

PEMANFAATAN BAHAN AJAR E-MODUL BERBANTUN APLIKASI CANVA DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN MENGUNAKAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* PADA SISWA KELAS IX

Fitria Sulistia Anggraeni¹, Via Nugraha², Sary Sukawati³

¹⁻³IKIP Siliwangi

¹fitriasulistiaaa@student.ikipsiliwangi.ac.id,²vianugraha@ikipsiliwangi.ac.id

³sarysukawati@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract

One of the achievement of learning objectives is the use of teaching materials in an interesting and not monotonous way. The application of ICT in learning is able to attract and increase student learning motivation. In the 2013 curriculum students are required to be able to express ideas through writing. However, the problems that are often encountered in the field of writing skills are still considered difficult, especially writing short stories. The use of e-module teaching materials assisted by the Canva application is one of the solutions to solve this problem. The purpose of this research is to find out the results of the use of e-module teaching materials assisted by the Canva application in learning to write short stories using the discovery learning model. The method used is descriptive qualitative with a sample of class IX students at SMP PGRI 168 Cikalongwetan by collecting data using observation, validation and questionnaire techniques. The observation results show that students follow the learning with the syntax that has been prepared according to the lesson plans. The results of the validator obtained a value of 88%, which was feasible for use in the field and the results of the questionnaire showed that it was in the very good category, namely obtaining a value of 87%.

Keyword: e-module teaching materials, short story text, discovery learning

Abstrak

Salah satu tercapainya tujuan pembelajaran yaitu pemanfaatan bahan ajar secara menarik dan tidak monoton. Penerapan ICT pada pembelajaran mampu menarik serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam kurikulum 2013 siswa dituntut untuk mampu menuangkan ide melalui tulisan. Namun permasalahan yang sering ditemui di lapangan keterampilan menulis masih dianggap sulit, khususnya menulis cerpen. Pemanfaatan bahan ajar e-modul berbantuan aplikasi canva menjadi salah satu solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil pemanfaatan bahan ajar e-modul berbantuan aplikasi canva dalam pembelajaran menulis cerpen menggunakan model *discovery learning*. Metode yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dengan sampel siswa kelas IX SMP PGRI 168 Cikalongwetan dengan pengumpulan data menggunakan teknik observasi, validasi, dan angket. Hasil observasi menunjukkan siswa mengikuti pembelajaran dengan *sintaks* yang telah disusun sesuai RPP. Hasil validator memperoleh nilai 88% yaitu layak digunakan di lapangan serta hasil angket menunjukkan pada kategori sangat baik yaitu memperoleh nilai 87% .

Kata Kunci: bahan ajar e-modul, teks cerpen, discovery learning

PENDAHULUAN

Saat ini, pelaksanaan pembelajaran tidak hanya berfokus pada pendidik atau konvensional tetapi harus mampu membuat peserta didik ikut andil serta aktif dalam pembelajaran. Aktivitas tersebut membutuhkan dukungan media intruksional serta kreativitas yang inovatif tepat dan efektif (Firmansyah, 2016). Abad 21 berpengaruh pesat padaperkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Maka dari itu, penerapan ICT pada pembelajaran mampu menarik serta meningkatkan motivasi belajar siswa dalam menulis. Menurut Giarti (2016) penerapan manajemen kurikulum pembelajaran menggunakan ICT yang baik mampu meningkatkan mutu pendidikan. Tujuan pendidikan harus bersinergi untuk membuat pembelajaran berkualitas (Sahmini & Nugraha, 2022). Keterampilan menulis pada pembelajaran Bahasa Indonesia mengacu pada kurikulum 2013. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik lebih dituntut dalam keterampilan menulis karena untuk menuangkan ide, perasaan dan gagasan melalui bahasa tulisan. Dalam keterampilan menulis terdapat beberapa langkah yaitu, merangkai, menyusun, dan melukiskan huruf yang dapat membentuk sebuah karangan yang utuh. Dalam pendidikan keterampilan menulis sangat penting karenan membantu siswa untuk berpikir, menuangkan perasaan, dan memecahkan sebuah permasalahan. Namun kenyataan di lapangan masih banyak siswa yang tidak menyukai kegiatan menulis.

