

DESAIN BAHAN AJAR *E-MODUL* MENULIS TEKS DEBAT BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN SSCS BERBANTUAN APLIKASI CANVA DAN HEYZINE

Vinna Rumayara¹, Diena San Fauziya², Yusep Ahmadi F³

¹⁻³IKIP Siliwangi

rumayaravinna@gmail.com¹, dienasanf@ac.id², yyusep@yahoo.com³

Abstract

This research is motivated by the need for innovative teaching materials for learning to write debate texts. The purpose of this study is to describe the results of the SSCS-based (Search, Solve, Create, Share) e-module design with the help of the Canva and Heyzine applications for learning to write debate texts, as well as knowing the feasibility of teaching materials according to the needs of students in the field. SSCS is a problem-solving-oriented learning model. Data was obtained from expert validation sheets, teacher assessment questionnaires, and student response questionnaires. The subjects of this study were two expert lecturers, one Indonesian language subject teacher, and 100 class X students as respondents. The result of the acquisition of scores in this study indicates that the e-module for writing debate texts based on SSCS with the help of the Canva and Heyzine applications received a "Very Good" assessment response with a percentage of student responses of 81.34%, expert validation of 91.77%. The product is categorized as better and suitable for use in schools if the percentage score obtained is higher, the better the level of eligibility of teaching materials.

Keywords: *e-modules, debate texts, SSCS, Canva and Heyzine Apps*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan bahan ajar inovatif untuk pembelajaran menulis teks debat. Tujuan penelitian ini menunjukkan mendeskripsikan hasil desain *e-modul* berbasis (*Search, Solve, Create, Share*) SSCS berbantuan aplikasi canva dan heyzine untuk pembelajaran menulis teks debat, serta mengetahui kelayakan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik di lapangan. SSCS merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada *problem solving*. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif. Data didapatkan hasil lembar validasi ahli, lembar angket penilaian guru dan lembar angket respons siswa. Subjek penelitian ini yaitu dua dosen ahli, satu guru mata pelajaran bahasa Indonesia serta 100 siswa kelas X sebagai responden. Hasil perolehan nilai pada penelitian ini menunjukkan bahwa *e-modul* menulis teks debat berbasis SSCS berbantuan aplikasi canva dan heyzine mendapat respons penilaian "Sangat Baik" dengan persentase respons siswa sebesar 81,34%, validasi ahli sebesar 91,77%. Produk dikategorikan semakin baik dan layak dipergunakan di sekolah jika, skor persentase nilai yang didapatkan semakin tinggi, maka semakin baik tingkat kelayakan bahan ajar.

Kata Kunci: *e-modul, teks debat, SSCS, aplikasi canva dan heyzin*

PENDAHULUAN

Menulis adalah salah satu keterampilan berbahasa paling kompleks. Menurut Sari & Nurgiyantoro (2020) sebelum seseorang terampil menulis ia harus mampu menguasai keterampilan keterampilan menyimak, keterampilan membaca, dan keterampilan berbicara.

San Fauziya (2018) dalam (Ernasari, 2021) bahwa menulis salah satu keterampilan berbahasa yang penting. Menulis menjadi perantara dari proses penyampaian ide dan gagasan seseorang dalam pikirannya. Ahmadi (2017) menjelaskan bahwa pembelajaran menulis merupakan kegiatan aktif produktif yang dapat mengembangkan ide dan gagasan seseorang. Kemampuan menulis yang baik dapat melatih siswa untuk memilih kata yang padu hingga menyusun kalimat yang baik dan benar. Menurut pendapat Kartiwi & Ahmadi F (2021) siswa akan lebih kreatif, mandiri, terampil, dan kritis jika ia mampu menghendaki penguasaan keterampilan berbahasa. Oleh sebab itu, pembelajaran menulis diterapkan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Akan tetapi, yang ditemukan dilapangan, siswa masih banyak mengalami kesulitan dalam mencari ide dan topik yang akan dituangkan dalam tulisan.

