

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu aspek pokok bagi kehidupan suatu bangsa. Kondisi bangsa di masa mendatang sangat dipengaruhi oleh paradigma berpikir masyarakatnya yang terbentuk melalui suatu proses pendidikan. Semakin tinggi tingkat pendidikan di suatu negara, maka akan menjadikan negaranya maju. Terkait dengan pendidikan, bahwasanya pendidikan berlaku sepanjang hayat, yang artinya setiap individu atau orang berhak mendapatkan pendidikan sampai akhir hayatnya. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 dalam pasal 1 ayat (1), menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Pendidikan tidak pernah lepas dari proses pembelajaran, proses pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan komunikasi antara peserta didik dan guru. Penyebab rendahnya hasil belajar yaitu pemilihan metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran kurang tepat dan pengelolaan kegiatan pembelajaran yang masih kurang membangkitkan motivasi belajar peserta didik secara optimal. Saat ini tentu membutuhkan multimedia interaktif untuk lebih menarik perhatian peserta didik dan memotivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Multimedia dapat dilihat sebagai alat atau perangkat pembelajaran dan komunikasi, mengingat dengan

multimedia kita dapat belajar sebuah topik, materi, dan konten belajar. Dalam proses belajar dan pembelajaran salah satu hasil yang akan didapat dari proses tersebut adalah tercapai atau tidaknya indikator hasil belajar siswa. Agar hal tersebut tercapai diperlukan suatu bahan ajar sebagai pendukung tercapainya indikator hasil belajar siswa, bahan ajar tersebut diantaranya adalah *E-Modul*.

Modul yang dikenal secara luas adalah modul yang berbentuk cetak, seiring berkembangnya teknologi, saat ini terdapat modul yang dikemas dalam bentuk elektronik yang biasa dikenal dengan *electronics modul* atau *e-modul*. Berdasarkan Kemdikbud: 2017 “*E- modul* ialah suatu wujud penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pendidikan tertentu, yang disajikan dalam format elektronik, dimana tiap aktivitas pendidikan didalamnya dihubungkan dengan tautan (*link*) selaku navigasi yang membuat peserta didik menjadi lebih interaktif.”

E-modul yang telah dikembangkan ini berbantuan *Heyzine* interaktif. Mengenai pengertian interaktif, Warsita (2008:156) “Interaktif ialah bersifat komunikasi 2 arah, maksudnya program ini memberikan peluang kepada peserta didik untuk membagikan reaksi serta melaksanakan bermacam kegiatan yang kesimpulannya dapat direspon balik oleh program multimedia dengan sesuatu balikan ataupun *feedback*”. Dalam *e-modul* ini, interaktif yang dimaksud yaitu siswa dapat mengerjakan kuis di dalam *e-modul*, setelah siswa selesai mengerjakan kuis, siswa dapat melihat nilai yang diperoleh dan *feedback* (pembahasan) sehingga siswa tau dimana letak kesalahannya. Jika *feedback* yang diberikan kurang jelas, siswa dapat membuka video pembelajaran di *e-modul*.

Siswa juga dapat bertanya dengan guru di kelas yang dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi.

Pada Kurikulum 2013 Permendikbud RI No.37 tahun 2018 dinyatakan bahwa salah satu yang harus dikuasai siswa adalah menulis teks hikayat seperti yang tertuang dalam Standar Isi Kurikulum 2013 mata pelajaran Bahasa Indonesia SMA untuk kelas X kompetensi dasar 3.8 yaitu membandingkan nilai dan kebahasaan hikayat dengan cerpen serta 4.8 yaitu mengembangkan cerita rakyat ke dalam bentuk cerpen.

Cerita rakyat merupakan cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat dalam masa lampau yang menjadi ciri khas setiap bangsa yang mempunyai kultur budaya yang beraneka ragam yang mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing bangsa.

Teks hikayat memiliki karakteristik diantaranya: kemustahilan, cerita rakyat berisi kisah-kisah tidak masuk secara logika, kesaktian, berisi hal-hal sakti atau ajaib yang perilakunya tidak bisa dilakukan oleh sembarang orang, anonim, berarti tidak diketahui secara jelas nama pencerita atau pengarang, istana sentris, Cerita rakyat atau hikayat seringkali bertema dan berlatar kerajaan. Dalam *Hikayat Indera Bangsawan* hal tersebut dapat dibuktikan dengan tokoh yang diceritakan adalah raja dan anak raja, yaitu Raja Indera Bungsu, putranya Syah Peri dan Indera Bangsawan, Putri Ratna Sari, Raja Kabir, dan Putri Kemala Sari, penyebaran secara lisan, hampir sama dengan anonim selain tidak diketahui siapa pengarang atau pembuat cerita yang pertama cerita hikayat juga disampaikan secara lisan dikarenakan dahulu tidak adanya media untuk menyampaikan

informasi dengan cepat dan tradisional, Mempertahankan kebiasaan masyarakat jaman dulu atau adat istiadat. Hal ini menjadikan karya tersebut klise dalam susunan atau cara pengungkapannya.

Permasalahan mengenai sastra terutama karya sastra prosa lama seringkali timbul dalam dunia pendidikan di sekolah. Salah satu teks dalam kurikulum 2013 revisi kelas X yang berkaitan dengan karya sastra prosa lama adalah teks hikayat yang tersurat pada kompetensi dasar 3.8 yaitu membandingkan unsur nilai-nilai dan kebahasaan cerita rakyat dan cerpen, serta kompetensi dasar 4.8 yaitu mengembangkan cerita rakyat (hikayat) ke dalam bentuk cerpen dengan memerhatikan isi dan nilai-nilai. Hambatan tersebut antara lain guru tidak harus sepenuhnya memberikan materi, melainkan siswa sendiri yang harus menemukan pemahaman dari materi tersebut. Guru harus semaksimal mungkin menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran agar dapat terlaksana sesuai dengan harapan.

Salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran tersebut adalah dengan mengembangkan Modul atau *E-Modul* salah satu komponen dalam pembelajaran yang memegang peran penting dalam membantu siswa untuk mencapai kompetensi dasar dan kompetensi inti yang terdapat di dalam kurikulum. Maka dari itu, Modul merupakan bagian dari kompetensi yang harus dimiliki seorang guru guna menjadikan dirinya sebagai guru yang profesional. Seorang guru harus memiliki kompetensi dalam merumuskan proses pembelajaran dan mendesain *E-Modul* yang menarik serta sesuai dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka perlu dikembangkan *E-Modul* berbasis online yang mana dalam hal ini terbantuan dengan *Canva* dan *Heyzine*. Adapun materi yang akan diujikan yaitu teks hikayat yang dimana materi tersebut cukup menarik untuk di kembangkan ke dalam *E-Modul* yang interaktif sehingga siswa mengerjakan dengan semangat dan bersungguh-sungguh. Dilain sisi guru akan lebih mudah dalam menjelaskan pelajaran, guru tidak perlu menjelaskan terlalu banyak mengenai materi yang akan membuat sebagian siswa bosan dan juga melatih siswa agar gemar membaca dan memahami isi dari apa yang dibaca dengan desain yang menarik.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat buku digital yang interaktif, menarik, serta hemat biaya adalah *Canva* dan *Heyzine*. Aplikasi *Canva* dan *Heyzine* adalah salah satu aplikasi yang mendukung dalam proses pembelajaran karena aplikasi ini tidak terpaku hanya pada tulisan-tulisan saja tetapi memiliki fitur yang memudahkan pengguna untuk membolak-balikan halaman, menambahkan gambar atau animasi dan juga dapat menyisipkan audio, dapat memasukkan video dan audio yang dapat menjadikan sebuah bahan ajar interaktif yang menarik sehingga pembelajaran tidak monoton. Tentunya fitur tersebut jika dituangkan kedalam *e-modul* akan membantu serta memudahkan siswa dalam memahami materi dikarenakan terdapat materi yang lengkap, video pembelajaran dan latihan soal. Selain fitur yang lengkap, penggunaan aplikasi ini juga mudah digunakan.

Sehubungan dengan uraian permasalahan di atas, dapat diketahui bahwa *E-Modul* dengan menggunakan aplikasi *Canva* dan *Heyzine* memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai salah satu media pembelajaran. Oleh karena

itu, peneliti mengembangkan *E-Modul* berbantuan *Canva* dan *Heyzine* “Pengembangan *E-Modul* Berbantuan *Heyzine* pada Materi Teks Hikayat untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas X SMA PAB 8 Saentis” sangat penting dilakukan oleh peneliti dengan memperhatikan kebutuhan dan kebermanfaatan *E-Modul* pada teks hikayat.

B. Identifikasi Masalah

Masalah dapat diartikan sebagai penyimpangan antara yang seharusnya dengan apa yang benar-benar terjadi, antara teori dengan praktek, antara peraturan dengan pelaksanaan, antara rencana dengan pelaksanaan. Stonner dalam Sugiyono (2018:32) “Masalah-masalah dapat diketahui atau dicari apabila terdapat penyimpangan antara pengalaman dengan kenyataan, antara apa yang direncanakan dengan kenyataan, adanya pengaduan, dan kompetensi.”

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan dapat diidentifikasi beberapa masalah, sebagai berikut :

1. Pembelajaran teks hikayat berbasis teks harus dikembangkan.
2. Materi teks hikayat dapat meningkatkan keterampilan membaca peserta didik.
3. Motivasi siswa dalam pembelajaran teks hikayat perlu ditingkatkan.

C. Batasan Masalah

Masalah penelitian diupayakan tidak terlalu luas. Masalah yang terlalu luas akan menghasilkan analisis yang sempit. Untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas, maka perlu dilakukan batasan masalah agar penelitian ini lebih terfokus. Emory dalam Sugiyono (2018:32) “Baik penelitian murni maupun terapan, semuanya berangkat dalam masalah, hanya untuk penelitian terapan,

hasilnya langsung dapat digunakan untuk membuat keputusan.” Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian pengembangan ini dibatasi pada:

1. *E-Modul* yang akan dikembangkan berbantuan aplikasi *Canva* dan *Heyzine*.
2. Materi teks hikayat dikembangkan serta dibatasi pada KD 3.8 yaitu Membandingkan nilai-nilai dan kebahasaan cerita rakyat dan cerpen dan KD 4.8 yaitu mengembangkan cerita rakyat (hikayat) ke dalam bentuk cerpen dengan memerhatikan isi dan nilai-nilai.
3. Objek penelitian dibatasi pada siswa kelas X SMA PAB 8 Saentis.

D. Rumusan Masalah

Perumusan masalah adalah suatu pertanyaan tentang gambaran pengaruh, perbedaan atau hubungan antar variabel dalam suatu penelitian. Sugiyono (2018:35) “Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data.”

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka permasalahan pada penelitian ini dirumuskan menjadi :

1. Bagaimanakah proses pengembangan *E-Modul* berbantuan aplikasi *Canva* dan *Heyzine* pada materi teks hikayat kelas X SMA PAB 8 Saentis?
2. Bagaimanakah validasi produk oleh ahli materi dan ahli media terhadap *E-Modul* berbantuan aplikasi *Canva* dan *Heyzine* pada materi teks hikayat kelas X SMA PAB 8 Saentis?
3. Bagaimanakah kelayakan dan keefektifan *E-Modul* berbantuan aplikasi *Canva* dan *Heyzine* pada materi teks hikayat kelas X SMA PAB 8 Saentis?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ialah untuk memberikan jawaban atas pertanyaan pada perumusan masalah yang diajukan. Sugiyono (2018:290) menyatakan bahwa, “Tujuan penelitian adalah untuk menemukan, mengembangkan dan membuktikan pengetahuan.”

