis teks fabel di kelas menjadi kurang menarik. Hasil wawancara dengan guru kelas VII SMP Negeri 3 Batujajar diketahui terdapat banyak siswa yang masih kurang terampil dalam menulis teks fabel.

Pembelajaran menggunakan bahan ajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan motivasi belajar menulis teks fabel rendah. Oleh sebab itu diperlukan sebuah inovasi dalam pembelajaran menulis teks fabel yang menyenangkan, agar siswa tidak belajar dibawah tekanan dan dapat memudahkan siswa untuk menuliskan ide dan gagasannya dalam menulis. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan suatu bahan ajar yang inovatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada materi menulis teks fabel diantaranya pengembangan bahan ajar berbantuan aplikasi canva.

Aplikasi canva adalah aplikasi desain grafis online yang sangat mudah digunakan untuk berbagai kalangan terutama untuk pendidik. Canva juga dapat digunakan melalui laptop maupun *handphone* namun harus menggunakan data. Keistimewaan aplikasi canva adalah disukai oleh banyak pengguna, termasuk pengguna yang masih belajar menggunakan aplikasi tersebut. Menggunakan aplikasi canva sebagai salah satu media pembelajaran berbasis elektronik sangat memudahkan bagi pengguna untuk menciptakan berbagai bentuk media pembelajaran. Menurut Arsanti (2022) Aplikasi Canva memiliki banyak kelebihan, diantaranya yaitu: a) Aplikasi canva sangat memudahkan kita untuk membuat media pembelajaran, b) Canva bisa diakses di berbagai platform melalui pc, laptop, dan mobile, c) Kita bisa membuat desain poster atau logo unik dan video pembelajaran yang menarik dengan mudah, d) Canva dapat dibuat secara instan, karena template tersedia dengan gratis dan bisa diunduh dengan cara beragam, e) Tersedia fitur save otomatis, f) Canva juga memudahkan kita untuk mendesain berbagai media visual lainnya yang seperti kita inginkan mudah.

Penelitian dengan menggunakan media berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan menulis telah dilakukan oleh Rofikah (2021) dalam materi teks fabel memperoleh hasil dengan menggunakan aplikasi Canva sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran. Kemudian pada penelitian media berbasis aplikasi Canva yang dilakukan Tibyani (2022) dalam materi Teks Fabel memperoleh hasil sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan paparan dan uraian diatas, peneliti melakukan pengembangan bahan ajar berbantuan aplikasi canva. Pentingnya penelitian ini dilakukan yaitu untuk mengetahui respons siswa terhadap bahan ajar e-modul yang digunakan. Dengan adanya angket yang diisi oleh siswa, peneliti akan mengetahui respons siswa melalui hasil hitungan angket dengan berupa skor akhir. Sehingga peneliti dapat mengetahui respons peserta didik terhadap bahan ajar e-modul yang digunakan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2015) mengatakan bahwa deskriptif adalah penelitian yang menggambarkan fakta atau penonema yang empiris. Sementara menurut Moleong (2018) menjelaskan bahwa kualitatif merupakan pendekatan yang berkaitan dengan data yang tidak berupa angka-angka, tetapi berupa kualitas bentuk variabel, berwujud tutran sebagai data yang dihasilkan berupa tulisan atau kata-kata dan lisan tentang sifat-sifat individu dari kelompok tertentu yang diamati.

Berdasarkan pemaparan tersebut metode deskriptif kualitatif tepat untuk digunakan pada penelitian ini untuk mengetahui respons siswa terhadap bahan ajar berupa e-modul. Populasi yang diambil dalam penelitian ini kelas VII SMP Negeri 3 Batujajar yang berjumlah 28 siswa kelas VII C. Instrumen yang digunakan berupa angket yang terdiri dari 10 butir pernyataan tentang bahan ajar e-modul berbantuan aplikasi canva ketika digunakan dalam pembelajaran yang kemudian akan di analisis secara kualitatif dan di kaji secara deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Lembar angket telah di isi oleh 28 responden. Data yang diperoleh dari angket mendeskripsikan respon peserta didik terhadap penggunaan bahan ajar berbantuan aplikasi canva dalam pembelajaran menulis teks fabel yang merupakan peserta didik kelas VII C SMP Negeri 3 Batujajar. Berikut informasi dari masing-masing butir pernyataan dalam angket.