Keberhasilan pembelajaran salah satunya didukung oleh metode mengajar guru yang kreatif, dimana guru sudah tidak lagi menggunakan metode konvensional (ceramah) di kelas dengan mengandalkan buku paket sebagai sumber utama dalam belajar. Berkembangnya sistem pendidikan era 4.0 saat, yang dikenal *internet of things* atau berkembangnya kecerdasan *artifisial* transformasi analog menjadi digital (Darmawan, dkk 2022). Menurut Hills & Thomas (2019) bahwa teknologi digital mempunyai potensi dan peluang strategis untuk mendukung keberhasilan pembelajaran, pendidikan, dan perguruan tinggi. Pembelajaran menggunakan teknologi digital sangat efektif untuk menambah pengalaman belajar siswa. Pendapat tersebut selaras dengan Sriwahyuni (2019) bahwa proses belajar mengajar sangat membutuhkan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan sebagai upaya mendorong proses pembelajaran yang lebih baik. Pemanfaatan teknologi digital sebagai fasilitas belajar sangat penting untuk membuat siswa menjangkau ilmu pengetahuan yang lebih luas dan pembelajaran yang lebih menarik perhatian siswa. Riset penelitian yang dilakukan oleh Arkun (2008) dalam Kuncahyono (2018) membuktikan bahwa penerapan produk media digital berbasis teknologi dalam pembelajaran di sekolah terbukti berdampak positif bagi prestasi peserta didik. Hasil belajar siswa lebih baik, menyenangkan dan mempermudah siswa belajar secara optimal dibandingkan pembelajaran tanpa pemanfaatan teknologi. Oleh sebab itu, guru harus memiliki kompetensi dalam bidang teknologi dan informasi, dimana

peran guru bukan hanya sekedar menyampaikan ilmu *transfer of knowledge* dimana guru dijadikan satu-satunya sumber belajar yang multifungsi. Menurut Mariska & Rahmatina

(2022) guru sebagai berperan sebagai mediator dan fasilitator. Oleh sebab itu, guru harus mampu menyediakan bahan ajar yang mumpuni, tidak hanya mengandalkan buku paket saja namun, standar proses yang diharapkan guru bisa menggunakan bahan ajar lainnya selain buku teks sebagai salah satu sumber belajar untuk peserta didik, seperti yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No. 41 tahun 2007 yang menjelaskan bahwa bahan ajar yang disusun sendiri oleh guru akan lebih efektif karena dapat disesuaikan dengan sifat dan karakteristik belajar siswa.

Pannen dan Purwanto dalam Mariska (2022) berpendapat bahwa bahan ajar adalah materi pelajaran yang disusun secara sistematis. Bahan ajar akan jauh lebih baik jika dilengkapi dengan contoh ilustrasi gambar, latihan-latihan dan tugas lainnya. Secara umum bahan ajar dibedakan menjadi dua jenis yakni bahan ajar cetak berupa (buku, *handout*, buku, brosur, dan lembar kerja) atau bahan ajar non cetak berupa (bahan ajar audio, video, powerpoint, multimedia dan elektronik modul). Menurut Sugiarto dkk. (2013) dalam Mariska & Rahmatina (2022) elektronik modul atau *e-modul* adalah media yang dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar, penggunaan *e-modul* dapat membuat peserta didik belajar lebih mandiri. Formasi elektronik diantaranya yaitu animation, audio, dan navigation. Hal tersebut membantu guru untuk memfokuskan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. *E-modul* merupakan inovasi bahan ajar yang sering disebut sebagai media digital dengan memanfaatkan teknologi. *E-modul* memiliki komponen isi dan materi yang dapat disusun secara sistematis. Pada mata pelajaran bahasa Indonesia, *e-modul* dapat menjadi sumber belajar yang efektif dalam materi pembelajaran menulis teks debat. Materi debat mempelajari bagaimana merumuskan suatu topik permasalahan yang menimbulkan sikap *pro*/mendukung atau sikap *kontra*/tidak mendukung yang disampaikan melalui argumentasi dan simpulan yang logis berdasarkan data dan fakta yang ditemukan. *E-modul* teks debat disertai model pembelajaran yang tepat dapat mendukung dan memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri maupun kelompok. Model pembelajaran SSCS (*Search, Solve, Create and Share*) diterapkan pada desain bahan ajar *e-modul* untuk membantu siswa lebih kreatif dalam proses pembelajaran. Menurut Utami (2011) dalam Mustofa dkk (2015) bahwa SSCS adalah model pembelajaran yang tahapannya mendekati pada proses pemecahan masalah atau *problem solving*, model pembelajaran SSCS disusun untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan mempertinggi pemahaman terhadap konsep ilmu yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya terhadap pengalaman yang baru