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan *E-Modul* teks hikayat berbantuan *Canva* dan *Heyzine* pada siswa kelas X SMA PAB 8 Saentis.
2. Mendeskripsikan rancangan *E-Modul* teks hikayat berbantuan *Canva* dan *Heyzine* pada siswa kelas X SMA PAB 8 Saentis.
3. Mendeskripsikan kelayakan dan keefektifan *E-Modul* teks hikayat berbantuan *Canva* dan *Heyzine* pada siswa kelas X SMA PAB 8 Saentis.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini tentu diharapkan dapat memberikan hasil yang bermanfaat, baik untuk diri sendiri maupun untuk orang lain. Adapun manfaat yang diharapkan dan hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam salah satu bidang Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia melalui pengembangan *E-Modul* pada materi teks hikayat berbantuan *Canva* dan *Heyzine* untuk meningkatkan minat baca siswa kelas X SMA PAB 8 Saentis. Penelitian ini juga

diharapkan akan memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan *E-Modul*.

2) Manfaat Praktis

- a) Bagi Peserta Didik: Peserta didik akan lebih mudah memahami materi pembelajaran teks hikayat dan dapat menarik minat baca siswa karena menggunakan bantuan aplikasi yang menarik perhatian peserta didik.
- b) Bagi Pendidik: Bagi guru, *E-Modul* berbantuan *Canva* dan *Heyzine* dapat dijadikan sebagai sarana strategis untuk digunakan dalam pemahaman peserta didik dalam materi teks hikayat dan juga efektif digunakan dalam proses pembelajaran.
- c) Bagi Sekolah: Memberikan perbaikan atau pengembangan *E-Modul* berbantuan *Canva* dan *Heyzine* sesuai dengan kurikulum sekolah yang sedang berlaku. Dan juga menarik minat baca siswa dalam belajar sehingga mempermudah peserta didik memahami materi yang berpengaruh pada keberhasilan pembelajaran.
- d) Bagi Peneliti : Hasil dan produk penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk dikembangkan dalam penelitian selanjutnya dan dapat lebih fokus pada *E-Modul* yang lebih interaktif sesuai perkembangannya, lengkap, sempurna serta penyesuaian terhadap kurikulum yang berlaku.

BAB II

KAJIAN TEORITIS, KERANGKA KONSEPTUAL, DAN PENELITIAN YANG RELEVAN

A. Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan suatu langkah untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan sebuah produk yang sudah ada. Borg dan Gall (1889) dalam Fahrurrozi dan mohzana (2020:4) “Penelitian pengembangan pendidikan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk Pendidikan.”

Sugiyono (2011:01) “Metode penelitian dan pengembangan didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang dipakai untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektifan produk tersebut.” Van Den Akker dan Plomp (1993) dalam Hanafi (2017:129-150) menjelaskan bahwa ada dua dasar tujuan penelitian pengembangan yaitu:

1. Pengembangan Model/*Prototype* produk dan
2. Penyusunan saran-saran metodologi untuk perancangan dan evaluasi model atau *prototype* produk.

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat para ahli diatas adalah penelitian pengembangan adalah langkah untuk mengembangkan suatu produk menguji kelayakan produk sampai dinyatakan sempurna dan layak di sebarluaskan dan juga suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan, memvalidasi produk dan menguji keefektifan produk.

B. Modul

Dalam dunia pengajaran, modul diartikan sebagai suatu unit yang lengkap, berdiri sendiri, dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar dalam mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas. Dalam sumber lain, dinyatakan bahwa modul ialah sejenis satuan kegiatan belajar yang terencana dan didesain oleh guru, guna membantu peserta didik di dalam mencapai tujuan tertentu. Modul merupakan paket belajar mandiri yang meliputi serangkaian pengalaman belajar yang direncanakan untuk peserta didikan, dan dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajar.

Suprawoto dalam Kalinda Praba Kurnia Dini (2009:2) menyatakan

“Modul adalah sarana pembelajaran dalam bentuk tertulis/cetak yang disusun secara sistematis, memuat materi pembelajaran, metode, tujuan pembelajaran berdasarkan kompetensi dasar atau indikator pencapaian kompetensi, petunjuk kegiatan belajar mandiri (*self instructional*), dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menguji diri sendiri melalui latihan yang disajikan dalam bentuk modul. Dengan demikian, modul berfungsi sebagai sarana belajar yang bersifat mandiri, sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing.”

Purwanto, dkk dalam Fatikhah Ismu & Nurma Izzati (2007:9) menjelaskan pengertian modul adalah “Bahan belajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu dan dikemas dalam bentuk satuan pembelajaran terkecil dan memungkinkan dipelajari secara mandiri dalam satuan waktu tertentu.”

Daryanto dalam Fatikhah Ismu & Nurma Izzati (2013:1) “Modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, didalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar dengan terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai materi belajar, dan evaluasi.”

Beberapa pengertian menurut para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa modul adalah bentuk dari bahan ajar cetak yang dimanfaatkan untuk membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Modul merupakan bahan ajar cetak yang dirancang untuk dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta didik. Selain itu, modul diartikan sebagai alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, serta cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya.

Modul juga dapat diartikan sebagai suatu proses pembelajaran mengenai suatu satuan bahasa tertentu yang disusun secara sistematis, operasional, dan terarah untuk digunakan oleh peserta didik, disertai dengan pedoman penggunaannya untuk para guru. Sebuah modul adalah pernyataan suatu pembelajaran dengan tujuan-tujuan, proses aktivitas belajar yang memungkinkan peserta didik untuk memperoleh kompetensi-kompetensi yang belum dikuasai dari hasil proses, dan mengevaluasi kompetensinya untuk mengukur keberhasilan belajar. Tujuannya untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran di sekolah, baik waktu, dana, fasilitas, maupun tenaga guru mencapai tujuan secara optimal.