Pembelajaran menulis tidak terlepas dari jenis-jenis teks yang ada, salah satunya yaitu menulis cerpen. Cerita pendek adalah jenis karya sastra berbentuk prosa fiksi yang dibentuk oleh beberapa unsur, yaitu tema, alur, tokoh dan penokohan, latar, amanat dan gaya bahasa. (Nurhayati & Soleh, 2022) berpendapat cerita pendek termasuk ke dalam karya sastra, namun isi cerita tersebut tidak terlepas dari fakta. Fakta ini dapat diambil dari peristiwa diri sendiri maupun orang lain yang disajikan dengan sentuhan imajinasi pengarang. Sesuai dengan pendapat Pujiyanto (2015) salah satu peristiwa yang bisa diingat siswa misalnya permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dijadikan ide dalam menulis cerpen. Menulis cerita pendek dapat menggunakan diksi atau bahasa sehari-hari, meskipun demikian masih banyak siswa yang kurang mampu menuangkan pikiran atau wacana dalam proses keterampilan menulis.

Keterampilan menulis teks cerpen menjadi sebuah permasalahan yang dihadapi oleh siswa, karena masih kesulitan dalam mengekspresikan ide, gagasan, perasaan, serta imajinasi yang ada di dalam pikiran. Hal ini dapat dipicu oleh siswa yang kurang memahami materi apa yang disampaikan baik itu struktur atau kaidah kebahasaan teks cerpen, minimnya penguasaan

diksi atau kosa kata yang dapat menyebabkan terjadinya ketidaktahuan bagaimana cara untuk mengungkapkan dan menulis sebuah gagasan dengan memerhatikan aspek struktur dan kaidah kebahasaan bukan hanya sebatas bentuknya saja, ataupun model bahkan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru kurang cocok sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi monoton karena tidak melakukan sebuah inovatif atau pengembangan dalam pembelajaran, hal tersebut dapat menyebabkan kurangnya minat serta motivasi mereka untuk menulis menjadi berkurang.

Hal ini dikarenakan penggunaan model pembelajaran yang masih menerapkan model pembelajaran ceramah atau model pembelajaran konvensional serta bahan ajar yang dijadikan sebagai stimulus itu terlalu monoton dan bahkan hanya menggunakan bahan ajar berupa buku ataupun modul yang diproduksi oleh Kemendikbud sehingga membuat siswa merasa jenuh, bosan, kurang memahami materi pelajaran yang diberikan, sehingga sulit terangsang untuk menuangkan ide dan gagasannya kedalam sebuah tulisan terkhusus ketika menulis sebuah teks cerpen. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong siswa untuk berusaha meningkatkan pemahaman materi pembelajaran (Nugraha, 2019). Salah satu penyebabnya yaitu siswa yang beranggapan bahwa kegiatan belajar mengajar itu kurang memberikan kesan dan kurang memuaskan karena penggunaan bahan ajar yang diberikan tidak inovatif bahkan kurang sentuhan yang berbasis ICT. Penyebab lainnya yaitu, kondisi guru yang sangat minim pengetahuan mengenai ICT dan tidak adanya pelatihan untuk menggunakan bahan ajar berbasis ICT yang menarik dan inovatif membuat guru merasa tidak mampu, bingung, kurang menguasai dan memahami media ICT seperti aplikasi canva yang menyebabkan narasumber mengalami kesulitan untuk menggunakan bahan ajar berbasis ICT untuk kegiatan belajar mengajar, sehingga pada akhirnya hanya mengandalkan media yang ada dan dapat dengan mudah untuk dimanfaatkan.