1. Pernyataan pertama, “Saya merasa senang belajar dengan menggunakan e-modul berbantuan aplikasi canva”. Diperoleh data sebanyak 15 orang menjawab sangat setuju, 13 orang menjawab setuju. Maka total skor yang diperoleh adalah 99. Skor tersebut dibagi dengan skor maksimal yaitu 112. Maka diperoleh hasil 0,8839 yang kemudian dalam bentuk persen menjadi 88,39%.
2. Pernyataan kedua, “Saya merasa bosan saat pembelajaran dengan menggunakan e-modul berbantuan aplikasi canva.” Diperoleh data sebanyak 1 orang menjawab sangat setuju, 1 orang menjawab setuju, 16 orang menjawab tidak setuju, 10 orang menjawab sangat tidak setuju. Maka total skor yang diperoleh adalah 91. Skor tersebut dibagi dengan skor maksimal yaitu 112. Maka diperoleh hasil 0,8125 yang kemudian dalam bentuk persen 81,25%
3. Pernyataan ketiga, “Saya tidak semangat dalam belajar karena kesulitan dalam menggunakan e-modul berbantuan aplikasi canva.” Diperoleh data sebanyak 2 orang menjawab setuju, 13 orang menjawab tidak setuju, 13 orang menjawab sangat tidak setuju. Maka total skor yang diperoleh adalah 95. Skor tersebut dibagi dengan skor maksimal yaitu 112. Maka diperoleh hasil 0,8482 yang kemudian dalam bentuk persen 84,82%
4. Pernyataan keempat, “Penggunaan e-modul membuat pembelajaran di kelas tidak merasa bosan.” Diperoleh data sebanyak 8 orang menjawab sangat setuju, 20 orang menjawab setuju. Maka total skor yang diperoleh adalah 92. Skor tersebut dibagi dengan skor maksimal yaitu 112. Maka diperoleh hasil 0,8214 yang kemudian dalam bentuk persen 82,14%
5. Pernyataan kelima, “E-modul berbantuan aplikasi canva membuat saya malas menulis di buku catatan.” Diperoleh data sebanyak 1 orang menjawab setuju, 18 orang menjawab tidak setuju, 9 orang menjawab sangat tidak setuju. Maka total skor yang diperoleh adalah 92. Skor tersebut dibagi dengan skor maksimal yaitu 112. Maka diperoleh hasil 0,8214 yang kemudian dalam bentuk persen 82,14%