Adapun sistem pengajarannya itu sendiri merupakan usaha penyelenggaraan pengajaran individual, yang memungkinkan peserta didik untuk menguasai satu unit bahan ajar sebelum ia beralih kepada unit berikutnya. Selain itu, sistem pengajaran modul dapat diartikan sebagai pendekatan pembelajaran mandiri, yang berfokus pada penguasaan kompetensi dari bahan kajian yang

dipelajari peserta didik dengan waktu tertentu sesuai dengan potensi dan kondisinya. Belajar mandiri itu sendiri diartikan sebagai cara belajar yang memberikan derajat kebebasan, tanggung jawab, dan kewenangan lebih besar kepada peserta didik.

Dengan demikian, peserta didik dapat untuk belajar secara mandiri sesuai dengan percepatan pembelajaran masing-masing. Adapun untuk pihak sekolah, sekolah akan diperoleh keuntungan yaitu keutuhan dan ketuntasan penguasaan kompetensi, kesinambungan proses pembelajaran, dan efisiensi penggunaan sumber daya pendidikan.

a. Karakteristik Modul

Wena (2010) dalam Poerwanti Hadi Pratiwi, dkk (2017:201-202) menyatakan bahwa “Karakteristik modul mencakup : *self contain*, bersandar pada perbedaan individu, adanya asosiasi, pemakaian bermacam-macam media, partisipasi aktif siswa, penguatan langsung, pengawasan strategi evaluasi.”

Pratiwi dalam Poerwanti Hadi Pratiwi, dkk (2017:202) “Karakteristik modul sebagai bahan ajar yang dipelajari secara mandiri oleh peserta didik diharapkan memiliki tampilan yang menarik dan menggunakan bahasa yang sederhana.”

Hamdani dalam Taufik Solihudin (2018:53) “Modul adalah alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan materi pembelajaran, petunjuk kegiatan pembelajaran, latihan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan bahasa yang komunikatif dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan dan dapat digunakan secara mandiri.”

Dalam pembelajaran menggunakan modul, siswa dapat belajar secara individu, dalam arti mereka dapat menyesuaikan kecepatan belajarnya dengan kemampuan masing-masing. Siswa yang kemampuan belajarnya lebih cepat akan lebih dahulu dapat menyelesaikan tugas dibandingkan dengan siswa yang kemampuannya lebih lambat. Walaupun demikian, diharapkan dengan adanya modul siswa yang berkemampuan belajarnya lambat akan dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran dikarenakan belajarnya yang individu, sehingga siswa diharapkan lebih fokus.

b. Tujuan Modul

Depdiknas dalam Anggraini Diah Puspitasari (2019:18) “Modul yang dikembangkan mempunyai dua fungsi yaitu sebagai alat bantu belajar mandiri siswa dirumah dan dapat digunakan guru sebagai alat bantu atau tambahan untuk mengajar di kelas. Hal ini sesuai dengan tujuan modul yaitu memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai kemampuan dan minatnya.”

Zulhaini dalam Anggraini Diah Puspitasari (2019:18) “Tujuan pembuatan modul adalah agar siswa lebih mudah memahami materi-materi pelajaran yang diajarkan guru. Setiap modul menyajikan sebuah konteks memahami dan menerapkan suatu konsep tertentu.”

Wahyu Hananingsih dan Ali Imran (2020:31) menyatakan bahwa “Adapun tujuan modul yaitu dapat belajar dengan kesanggupan dan menurut lamanya waktu yang digunakan mereka masing-masing, dapat belajar sesuai dengan cara dan teknik mereka masingmasing, memberikan peluang yang luas untuk

memperbaiki kesalahan dan remedial serta banyaknya ulangan dan dapat belajar sesuai dengan topik yang diminati.”

Demikian penjelasan mengenai tujuan modul yang sudah dipaparkan tersebut, dapat disimpulkan modul bertujuan untuk membantu siswa agar lebih mudah memahami isi materi yang sedang dipelajari. Dengan adanya modul yang menarik siswa tidak akan merasa bosan dalam belajar.

C. E-Modul

Rahmi (2018) dalam Ferlinda Herdianti dan Brillian Rosy (2021:3730) menyatakan “*E-modul* ialah suatu bentuk media belajar mandiri yang disusun dalam bentuk digital dimana hal ini bertujuan sebagai upaya untuk dalam mewujudkan kompetensi pembelajaran yang ingin dicapai selain itu juga untuk menjadikan peserta didik menjadi lebih interaktif dengan menggunakan aplikasi tersebut.”

Sugianto (2013) dalam Ferlinda Herdianti dan Brillian Rosy (2021:3730) menyatakan bahwa “*E-Modul* ialah suatu bentuk media yang digunakan dan dimanfaatkan dalam proses kegiatan belajar mengajar yang mandiri di mana hal ini memiliki tujuan dalam memperoleh keterampilan dalam pembelajaran yang diinginkan di mana pembelajaran tersebut disusun dalam formasi elektronik yang mencakup diantaranya yaitu *animation*, audio, *navigation* yang mana hal tersebut membentuk peserta didik untuk menjadi lebih interaktif dengan menggunakan aplikasi tersebut.”

Fitri Nurmayanti dan Fauzi Bakri (2015) dalam Ferlinda Herdianti dan Brillian Rosy (2021:3731) menyatakan “Modul pembelajaran elektronik memiliki sifat-sifat tertentu seperti mudah digunakan, adaptif, dan konsisten.”

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli yang telah penulis paparkan dapat penulis ambil kesimpulan, *E-Modul* adalah bentuk kompilasi materi sebagai

bahan ajar untuk siswa dengan efektif dan efisien secara mandiri, karena didalamnya memuat suatu pedoman dalam proses belajar mandiri dan sendiri. Artinya, siswa bisa melaksanakan kegiatan belajar mengajarnya secara mandiri tanpa di dampingi pengajar.