diterima. Menurut Chen (2013) dalam Carolina & Sutanto (2017) ada empat tahapan dalam model SSCS yaitu, (1) *Search*, siswa dituntut untuk berpikir dalam mengidentifikasi masalah, (2) *Solve*, siswa melaksanakan eksplorasi secara mendalam setelah tahap *search*, (3) *Create*, siswa membuat produk lain dalam skala kecil yang menyajikan hasil dari pengamatan baik berupa laporan, grafik, atau foto, (4) *Share*, yaitu mengomunikasikan hasil temuannya dengan guru, teman dan menerima umpan balik. Kartini (2022) dalam penelitiannya dengan judul “Pengaruh *E-modul* Berbasis Model *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Konsep Getaran dan Gelombang” hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa *e-modul* berbasis SSCS terbukti berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian yang serupa dilakukan oleh (Septina Carolina dkk (2017) berjudul “Pengembangan Buku Ajar Perubahan Lingkungan Berbasis Model SSCS Untuk Memberdayakan Kemampuan berpikir Kritis” menunjukkan hasil validasi buku ajar berbasis SSCS mendapat validasi sebesar 93% kategori “Sangat Layak” dan mendapat respons positif dari peserta didik sebesar 82,3% terhadap bahan ajar yang di kembangkannya. Hasil pada penelitian tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis SSCS berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis. Penggunaan *e-modul* berbasis SSCS pada penelitian akan membantu siswa untuk dapat berpikir kritis dalam menuangkan ide gagasannya dalam pembelajaran menulis teks debat, karena menulis merupakan kegiatan berpikir tingkat tinggi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu, *e-modul* di desain menggunakan model pembelajaran berbasis SSCS (*Search, Solve, Create, Share*) dengan bebatuan sistem teknologi digital berupa aplikasi canva dan heyzine dalam pembelajaran menulis teks debat. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan maka penelitian ini bertujuan menunjukkan, mendeskripsikan hasil desain *e-modul* berbasis SSCS (*Search, Solve, Create, Share*) dalam pembelajaran menulis teks debat, serta mengetahui kelayakan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik di lapangan

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif merupakan suatu rumusan masalah yang memandu penelitian untuk mengeksplorasi atau memotret sosial yang akan diteliti secara menyeluruh, luas, dan mendalam. Penelitian ini dilakukan secara tatap muka dengan *sampel* kelas X IPA 2, X IPA 4, X IPA 5 dari SMA Negeri 5 Cimahi sebanyak 100 orang peserta didik. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui

angket. Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi ahli, lembar penilaian guru, dan lembar angket respon siswa. Merujuk pada buku Anggito & Setiawan (2018) bahwa langkah penelitian deskriptif kualitatif harus mendeskripsikan suatu objek, fenomena atau *setting* sosial yang akan dituangkan kedalam tulisan. Penelitian kualitatif bertujuan untuk mendapatkan pemahaman secara umum untuk nantinya dapat ditarik kesimpulan. Pada penelitian ini, aspek yang dinilai yaitu aspek kelayakan isi, aspek kebahasaan, dan aspek penyajian. Penilaian dilakukan oleh dua ahli dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia. Siswa sebagai pengguna memberikan respons melalui angket. Skala pengukuran kriteria dilakukan menggunakan skala likert dari 1 sampai dengan 5. Langkah-langkah analisis hasil validasi dilakukan oleh dosen ahli, penilaian dari guru bahasa Indonesia, dan respon siswa, sebagai berikut.