Bahan ajar merupakan hal yang penting untuk keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Pembuatan bahan ajar yang menarik dapat merangsang motivasi dan keinginan siswa. Salah satu aplikasi yang berbasis ICT untuk membuat bahan ajar e-modul yang menarik yaitu aplikasi canva. Aplikasi tersebut merupakan program desain online yang mempunyai berbagai macam template untuk bahan ajar, pamflet, poster, persentasi, infografis, dan jenis lainnya. Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini antara lain yang dilakukan oleh Subaidah, dkk. (2020) dengan judul *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerpen dengan Media Adobe Flash untuk Kelas IX SMP* berdasarkan hasil uji coba yang

dilakukan peneliti menunjukkan 86% menyatakan sangat valid. Maka hasil pengembangan yang telah dilakukan mampu meningkatkan hasil belajar siswa terdapat perbedaan kognitif antara sebelum sesudah siswa menggunakan bahan ajar yang dikembangkan dalam buku dengan pemodelan pembelajaran *discovery learning* menggunakan media audio visual. Berdasarkan data di lapangan dan beberapa penelitian terdahulu, diketahui masih banyak siswa yang kesulitan dalam menuangkan ide, perasaan, dan gagasannya ke dalam bentuk tulisan. Salah satu faktor penyebab kesulitan siswa yaitu penggunaan bahan ajar yang kurang tepat sehingga mengakibatkan keterbatasan wawasan pengetahuan, pemikiran dan konsep dalam menulis khususnya dalam menulis cerpen. Berangkat dari permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap pengembangan sebuah bahan ajar berbasis ICT.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (Sukawati, 2021) metode penelitian adalah cara untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu. Deskriptif kualitatif merupakan salah satu bentuk metode penelitian yang hasil akhirnya berupa deskripsi atas perilaku-perilaku atau fenomena yang diteliti. Objek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IX SMP PGRI 168 Cikalongwetan dan pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan angket. Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar observasi, lembar validasi, dan angket. Data yang didapatkan akan dianalisis secara kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian terkait pemanfaatan bahan ajar e-modul dalam pembelajaran teks cerpen terdiri dari tiga hasil, yakni (1) hasil validasi produk yang akan menunjukkan apakah bahan ajar tersebut layak digunakan atau tidak, (2) deskripsi penerapan dalam pembelajaran menulis cerpen, (3) respon siswa terhadap bahan ajar yang telah dibuat dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Hasil

Ada pun hasil data yang diperoleh dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Hasil Validasi Produk

Uji validasi produk atau uji internal yakni menguji rancangan berdasar pendapat ahli dan praktisi (Sugiyono dalam Himang, 2019). Produk Penggunaan bahan ajar e-modul ini

diterapkan dalam pembelajaran materi teks cerpen kelas IX, untuk menunjang keberlangsungan bahan ajar e-modul ini diperlukan validasi atau penilaian dari ahli dalam bidang Bahasa Indonesia. Berikut tabel rekapitulasi penilaian validator terhadap kelayakan bahan ajar e-modul.

Tabel 1. Jumlah Skor Validator

Validator	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	NA
V1	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	97
V2	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	3	4	4	4	4	5	94
V3	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	102
Jumlah																						522	

Tabel 1 menunjukkan skor total pemerolehan dari validator 1 sebesar 97, validator 2 sebesar 94, dan validator 3 sebesar 102 sehingga diperoleh skor total sebesar 522.

Tabel 2. Rata-rata Presentase Validator

Validator	Rata-rata (Presentase)	Keterangan
	$p = \frac{f}{n} \times 100\%$	
Validator 1	88%	P = Rata-rata Presentase Validator f = Skor yang Dicapai n = Banyaknya Validasi
Validator 2	85%	
Validator 3	92%	

Tabel 2 menunjukkan perolehan rata-rata persentase dari validator 1 sebesar 88%, validator 2 sebesar 85%, validator 3 sebesar 92%.

Tabel 3. Hasil Rata-rata Total Presentase Tiga Validator

Validator	Rata-rata (Presentase)	Keterangan
	$PtV = \frac{v}{n} \times 100\%$	
3 Validator	88,3%	PtV = Rata-rata Total Validator v = Jumlah dari Rata-rata setiap Validator n = Banyaknya Validator

Adapun hasil rata-rata dari persentase ketiga validator berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 3, yaitu sebesar 88.7%.