D. Canva

Aplikasi *Canva* adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *Canva*. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada *Canva* seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya.

Tanjung dan Faiza (2019) dalam Monoarfa, dkk (2021:1088) Adapun kelebihan dalam aplikasi *Canva* “Memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis, dan dalam mendesain tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai.”

Siti Kholifa Amini dan Yulita Pujiharti (2021:206) “*Canva* adalah platform desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan beragam contoh desain untuk digunakan. *Canva* terdiri dari dua jenis layanan, yakni gratis dan berbayar.”

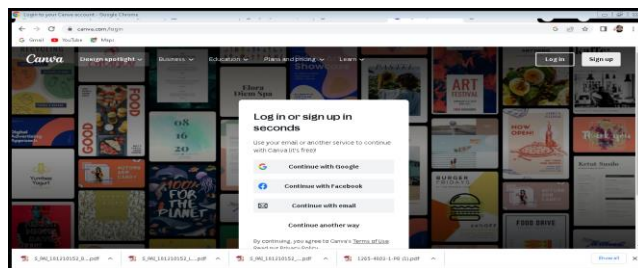
Siti Kholifa Amini dan Yulita Pujiharti (2021:206) menyatakan bahwa “*Canva* adalah sebuah alat untuk desain grafis yang membantu pengguna agar dapat mudah membuat dan merancang berbagai macam desain kreatif. *Canva* tersedia dalam beberapa versi yaitu *web*, *Android* dan *Iphone*. Kita bisa membuat atau merancang *Canva* dengan cara online maupun offline. Mulai dari mendesain

brosur, iklan, presentasi, video hingga infografik pun bisa dibuat melalui *Canva*.”

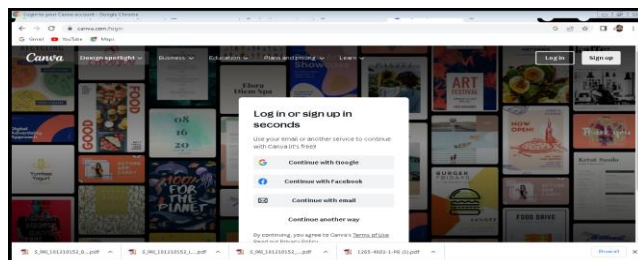
Jadi, dapat kita simpulkan dari penjelasan tersebut bahwa *Canva* adalah sebuah platform yang berisi template desain yang mudah digunakan untuk pemula. Di dalam *Canva* sendiri berisi template seperti *CV*, *PPT*, Cover buku, Brosur, dll.

Kekurangan dari aplikasi *Canva* adalah adanya mode berbayar untuk desain yang lebih luas lagi, dan untuk harga cukup mengurangkan kantong mahasiswa sebagai pemakainya. Selain itu aplikasi ini baik dan mudah digunakan untuk pemula yang baru belajar desain.

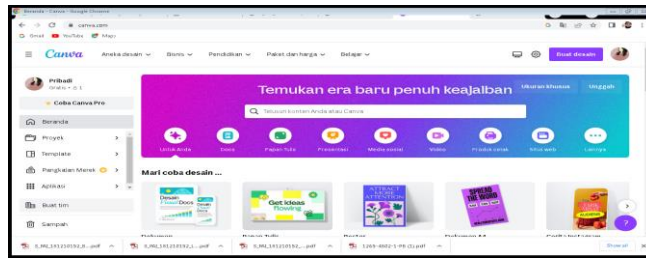
Berikut langkah-langkah dalam pembuatan *E-Modul* berbantuan *Canva* adalah sebagai berikut:



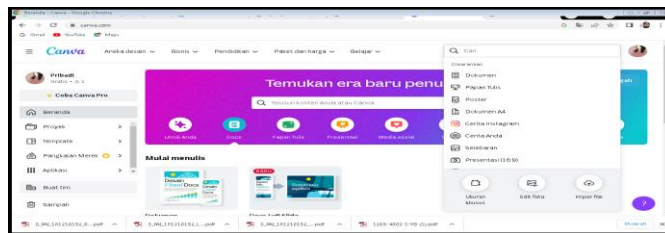
Gambar 1. Masuk akun terdahulu, masuk akun *google* atau *facebook*



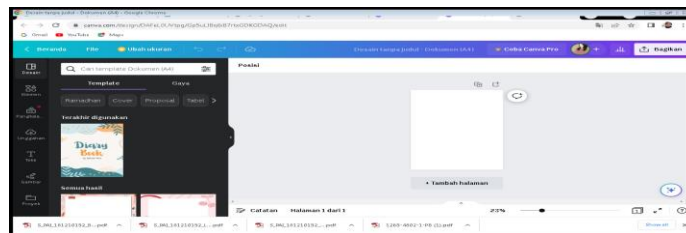
Gambar 2. Tampilan branda *Canva*



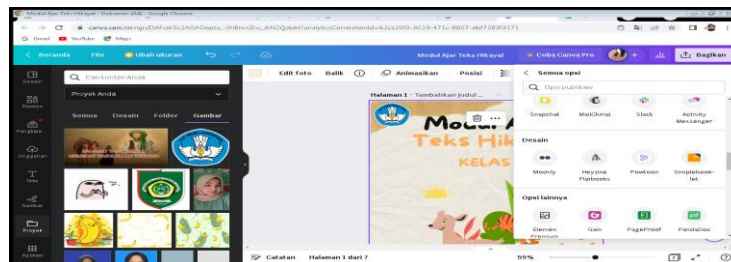
Gambar 3. Pilih buat desain lalu pilih dokumen A4



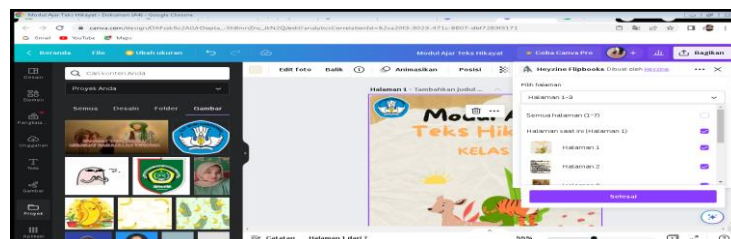
Gambar 4. Cari tamplate desain dan elemen



Gambar 5. Mendesain cover modul



Gambar 6. Setelah selesai pilih titik 3 diatas lalu pilih *heyzine flipbook*



Gambar 7. Pilih semua halaman lalu selesai.