1. Data yang perolehan skor dari validator dideskripsikan menjadi data kualitatif.
2. Kriteria interpretasi skor penilaian dihitung menggunakan rumus, yaitu
$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Total Skor Ideal}} \times 100$$
 dengan hasil berdasarkan kriteria interpretasi skor yang dimuat pada table berikut.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor

Kriteria	Presentasi skor
Sangat Baik	81 – 100%
Baik	61 – 80%
Cukup	41 – 60%
Kurang	21 – 40%
Sangat Kurang Baik	0 – 20%

Tabel 1 menentukan validasi produk yang dikembangkan. Produk dikatakan layak apabila mendapat skor lebih dari 60%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan studi pendahuluan dan analisis kebutuhan penelitian, elektronik modul atau *e-modul* menulis teks debat berbasis SSCS dapat menjadi inovasi bahan ajar untuk siswa. Komponen pengembangan *e-modul* disusun sebagai berikut.

Tabel 2. Komponen *E-modul* Menulis Teks Debat Berbasis SSCS Berbantuan Aplikasi Canva dan Heyzine

Komponen	Isi
Pendahuluan	1. Cover/ Judul <i>e-modul</i>
	2. Daftar isi
	3. Petunjuk penggunaan <i>e-modul</i>
	4. Kata kunci
Tujuan	5. Kompetensi dasar
Pembelajaran	6. Indikator capaian pembelajaran
	7. Peta konsep
Pembelajaran	8. Mengidentifikasi permasalahan/ pengumpulan informasi
	9. Merumuskan masalah/ proses dan cara penyelesaian
	10. Menentukan solusi dari permasalahan yang ditemukan
	11. Mendesain perencanaan produk/ menciptakan produk
	12. Presentasi hasil
	13. Rangkuman
	14. Refleksi diri
Evaluasi	15. Evaluasi
	16. Glosarium
	17. Daftar pustaka
	18. Informasi penulis

Komponen yang terdapat pada *e-modul* disusun berdasarkan pada langkah-langkah model pembelajaran (*Search, Solve, Create and Share*) SSCS berbantuan aplikasi canva dan heyzine yaitu:

1. *Search* yaitu proses mengidentifikasi permasalahan dan proses pengumpulan informasi.
2. *Solve* yaitu merumuskan masalah dan mencari tahu cara penyelesaian dan solusi dari permasalahan yang ditemukan dari proses *search*.
3. *Create* yaitu mendesain perencanaan produk atau menciptakan sebuah produk tulisan
4. *Share* dilakukan saat presentasi hasil dengan berbagi informasi kepada guru, teman dan memberi umpan balik terhadap tanggapan teman sebaya atau guru.

Hasil Validasi Bahan Ajar, Lembar Observasi, dan Angket

Hasil perolehan lembar validator ahli dan lembar observasi yang diisioleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia, sedangkan siswa sebagai pengguna bahan ajar memberikan respons dengan

mengisi lembar angket. Data hasil validasi dihitung, kemudian di dideskripsikan ke dalam beberapa kategori dengan rentang skor 1-5 untuk mengetahui layak atau tidaknya produk digunakan. Data validasi di isi dengan memberikan tanda (√) pada rentang skor 1-5 yang tercantum pada kolom pernyataan di dalam angket. Tersedia juga kolom kritik dan saran pada lembar validasi dosen ahli dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia dapat memberikan saran dan kritik terhadap bahan ajar tabel hasil validasi ahli disajikan sebagai berikut.