Tabel 4. Kriteria Validitas

Persentase	Kriteria	Keterangan
0% - 20%	Sangat Kurang	Tidak Layak untuk digunakan

20 % -40%	Kurang Layak	Belum layak untuk digunakan
40 % - 60 %	Cukup Layak	Layak untuk digunakan dengan banyakrevisi
60 % - 80%	Layak	Layak digunakan dengan sedikit revisikecil
80% -100%	Sangat Layak	Layak untuk digunakan tanpa revisi

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil skor akhir dari kelayakan produk bahan ajar e-modul yang divalidasi oleh tiga validator mendapat jumlah rata-rata sebesar 88% yang berarti pengembangan produk tersebut layak digunakan dan sangat valid.

2. Deskripsi Rangkaian Hasil Pembelajaran

Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran menulis cerpen dilakukan menggunakan model *discovery learning* melalui enam tahapan yaitu : (1) Pemberian stimulus, (2) Identifikasi masalah, (3) Pengumpulan data, (4) Pengolahan data, (5) Pembuktian, (6) Simpulan (Erizal dalam Nuryaningsih, 2021).

Sintak/Langkah-langkah	Deskripsi Kegiatan Pembelajaran
Pendahuluan	
Orientasi	Siswa merespons salam yang diucapkan guru dan berdoa bersama-sama secara religus. Guru mengecek kehadiran siswa dengan penuh rasa tanggung jawab.
Apersepsi	Siswa menyimak kompetensi dn tujuan yang dipaparkan guru dan siswa merespon beberapa pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan pembelajaran, selanjutnya siswa mendiskusikan informasi dengan proaktif tentang keterkaitan pembelajaran sebelumnya dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan secara kritis.
Motivasi	Peserta didik membaca sebuah contoh cerita pendek digital melalui wappad dan memaknai pesan motivasi yang terkandung di dalamnya.
Pemberian Acuan	Siswa menerima informasi tentang hal-hal yang akan dipelajari, metode, media, langkah-langkah pembelajaran dan penilaian pembelajaran dengan penuh rasa ingin tahu.
Kegiatan inti	

Stimulus	Siswa menyimak pemaparan guru berkaitan dengan informasi pembelajaran yang sebelumnya dianalisis yaitu struktur, kaidah kebahasaan dan langkah-langkah menulis teks cerpen yang disediakan di salindia. Pada tahap ini guru memberikan arahan pada siswa terhadap hal-hal apa saja yang harus diperhatikan dalam menulis cerpen. Siswa melakukan tanya jawab bersama guru terkait hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan cerpen.
Identifikasi Masalah	Siswa diarahkan untuk mencari ide dari lirik lagu, buku atau sebuah film untuk dijadikan sebuah acuan kerangka pembuatan cerpen.
Pengumpuln Data	Siswa diarahkan untuk memulai menulis cerpen secarautuh dar kerangka acun yang telah dibuat dengan memerhatikan sruktur dan kaidah kebahasaan serta mengikuti langkah-langkah menulis cerpen yang pernah dibahas pada pertemuan sebelumnya.
Pengolahan Data	Setelah siswa menyelesaikan hasil kerangka menulis cerpen, siswa diarahkan untuk menyunting tulisannya secara utuh untuk disusun pada <i>pop up book</i> dan diperbolehkan menambahkan gambar sesuai dengan judul yang dikembangkan serta siswa diarahkan untuk menghias <i>pop up book</i> tersebut dengan menarik.
Pembuktian	Setelah tahap penyuntingan selesai dan telah disusun rapi di <i>pop up book</i> , siswa diarahkan untuk menyerahkan hasil karya pada guru. Selanjutnya, guru memeriksa hasil tulisan siswa dan melakukan tanya jawab terkait pembelajaran yang telah dilaksanakan.
Simpulan	Guru dan siswa membuat kesimpulan mengenai pembelajaran cerpen dan pembuatan <i>pop up book</i> sebagai media publikasi cerpen. Setelah pembelajaran selesai gurumemberikan apresiasi terhadap tulisan dan <i>pop up book</i> hasil karya siswa.
Penutup	

	Guru mengarahkan siswa untuk mengisi refleksi terkait pembelajaran cerpen, kemudian guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa bersama dan salam.
--	--

Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan pembelajaran cerpen dapat dilaksanakan dengan baik, siswa dapat mengikuti pembelajaran sesuai dengan model *discovery learning*.