E. Heyzine

Heyzine Flipbooks adalah *website online* gratis yang dapat merubah pdf menjadi *e-book* yang lebih menarik. *Website* ini memiliki banyak sekali fitur seperti dapat menambahkan gambar-gambar, efek suara bahkan dapat menambahkan video didalamnya. Tampilannya pun menyerupai buku cetak yang dapat di bolak-balik dengan efek-efek transisi yang menarik dan mengasyikkan.

AR Savera (2023:4) “Salah satu aplikasi (*software*) yang dapat digunakan untuk membuat buku digital yang interaktif, menarik, serta hemat biaya adalah *Canva* dan *Heyzine*. Aplikasi *Canva* dan *Heyzine* adalah salah satu aplikasi yang mendukung dalam proses pembelajaran karena aplikasi ini tidak terpaku hanya pada tulisan-tulisan saja tetapi memiliki fitur yang memudahkan pengguna untuk membolak-balikan halaman, menambahkan gambar atau animasi dan juga dapat menyisipkan audio, dapat memasukkan video dan audio yang dapat menjadikan sebuah bahan ajar interaktif yang menarik sehingga pembelajaran tidak monoton. Tentunya fitur tersebut jika dituangkan kedalam *e-modul* akan membantu serta memudahkan siswa dalam memahami materi dikarenakan terdapat materi yang lengkap, video pembelajaran dan latihan soal. Selain fitur yang lengkap, penggunaan aplikasi ini juga mudah digunakan.”

Ni Ketut Erawati, dkk (2022:73) “*Heyzine* adalah aplikasi berbasis *website* untuk membuat *e-book*. Dengan menggunakan *heyzine*, *e-book* yang dibuat bisa ditambahkan video, gambar, grafik, suara, dan link, sehingga *e-modul* yang dibuat dapat terlihat lebih menarik. Siswa dapat membaca dengan merasakan layaknya membuka buku secara fisik karena terdapat efek animasi dimana saat berpindah halaman akan terlihat seperti membuka buku secara fisik.”

Saparuddin, dkk (2023:62) “*Heyzine* adalah salah satu aplikas berbasis *website* yang dapat digunakan untuk membuat *e-modul*. Dengan menggunakan *Heyzine*, *e-modul* yang dibuat bisa ditambahkan video, gambar, grafik, suara, dan link, sehingga *e-modul* yang dibuat dapat terlihat lebih menarik.”

Dengan menggunakan *Heyzine* guru dapat mendesain buku digital sesuai dengan keinginannya. Tidak hanya itu, *website* ini lebih efisien karena guru tidak

harus membagikan file *E-Book* kepada siswa untuk membuka dan membaca buku digital ini, guru hanya membagikan *link url* nya saja dengan demikian guru atau siswa tidak kesulitan dalam membuka dan membagikan buku digital tersebut karena dengan satu klik *link* saja pengguna dapat mengakses buku digital tersebut dibanyak perangkat seperti *Smartphone* dan juga laptop atau komputer dan yang terpenting dari media ini adalah penggunaan yang memudahkan atau biasa disebut *user friendly*.

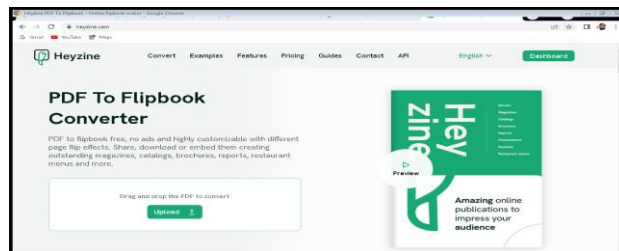
Adapun kelebihan lain dari *Heyzine* adalah sebagai berikut:

1. tidak harus membayar sehingga sangat menghemat keuangan bagi pengguna.
2. Dapat memasukkan video dari *Youtube* dan dari situs manapun.
3. Dapat memasukkan gambar bergerak (*Gif*) dan tidak bergerak.
4. Dapat memasukan *backsound* sebagai penghantar saat membaca *E-modul*.
5. Dapat memasukkan audio berisi penjelasan pada setiap halaman
6. Dapat diunduh dalam bentuk pdf
7. Dapat diperbesar bila tulisan terlalu kecil

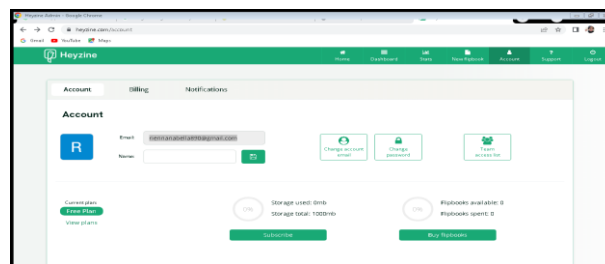
Kekurangan dari *Heyzine* saat ini adalah hanya bila tidak mengetahui awal mula pemakaian aplikasi *Heyzine* ini akan kehilangan file yang sudah tersimpan di *Heyzine*. Karena sebelum menggunakan *Heyzine*, alangkah baiknya harus memasukan akun terdahulu, apabila tidak memasukan akun terdahulu maka file yang berupa *flipbook* ini akan hilang dalam waktu 7 hari dan masih memakai

bahasa inggris yang tidak bisa diubah ke bahasa indonesia cukup membuat bingung untuk yang tidak bisa berbahasa inggris.