Tabel 3. Data Rekapitulasi Hasil Validasi *E-Modul*

Aspek yang diamati	Pesentase Rata-Rata			Kategori
	Nilai Skor			
	Validator 1	Validator 2	Validator 3	
Kelayakan Isi	88%	88%	96%	Sangat Baik
Kelayakan Kebahasaan	92%	84%	96%	Sangat Baik
Kelayakan Penyajian	100%	88%	94%	Sangat Baik
Persentase Keseluruhan Skor	93,33%	86,66%	95,33%	Sangat Baik
Si (Skor Maximal)	100%			
Nilai Rata-rata	91,77%			Sangat Baik
Kategori	Sangat Baik			

Berdasarkan hasil lembar validasi ahli dan angket penilaian guru mata pelajaran bahasa Indonesia terhadap desain pengembangan bahan ajar *e-modul* menulis teks debat berbasis SSCS (*Search, Solve, Create and Share*), persentase skor rata-rata yang diperoleh sebesar 91,77% dengan kategori “Sangat Baik”. Oleh sebab itu, *e-modul* layak digunakan di lapangan sesuai revisi dan saran ahli. Selain validasi kelayakan *e-modul* pada penelitian ini juga mendapatkan respons dari siswa sebagai pengguna. Berikut ini hasil angket respons siswa terhadap penggunaan bahan ajar *e-modul* menulis teks debat berbasis SSCS (*Search, Solve, Create and Share*) tersaji pada tabel di bawah.

Tabel 4. Hasil Sebaran Angket Siswa

No.	Pernyataan	Kategori
1.	<i>E-modul</i> menulis teks debat berbasis SSCS (<i>Search, Solve, Create and Share</i>) berbantuan aplikasi canva dan heyzine mempermudah saya dalam memahami materi.	82,6%
2.	<i>E-modul</i> menulis teks debat berbasis SSCS (<i>Search, Solve, Create and Share</i>) berbantuan aplikasi canva dan heyzine memiliki desain yang menarik	81,2%
3.	<i>E-modul</i> menulis teks debat berbasis SSCS (<i>Search, Solve, Create and Share</i>) berbantuan aplikasi canva dan heyzine bersifat interaktif	77%
4.	Kendala yang terdapat pada <i>e-modul</i> tidak banyak	78%
5.	<i>E-modul</i> menulis teks debat berbasis SSCS (<i>Search, Solve, Create and Share</i>) berbantuan aplikasi canva dan heyzine dapat membuat saya berfikir kritis	85,2%
6.	<i>E-modul</i> lebih menarik digunakan di bandingkan bahan ajar cetak	76,4%
7.	<i>E-modul</i> menulis teks debat berbasis SSCS (<i>Search, Solve, Create and Share</i>) berbantuan aplikasi canva dan heyzine memudahkan siswa untuk mengerjakan soal	74,8%
8.	Materi dapat membuat saya belajar secara mandiri	80,2%
9.	Materi dalam <i>e-modul</i> disajikan sangat lengkap dan terperinci	88,2%
10.	<i>E-modul</i> menulis teks debat berbasis SSCS (<i>Search, Solve, Create and Share</i>) berbantuan aplikasi canva dan heyzine materi debat dapat meningkatkan kerjasama antar kelompok atau teman sekelas	90%
Rata-rata persentase skor total		81,34%
Kategori		Sangat Baik

Pernyataan bahwa, “*e-modul* menulis teks debat berbasis SSCS (*Search, Solve, Create and Share*) materi debat dapat meningkatkan kerjasama antar kelompok atau teman sekelas”, persentase yang diperoleh sebesar 90% setuju pada pernyataan tersebut, hasil persentase terbesar kedua pada pernyataan bahwa “Materi dalam *e-modul* disajikan sangat lengkap dan terperinci” persentase yang diperoleh sebesar 88,2% setuju pada pernyataan tersebut, dan hasil persentase terbesar ketiga pada pernyataan “*E-modul* menulis teks debat berbasis SSCS (*Search, Solve, Create and Share*) dapat membuat saya berpikir kritis”, persentase yang diperoleh sebesar 85,2%. Hal tersebut menunjukkan bahwa *e-modul* menulis teks debat berbasis SSCS (*Search, Solve, Create and Share*) mendapatkan respons “Sangat Baik dari”

siswa dengan alasan dapat meningkatkan kerjasama antar kelompok, penyajian materi yang lengkap, dan dapat membantu siswa untuk berpikir kritis.