6. Pernyataan keenam, “Setelah saya mengikuti pembelajaran dengan menggunakan e-modul berbantuan aplikasi canva, pemahaman materi saya lebih meningkat.” Diperoleh data sebanyak 6 orang menjawab sangat setuju, 22 orang menjawab setuju. Maka total skor yang diperoleh adalah 90. Skor tersebut dibagi dengan skor maksimal yaitu 112. Maka diperoleh hasil 0,8035 yang kemudian dalam bentuk persen 80,35%
7. Pernyataan ketujuh, “Saya merasa tidak tertarik belajar dengan menggunakan e-modul berbantuan aplikasi canva”. Maka diperoleh data sebanyak 22 orang menjawab tidak setuju, 6 orang menjawab sangat tidak setuju. Maka total skor yang diperoleh adalah 90. Skor tersebut dibagi dengan skor maksimal yaitu 112. Maka diperoleh hasil 0,8035 yang kemudian dalam bentuk persen 80,35%.
8. Pernyataan kedelapan, “Saya menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan e-modul berbantuan aplikasi canva.” Diperoleh data sebanyak 8 orang menjawab sangat setuju, 18 orang menjawab setuju dan 2 orang menjawab tidak setuju. Maka total skor yang diperoleh adalah 90. Skor tersebut dibagi dengan skor maksimal yaitu 112. Maka diperoleh hasil 0,8035 yang kemudian dalam bentuk persen 80,35%
9. Pernyataan kesembilan, “Menurut saya pembelajaran lebih menarik menggunakan aplikasi canva dibandingkan dengan menggunakan buku paket.” Diperoleh data sebanyak 7 orang menjawab sangat setuju, 18 orang menjawab setuju, dan 3 orang menjawab tidak setuju. Maka total skor yang diperoleh adalah 88. Skor tersebut dibagi dengan skor maksimal yaitu 112. Maka diperoleh hasil 0,7857 yang kemudian dalam bentuk persen 78,57%
10. Pernyataan kesepuluh, “Saya menjadi tidak aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan e-modul berbantuan aplikasi canva.” Diperoleh data sebanyak 19 orang menjawab tidak setuju, 9 orang menjawab sangat tidak setuju. Maka total skor yang diperoleh adalah 93. Skor tersebut dibagi dengan skor maksimal yaitu 112. Maka diperoleh hasil 0,8003 yang kemudian dalam bentuk persen 83,03%

Berikut merupakan tabel data yang diperoleh dari angket yang mendeskripsikan respons peserta didik terhadap bahan ajar e-modul berbantuan aplikasi *canva* dalam pembelajaran teks fabel.

Table 1. Hasil Akhir Akumulasi Angket

No	Pernyataan	Persentase
1	Saya merasa senang belajar dengan menggunakan e-modul berbantuan aplikasi canva	88,39%
2	Saya merasa bosan saat pembelajaran dengan menggunakan e-modul berbantuan aplikasi canva	81,25%
3	Saya tidak semangat dalam belajar karena kesulitan dalam menggunakan e-modul berbantuan aplikasi canva	84,82%
4	Penggunaan e-modul membuat pembelajaran di kelas tidak merasa bosan	82,14%
5	E-modul berbantuan aplikasi canva membuat saya malas menulis di buku catatan	82,14%
6	Setelah saya mengikuti pembelajaran dengan menggunakan e-modul berbantuan aplikasi Canva, pemahaman materi saya lebih meningkat	80,35%
7	Saya merasa tidak tertarik belajar dengan menggunakan e-modul berbantuan aplikasi canva	80,35%
8	Saya menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan e-modul berbantuan aplikasi canva	80,35%
9	Menurut saya pembelajaran lebih menarik menggunakan aplikasi canva dibandingkan dengan menggunakan buku paket	78,57%
10	Saya menjadi tidak aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan e-modul berbantuan aplikasi canva	83,03%
Jumlah		821,39

Berdasarkan tabel tersebut, angka yang diperoleh yaitu 82,13% menunjukkan bahwa pembelajaran menulis teks fabel dengan menggunakan bahan ajar E-modul berbantuan aplikasi canva yang telah dilaksanakan pada siswa kelas VII C SMP Negeri 3 Batujajar masuk kedalam kategori baik berdasarkan tabel berikut.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor

No	Internal Skor (%)	Kategori
1	81-100	Sangat Baik
2	61-80	Baik
3	41-60	Cukup
4	21-40	Kurang
5	0-20	Sangat Kurang

(Kartini, 2020)

Pembahasan

Hasil analisis respons peserta didik yang berkenaan dengan e-modul berbantuan aplikasi Canva pada materi teks fabel dinyatakan dalam satuan persentase terendah dan terbesar. Presentase terendah yaitu mencapai 78,57 % pada pertanyaan “Menurut saya pembelajaran lebih menarik menggunakan aplikasi Canva dibandingkan dengan menggunakan buku paket”. Sedangkan, presentase terbesar yaitu mencapai 88,39% pada pernyataan “Saya merasa senang belajar dengan menggunakan e-modul berbantuan aplikasi Canva”.