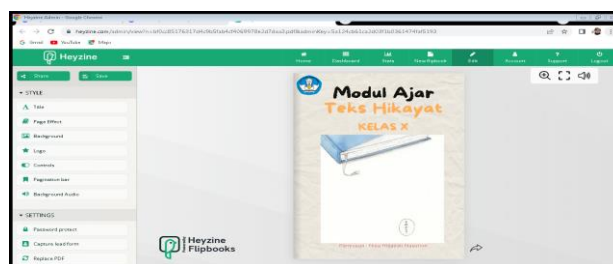
Berikut langkah-langkah dalam pembuatan *E-Modul* berbantuan aplikasi tambahan *Heyzine* adalah sebagai berikut :



Gambar 8. Tampilan beranda *Heyzine*



Gambar 9. Masuk akun *google* atau *facebook*



Gambar 10. Setelah masuk *E-Modul* dari *Canva* ke *Heyzine*, lalu edit

F. Teks Hikayat

Teks hikayat merupakan salah satu pembelajaran yang diajarkan dalam kurikulum 2013. Teks hikayat diajarkan di jenjang SMA kelas X semester ganjil.

Peserta didik diharapkan mampu menguasai setiap kompetensi dalam pembelajaran teks hikayat. Teks hikayat merupakan sebuah teks yang menjelaskan tentang suatu peristiwa yang diluar logika manusia. Penjelasan tersebut terdapat pada surah Yunus ayat 90 yaitu :

وَجَاوَزْنَا بِبَنِي إِسْرَائِيلَ الْبَحْرَ فَأَتَّبَعَهُمْ فِرْعَوْنُ وَجُنُودَهُ بَعْثًا وَعَدُوًّا حَثًّا إِذَا أَدْرَكَهُ الْعَرَقُ
قَالَ آمَنْتُ أَنَّهُ لَا إِلَهَ إِلَّا الَّذِي آمَنْتُ بِهِ بَنُو إِسْرَائِيلَ وَأَنَا مِنَ الْمُسْلِمِينَ

Artinya:

“Dan Kami selamatkan Bani Israil melintasi laut, kemudian Fir’aun dan bala tentaranya mengikuti mereka, untuk menzalimi dan menindas (mereka). Sehingga ketika Fir’aun hampir tenggelam dia berkata, “Aku percaya bahwa tidak ada Tuhan melainkan Tuhan yang dipercayai oleh Bani Israil, dan aku termasuk orang-orang Muslim (berserah diri).” (QS. Yunus, 10:90)

فَالْيَوْمَ نُنَجِّيكَ بِبَدَنِكَ لِتَكُونَ لِمَنْ خَلْفَكَ آيَةً وَإِنَّ كَثِيرًا مِّنَ النَّاسِ عَنْ آيَاتِنَا لَغَافُلُونَ

Artinya:

“Maka pada hari ini Kami selamatkan jasadmu agar engkau dapat menjadi pelajaran bagi orang-orang yang datang setelahmu, tetapi kebanyakan manusia tidak mengindahkan tanda-tanda (kekuasaan) Kami.” (QS. Yunus, 10:92)

1. Pengertian hikayat

Hikayat merupakan sebuah karya sastra yang termasuk ke dalam Melayu. Selaras dengan pendapat yang terdapat dalam Buku Siswa (2017:107) “Hikayat merupakan cerita Melayu Klasik yang termasuk ke dalam teks narasi yang

menonjolkan unsur penceritaan berciri kemustahilan dan kesaktian tokoh-tokohnya.”

Sudjiman dalam Widya Ceni (2017:34) menyatakan bahwa “Hikayat adalah jenis cerita rekaan dalam sastra Melayu lama yang menggambarkan keagungan dan kepahlawanan. Adakalanya dengan makna cerita sejarahan atau riwayat hidup.”

Hooykaas dalam Widya Ceni (2017:46) “Hikayat adalah cerita roman dalam Bahasa Melayu. Pertiwi (2009) dalam Widya Ceni (2017:46) secara etimologis, kata “Hikayat” diturunkan dari Bahasa Arab “Hikayat” yang berarti “Cerita”, “Kisah”, “Dongeng-Dongeng”. Berasal dari bentuk kata kerja “Haka”, yang artinya menceritakan, mengatakan sesuatu kepada orang lain.”

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa teks hikayat merupakan cerita rekaan atau cerita fiksi yang termasuk ke dalam teks narasi, menggambarkan kepahlawanan atau riwayat hidup seseorang dalam sastra Melayu lama dan menonjolkan unsur penceritaan kemustahilan juga kesaktian tokoh-tokohnya.

2. Fungsi Hikayat

Seperti sastra lainnya, hikayat pun memiliki fungsi-fungsi. Dalam Buku siswa (2017: 142) “Hikayat termasuk cerita rakyat yang perlu dilestarikan. Cerita rakyat merupakan titipan budaya dari nenek moyang kepada generasi penerus bangsa.” Setidaknya, ada tiga fungsi cerita rakyat yang mengharuskan kita tetap melestarikannya, di antaranya sebagai berikut:

- a) sebagai sarana hiburan,

- b) sebagai sarana pendidikan karena di dalamnya terkandung banyak nilai yang dapat diteladani dalam kehidupan, dan
- c) sebagai sarana menunjukkan dan melestarikan budaya bangsa karena dari cerita rakyat dapat dikokohkan nilai sosial dan budaya suatu bangsa.

Berdasarkan pemaparan di atas penulis dapat simpulkan bahwa fungsi hikayat yaitu sebagai sarana hiburan, pendidikan dan menunjukkan serta melestarikan budaya suatu bangsa.