Pembahasan

Hasil penelitian *e-modul* menulis teks debat berbasis model pembelajaran SSCS (*Search, Solve, Create and Share*) dapat menjadi referensi bahan ajar inovatif berbantuan teknologi digital yang dapat digunakan di sekolah pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Bahan ajar *e-modul* juga di rekomendasikan untuk terus dikembangkan menjadi lebih baik (Mariska & Rahmatina, 2022) berbantuan teknologi digital (Kuncahyono, 2018) (Sri Wahyuni, dkk., 2019) membantu siswa dalam pembelajaran menulis (Sari & Nurgiyantoro, 2020) langkah-langkah model pembelajaran SSCS di dalam *e-modul* dapat membantu siswa untuk berpikir kreatif (Kartni, 2022). Berdasarkan penelitian tersebut, hasil penelitian ini menambah inovasi terbaru berupa bahan ajar elektronik untuk membantu proses berpikir kritis dan kreatif dalam pembelajaran menulis teks debat melalui langkah-langkah strategis model SSCS (*Search, Solve, Create and Share*) dan layak dikembangkan untuk menambah inovasi pembelajaran dalam bidang pendidikan. Sebagaimana kebaruan pada penelitian ini yang mengintegrasikan aplikasi canva, heyzine dan model pembelajaran SSCS pada *e-modul* pembelajaran menulis teks debat sebagai inovasi bahan ajar yang dapat menjadikan siswa lebih semangat dalam pembelajaran menulis.

Mengacu pada penjelasan diatas, *e-modul* pada penelitian ini mendapat penilaian dari hasil validasi dan penilaian guru dengan kategori “Sangat Baik” dengan persentase skor sebesar 91,77% dan mendapat respons siswa “Sangat Baik” dengan persentase skor sebesar 81,34%. *E-modul* teks debat dengan langkah-langkah model pembelajaran SSCS berbasis aplikasi canva dan heyzine membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran menulis argumentasi dalam teks debat. Peneliti meyakini bahwa bahan ajar *e-modul* yang terus dikembangkan dengan baik akan menghasilkan produk yang dapat membantu masalah belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia dan umumnya dalam sektor pendidikan di Indonesia.

SIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh pada lembar validasi ahli dan penilaian guru mata pelajaran bahasa Indonesia, bahan ajar *e-modul teks* debat mendapat persentase