Hasil akhir yang telah diperoleh terhadap perhitungan angket yang telah diisi oleh siswa mencapai 82,13 % termasuk ke dalam kategori “Sangat baik”. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar e-modul sangat berperan terhadap pembelajaran di kelas, khususnya pada materi teks fabel. Sejalan dengan itu, pada penelitiannya Rijal (2021) pemanfaatan e-modul dalam pembelajaran menjadi baik karena dapat menstimulasi keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar, membuat suasana belajar menjadi menarik, mempermudah pemahaman siswa dan siswa lebih mandiri. Maka berdasarkan respons siswa terhadap bahan ajar e-modul pada penelitian ini tergambar bahwasannya bahan ajar *e-modul* dapat diterima dengan baik oleh siswa kelas VII yang menjadi sampel pada penelitian ini.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar *e-modul* pada materi teks fabel dapat meningkatkan keefektifan

pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil penelitian ini, aktivitas yang dilakukan dalam pembelajaran teks fabel dapat dikatakan efektif ketika menggunakan bahan ajar *e-modul* karena hal tersebut dapat dilihat dari angket yang telah diisi oleh siswa. Sehingga, berdasarkan hasil respons angket yang telah diisi oleh kelas VII dapat diketahui bahwa, siswa merespon positif mengenai penggunaan bahan ajar *e-modul* yang digunakan didalam pembelajaran teks fabel. Jumlah hasil akhir akumulasi angket sebesar 82,13 %/1siswa yang merespon positif dalam penggunaan bahan ajar *e-modul*. Hal ini dapat dikatakan bahwa, siswa sangat senang belajar dengan menggunakan bahan ajar *e-modul* berbantuan aplikasi *canva* dan hasil tersebut termasuk kedalam kategori sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Argarani, Y., & Wikanengsih. (2020). Deskripsi Bahan Ajar Menulis Teks Biografi Menggunakan Metode *Role Playing* Berbantuan Prezi. *Jurnal Parole*, 3(6).
- Arsanti, G. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Jurnal Senada PBSI*, 2(1).
- Ernawati, Y. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada Materi Teks Fabel Berbasis Saintifik untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Diksa : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 94–103.
- Fitriyani. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia di Tingkat SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 5 (3).
- Moleong, J. Lexy. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung. Falah Production
- Mustika, Ika, Santi Susanti, & Lia Yuliani (2018). Pembelajaran Menganalisis Teks Cerita Pendek Dengan Menggunakan Metode *Hypnoteaching*. *Jurnal Parole*, 1(3).
- Mustika, Ika & E. Rosmiyati. (2020). Efektifitas Bahan Ajar Bahasa Indonesia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Teks Fantasi. *Jurnal Parole*, 4 (3).
- Sobia, N., & R. B. Primandhika. (2020). Pembelajaran Menulis Teks Fabel Menggunakan Metode *Broken Square* Berbasis Cerita Bergambar. *Jurnal Parole*, 3(6).
- Pribadi, B. A. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar*. Banten: Universitas Terbuka.
- Rijal, M. (2021)). Pemanfaatan Bahan Ajar Digital Untuk Pembelajaran Siswa Kelas VIII Materi Teks Fabel. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6 (2).
- Rofikah, E. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 1(6).

- Sugiyono. (2015). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d. Bandung: Alfabeta
- Sulistyorini, D. (2014). Kriteria Pemilihan Materi Ajar Teks Moral/Fabel Pelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013. *Prosiding Seminar Nasional TEQIP (Teachers Quality Improvement Program), Vol.-, Pp. 627-633.*
- Tibyani, W. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Teks Prosedur dengan Memanfaatkan Aplikasi Canva pada Siswa Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia, 3(2).*