3. Hasil Angket

Tercapainya sebuah proses pembelajaran dalam Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Menggunakan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi Canva, dapat dilihat dari respon yang telah diberikan kepada peserta didik serta layak atau tidaknya proses pengembangan bahan ajar terhadap pembelajaran dapat dilihat melalui angket tersebut. Penyebaran angket dilakukan pada akhir pembelajaran kepada sampel penelitian. Di bawah ini akan diuraikan tabel hasil rekapitulasi hasil angket dari respon siswa terhadap bahan ajar e-modul.

Tabel 5. Nama peserta didik yang mengisi lembar angket pada uji coba terbatas

NO	NAMA SISWA	PERNYATAAN										SKOR										
		1		2		3		4		5			6		7		8		9		10	
		+	-	+	-	+	-	+	-	+	-		+	-	+	-	+	-	+	-	+	-
1	ANR	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39
2	ASM	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	33
3	BSA	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39
4	DA	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	35
5	DY	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	37
6	DZPN	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	35
7	FAF	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	33
8	HMF	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	34
9	IP	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	33
10	KR	4	4	3	4	4	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	35
11	MR	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31
12	NPA	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31
13	QRL	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	33
14	RH	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39
15	SRZ	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	35
Jumlah																						522

Table diatas merupakan hasil respons siswa terhadap penggunaan bahan ajar e-modul menulis teks cerpen menggunakan model *discovery learning* berbantuan aplikasi canva. Jumlah

pernyataan yang diberikan sebanyak 10 pernyataan yang terdiri dari 5 pernyataan positif dan 5 pernyataan negatif. Berikut rangkuman hasil penilaian 15 responden tersebut dengan rumus perhitungan analisis data hasil respon peserta didik secara keseluruhan pada sampel, sebagai berikut.

$$\text{Interprestasi} = \frac{\text{Skor perolehan}}{y} = \frac{522}{600} = 87\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan interprestasi dapat dikategorikan *sangat baik*, jika dilihat dari tabel kriteria interprestasi, sebagai berikut.

Tabel 6. Kriteria Interpretasi

Peresentase	Kriteria
0-24.99%	Tidak Baik
25-49.99%	Kurang Baik
50-74.99 %	Baik
75-100%	Sangat Baik

Respon peserta didik terhadap bahan ajar e-modul menulis teks cerpen menggunakan model *discovery learning* berbantuan aplikasi canva pada tahap uji coba terbatas dengan jumlah peserta didik 15 orang mendapatkan kategori “sangat baik” dengan pencapaian presentase 87%.

Pembahasan

Menurut Wikanengsih dkk (2020) kegiatan menulis ialah menuangkan pikiran atau gagasan menjadi sebuah tulisan atau karya. Berdasarkan hasil penelitian dan rancangan yang telah disusun pada penelitian pemanfaatan bahan ajar e-modul berbantuan aplikasi canva dengan model *discovery learning* pada pembelajaran menulis cerpen, produk yang dikembangkan telah layak untuk dimanfaatkan, siswa dapat melaksanakan seluruh rangkaian pembelajaran dengan baik dan tujuan pembelajaran berhasil dicapai serta mendapat respon yang sangat baik dari siswa. Menggunakan bahan ajar e-modul dalam proses pembelajaran menjadikan siswa tidak bergantung kepada guru sebagai satu-satunya informasi dan menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien (Safitrii, Permata, & Wilujeng, 2020). Pemanfaatan bahan ajar e-modul pada pembelajaran cerpen ini diuji cobakan pada tanggal 2 Februari 2023, subjek penggunaan bahan ajar yaitu siswa kelas IX SMP PGRI 168 Cikalongwetan. Sebelum digunakan dalam pembelajaran, bahan ajar e-modul ini dinilai terlebih dahulu oleh tiga orang validator yang ahli dalam bidang Bahasa Indonesia. Hal ini bertujuan untuk