penilaian sebesar 91,33% pada aspek kelayakan isi, terkategori “Sangat Baik”, pada aspek kelayakan kebahasaan persentase yang didapat sebesar 90,66% terkategori “Sangat Baik”, pada aspek kelayakan penyajian sebesar 94% terkategori “Sangat Baik”. Persentase keseluruhan skor rata-rata dari 3 validator sebesar 91,77% terkategori “Sangat Baik”. Hasil persentase skor total pada angket siswa sebesar 81,34 terkategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil angket respons siswa, terdapat skor tertinggi sebesar 90% pada pernyataan “*E-modul* dalam penelitian ini membantu siswa untuk meningkatkan kerjasama antar kelompok dan teman sekelas” sehingga kelebihan dari *e-modul* yaitu dapat meningkatkan kerja sama antar kelompok. Dengan demikian, desain *e-modul* menulis teks debat berbasis SSCS berbantuan aplikasi canva dan heyzine dapat terus diperbaharui dan dapat diujicobakan lebih luas lagi. Selain itu, *e-modul* dapat menjadi inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital untuk membantu proses pembelajaran bahasa Indonesia dan mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Y. (2017). Pembelajaran Wacana. *Pembelajaran Wacana Sebagai Landasan Dalam Berliterasi Sastra Untuk Meningkatkan Karakter Siswa*, 1–8.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (E. devi Lestari (ed.)). CV. Jejak.
- Carolina, H. S., & Sutanto, A. (2017). Pengembangan Buku Ajar Perubahan Lingkungan Berbasis Model Search, Solve, Create, Share (SSCS) Untuk Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Development Of Textbook-Based SSCS Model On Environmental. *Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 1, 79–87.
- Darmawan, I. P. A., Hidana, R., Hasibuan, A. K. H., Ma’arif, M., Irwanto, Kristanto, T., Tanti Sri Kuswidiyanti, S., Pulungan, N. A., Surahmat, A., & Sallu, S. (2022). *Pengajaran Berbasis Teknologi Digital*.
- Ernasari, E.& Fauziya, D. S.(2021). Pembelajaran Daring Menulis Teks Eksposisi Pada Siswa Kelas Viii Dengan Metode Discovery Learning Berbantuan Media Quizizz. *Parole* 5 (6) (November). <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/parole/article/view/7117>.
- Fauziya, D. S., & Ahmadi F., Y. (2023). Desain Model Pembelajaran Proyek Berbantuan OBS Studio Pada Mata Kuliah Studi Wacana Berorientasi Profil Pelajar

- Pancasila. *Semantik*, 12(1), 101–113. <https://doi.org/10.22460/semantik.v12i1.p101-113>
- Kartini, B. (2022). Pengaruh E-Modul Berbasis Model Search, Solve, Create and Share (SSCS) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Konsep Getaran dan In *Repository.Uinjkt.Ac.Id*. [https:// repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/64405/1/11170163000063_BimbingKartini%28Watermark%29.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/64405/1/11170163000063_BimbingKartini%28Watermark%29.pdf)
- Kartiwi, Y. M., & Ahmadi F., Y. (2021). Penerapan Metode Penemuan untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksposisi dan Kemandirian Belajar Siswa SMA. *Seminar Sastra, Bahasa, dan Seni (Sesanti) 2021*, 91–97.
- Kuncahyono. (2018). Pengembangan E-Modul (Modul Digital) Dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 2(21), 19.
- Mariska, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-modul menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SDN Gugus 8 Mandiangin Koto Selayan Kota Bukittinggi.
- Mariska, S. & Rahmatina. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SDN Gugus 8 Mandiangin Koto Selayan Kota Bukittinggi. *Journal of Basic Education Studies*, 5(2), hal. 489-501.
- Mustofa, Z., Parno, & Masjkur, K. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran SSCS (Search, Solve Create and Share) dengan Strategi Mind Mapping terhadap Penguasaan Konsep Fisika Pokok Bahasan Teori Kinetik Gas Siswa. *Seminar Nasional Fisika Dan Pembelajarannya*, 9(1), 36–37.
- Sari, W. A., & Nurgiyantoro, B. (2020). Validasi bahan ajar menulis teks nonfiksi berbasis pendekatan genre. *Bahastra*, 40(1), 60. [https://doi.org/ 10.26555/ bahastra.v40i1.15754](https://doi.org/10.26555/bahastra.v40i1.15754)
- Septina Carolina, H., Sutanto, A., & Nyoto Suseno, D. (2017). Development of Textbook-Based Sscs Model on Environmental Change Material To Improve Critical Thinking. *Jurnal.Um-Palembang.Ac.Id*, 1(2), 79-87. <http://jurnal.um-palembang.ac.id/index.php/dikbio>.
- Sri Wahyuni, I., Risdianto, E., & Johan, H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan Flip Pdf Professional Pada Materi Alat-Alat Optik di SMA. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(3), 145–152. [https://doi.org/ 10.33369/jkf.2.3.145-152](https://doi.org/10.33369/jkf.2.3.145-152).