memperoleh kelayakan bahan ajar e-modul dari beberapa aspek yaitu isi atau materi, ilustrasi, keterbacaan dan penyajian bahan ajar tersebut. Hasil dari rekapitulasi tiga validator bahan ajar ini memperoleh nilai 88% yang artinya bahan ajar ini layak digunakan dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran materi teks cerpen. Sintaks pemberian stimulus yang dilakukan dengan diskusi tanya jawab mengenai pembelajaran teks cerpen siswa aktif menanggapi dan bertanya, hal ini mampu merangsang keaktifan siswa di kelas. Pada tahap identifikasi masalah siswa memperoleh ide untuk kerangka pembuatan cerpen melalui lagu, buku dan film yang pernah ditonton. Rata-rata para siswa memperoleh ide dari sebuah lagu dan dari bahan bacaan digital yaitu aplikasi *wattpad*. Setelah siswa memperoleh ide dari berbagai sumber siswa diarahkan untuk mulai menyusun kerangka cerpen dengan memerhatikan struktur dan kaidah kebahasaan teks cerpen. Selama pembelajaran tidak ditemukan kesulitan yang signifikan karena pada pertemuan sebelumnya siswa sudah memahami struktur dan kaidah kebahasaan yang digunakan untuk membuat cerpen.

Selanjutnya pada tahap pengumpulan data siswa diarahkan untuk menyusun kerangka cerpen secara utuh dan diarahkan untuk membuat *pop up book* sebagai hasil akhir dari pembuatan cerpen, pada tahap ini juga siswa diarahkan untuk menyiapkan desain pada sampul dan isi *pop up book* tersebut agar terlihat rapi dan menarik perhatian pembaca. Selanjutnya, pada tahap pengolahan data dilakukan penyuntingan terhadap cerita yang telah dibuat untuk disusun pada *pop up book*, pada tahap ini terlihat beberapa siswa yang kesulitan dalam mendesain dan menuangkan ide untuk desain *pop up book*. Pada tahap pembuktian beberapa karya siswa yang menarik baik desain maupun isi dipresentasikan di depan kelas untuk diberikan penilaian dan apresiasi. Hal ini dinyatakan juga oleh (Rosana, 2021) bahwa model *discovery learning* memberikan pengalaman pada siswa untuk menemukan sesuatu dari hasil proses penyelidikan yang dilakukannya.

Pembelajaran ditutup dengan simpulan, refleksi serta penyebaran angket untuk melihat perkembangan dan respon siswa terhadap pembelajaran. Setelah rangkaian pembelajaran selesai, peneliti mengumpulkan data berupa angket yang bertujuan untuk mengetahui respon siswa dari manfaat menggunakan bahan ajar e-modul berbantuan aplikasi *canva*. Meninjau hasil angket yang telah disebar dan diisi oleh 15 siswa pada sampel pemanfaatan bahan ajar e-modul ini memperoleh respon yang sangat baik dengan hasil rekapitulasi 87%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar e-modul ini mampu merangsang kemampuan kolaborasi, berpikir kritis dan kreatif siswa serta dapat

dimanfaatkan dalam pembelajaran menulis teks cerpen. Dapat disimpulkan pemanfaatan bahan ajar ini cukup efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Emilia dkk (2022) dengan menggunakan bahan ajar berbasis teknologi dapat meningkatkan kemampuan menulis serta efektif meningkatkan daya tarik siswa dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Pemanfaatan bahan ajar berbasis ICT menjadi salah satu kebaruan dan inovasi dalam pembelajaran, terkhusus dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Proses pembelajaran dapat mencapai tujuan ketika penggunaan bahan ajar dengan tepat dan tidak monoton serta dapat menarik perhatian siswa untuk focus terhadap pembelajaran. Hasil observasi dalam pemanfaatan bahan ajar e-modul berbantuan aplikasi canva menggunakan model *discovery learning* menunjukkan bahwa siswa telah berhasil melakukan pembelajaran sesuai dengan *sintaks* yang disusun. Kelayakan produk bahan ajar memperoleh nilai rata-rata 88% dari tiga validator, artinya pemanfaatan bahan ajar e-modul layak digunakan pada proses pembelajaran. Adapun hasil angket pada pemanfaatan bahan ajar e-modul berbantuan aplikasi canva mencapai nilai rata-rata 87% siswa sangat setuju dengan adanya pemanfaatan bahan ajar karena dapat memfasilitasi dalam kemampuan kolaborasi, berpikir kritis dan kreatif. Selain itu, bahan ajar e-modul efektif digunakan dalam pembelajaran cerpen.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsanti, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi Pbsi, Fkip, Unissula. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 1(2), 71–90. <https://doi.org/10.24176/kredo.v1i2.2107>
- Eliana, N. (n.d.). Pemanfaatan Cerita Pendek Sebagai Media. 39–55. Firmansyah, R., Saidah, I., & Bandung, P. G. (2016). *Perancangan web based learning sebagai media pembelajaran*. 3(September), 176–182.
- Giarti, S. (2016). Manajemen Kurikulum Dan Pembelajaran Berbasis ICT. *Satya Widya*, 32(2), 117. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2016.v32.i2.p117-126>
- Himang, V. H., Mulawarman, W. G., & Ilyas, M. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Berbasis Pengalaman Siswa Kelas XI SMK. *Diglosia: Jurnal Kajian*

Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya, 2(2), 93–102.
<https://doi.org/10.30872/diglosia.v2i2.pp93-102>.

- Irkhamni, I., Izza, A. Z., Salsabila, W. T., & Hidayah, N. (2021). Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan 2021*, ISBN: 978-602-6779-47-2, 127–134. <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/kip/issue/view/12>
- Kelas, D. I., SMA, X. I., & Samarinda, N. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Prosedur Kompleks Dengan Model Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Media Audio Visual (Video)*. 1(2), 101–114.
- Khulsum, U., Hudiyono, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X SMA. *DIGLOSIA : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i1.pp1-12>
- Manshur, A., & Hambali, I. (2022). *Analisis Kesalahan Ejaan Bahasa Indonesia Indonesia Institut Agama Islam Darussalam Angkatan 2020*. 2(2), 234–250.
- Model, P., Learning, D., Materi, P., Dengan, C., Media, M., & For, C. (2021). *Jurnal Education (Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia)*, Vol 10 No 2, 229–236.
- Nilai, I., Melalui, K., Ajar, B., Cerpen, T., & Pendidikan, B. (2021). *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Vol. 10 No. 2 Juli 2021* <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/lgrm>. 10(2), 51–62.
- Pratiwi, T. M., & Mulyati, Y. (2020). *Penerapan modul berbasis android dalam pembelajaran menulis cerpen*. Seminar Internasional Riksa Bahasa, 502–506. <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa/article/view/1387>
- Rupa, J. N., & Sumbi, A. K. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen dengan Pendekatan Saintifik untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3602–3616. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.652>
- Sahmini, M., & Nugraha, V. (2022). Pembelajaran Keterampilan Menulis Cerpen Menggunakan Metode Quantum Learning Dengan Hipnosis Sebagai Upaya Penguatan Karakter Unggul. *Semantik*, 11(2), 257. <https://doi.org/10.22460/semantik.v11i2.p257-270>
- Subaidah, S. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerita Pendek*. 3, 423–434.

- Sucini, E., Nurhayati, N., & Saripudin, A. (2022). Penggunaan E-Modul Berbantuan Flipbook Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Menulis Naskah Drama Berbasis Cerita Rakyat (The Use of Flipbook-based E-Modules in Improving Student's Ability to Write Folklore Drama Texts). *Sawerigading*, 28(2). <https://doi.org/10.26499/sawer.v28i2.1052>
- Sukawati, S. (2021). Pemanfaatan Zoom Meeting dan Google Classroom Dalam Mata Kuliah Inovasi. *10*(1), 45–54. <https://doi.org/10.22460/semantik.v10i1.p45-54>
- Sungkono. (2009). Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar Modul Dalam Proses Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 5–1.
- Syahbana, A., Rasyad, S., Rosmaya, E., Universitas, M., Gunung, S., Swadaya, U., Jati, G., Swadaya, U., Jati, G., & Pendahuluan, A. (2021). *Bahan ajar ebook teks cerpen untuk SMA*. *10*(2), 82–91.
- Wikanengsih. (2020). Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi Dengan Menggunakan Metode Problem Based Learning Berbasis Aplikasi Powtoon Pada Siswa SMP Kelas VIII. *Parole Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(3), 351–358.