3. Karakteristik Hikayat

Selain memiliki fungsi, hikayat pun memiliki karakteristik. Dalam Buku siswa (2017:154) “Hikayat merupakan sebuah teks narasi yang berbeda dengan teks narasi lain.” Karakteristik hikayat adalah sebagai berikut:

- a) Terdapat kemustahilan dalam cerita;
- b) Kesaktian tokoh-tokohnya;
- c) Anonim;
- d) Istana sentris; dan
- e) Menggunakan alur berbingkai.

4. Ciri-Ciri Hikayat

Sedangkan Artini, dkk (2017:70) mengatakan bahwa karakteristik atau ciri ciri hikayat sebagai berikut:

- a) Anonim, kebanyakan sastra lama memang tidak dikenal pengarangnya. Sehingga disebut *anonym* atau tanpa pengarang. Hal ini disebabkan karena cerita lama pertama kali berkembang bukan dari media tulis, nama dari mulut ke mulut.

- b) Istana sentris, pada awalnya, cerita lama berkembang di dalam istana dan menceritakan tokoh yang berkaitan dengan kehidupan istana/kerajaan, sehingga dikenal dengan ciri istana sentris.
- c) Bersifat statis, karena berkembang di dalam masyarakat, maka cerita ini pun bersifat statis dan tidak berubah meskipun dimakan zaman.
- d) Bersifat komunal, seiring perkembangan zaman, hikayat pun bukan lagi menjadi milik istana, namun sudah menjadi milik umum.
- e) Menggunakan bahasa klise (arkais), yang diulang-ulang juga merupakan ciri hikayat. Oleh karena itu, jangan heran jika banyak terjadi pengulangan di dalam hikayat. Pengulangan bisa dalam berbagai bentuk, pengulangan cerita, pengulangan keterangan, pengulangan nama, dan masih banyak lainnya.
- f) Bersifat tradisional, hikayat bersikap tradisional karena berisi tentang berbagai tradisi yang berlaku di sebuah masyarakat atau merupakan gambaran tradisi masyarakat tertentu.
- g) Bersifat didaktis, ciri utama hikayat adalah bersifat mengajarkan atau didaktis. Sehingga hikayat berisi cerita yang mengandung banyak nilai-nilai di dalamnya.
- h) Menceritakan kisah universal manusia, hikayat menceritakan kisah universal manusia seperti peperangan antara yang baik dengan yang buruk, dan dimenangkan oleh yang baik.
- i) Hikayat dimulai dengan kata alkisah, sebermula, arkian, syahdan, hatta, dan tersebutlah.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas penulis dapat simpulkan bahwa karakteristik itu serupa dengan ciri-ciri. Teks hikayat merupakan teks yang berbentuk narasi di dalamnya terdapat terdapat kemustahilan dalam cerita, kesaktian tokoh tokohnya, anonim, istana sentris, menggunakan alur berbingkai, bersifat statis, bersifat komunal, menggunakan bahasa klise, bersifat tradisional, didaktis, menceritakan kisah *universal* manusia, hikayat dimulai dengan kata alkisah, sebermula, arkian, syahdan, hatta, dan tersebutlah.

5. Struktur Teks Hikayat

Pada struktur hikayat terdapat beberapa jenis diantaranya adalah abstraksi, orientasi, komplikasi, evaluasi, revolusi, hingga koda. Untuk penjelasan selengkapnya adalah sebagai berikut:

a) Abstraksi

Bagian abstraksi merupakan inti cerita yang akan dikembangkan menjadi beberapa macam peristiwa. Bagaimana abstraksi ini pada umumnya berisi gambaran secara garis besar mengenai isi cerita di dalam teks hikayat

b) Orientasi

Orientasi merupakan bagian teks hikayat yang berkaitan dengan beberapa aspek seperti aspek tempat, waktu, dan suasana. Ketiga aspek ini sangat mempengaruhi penulisan hikayat sehingga jalan ceritanya lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik

c) Komplikasi

Komplikasi atau puncak masalah yang berisi urutan kejadian. Pada bagian ini watak atau karakter asli dari para tokohnya akan dikeluarkan atau ditunjukkan

d) Evaluasi

Bagian ini merupakan penyelesaian dari masalah yang dialami oleh tokoh dimana konflik atau masalah yang dialami sudah mulai mereda

e) Resolusi

Resolusi merupakan solusi atau penyelesaian dari masalah yang diciptakan penulis. Bagian resolusi pada teks hikayat ini mengarahkan pada koda

f) Koda

Koda merupakan isi amanat atau pesan yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca. Pada bagian ini, pembaca bisa menyimpulkan pesan moral yang terkandung di dalam teks dan memetik pelajaran dari cerita tersebut.

6. Kaidah Kebahasaan Hikayat dan Cerpen

a) Penggunaan majas

Penggunaan majas dalam cerpen dan hikayat berfungsi untuk membuat cerita lebih menarik jika dibandingkan menggunakan bahasa yang bermakna lugas. Ada berbagai jenis majas yang digunakan baik dalam cerpen dan hikayat. Di antara majas yang sering digunakan dalam cerpen maupun hikayat adalah majas antonomasia, metafora, hiperbola dan majas perbandingan.

b) Penggunaan kongjungsi

Baik cerpen maupun hikayat merupakan teks narasi yang banyak menceritakan urutan peristiwa atau kejadian. Untuk menceritakan urutan peristiwa atau alur tersebut, keduanya menggunakan kongjungsi yang menyatakan urutan waktu dan kejadian. Kongjungsi “sebelum” yang bergaris bawah dalam penggalan hikayat di atas menunjukkan urutan waktu sedang kongjungsi “lalu” menyatakan

urutan kejadian. Penggunaan konjungsi yang tepat sangat penting untuk mengembangkan alur cerita.

Berikut ini contoh teks hikayat:

Hikayat Abu Nawas - Kisah Enam Ekor Lembu yang Pandai Bicara

Pada suatu hari, Sultan Harun Al-Rasyid memanggil Abu Nawas menghadap ke Istana. Kali ini Sultan ingin menguji kecerdikan Abu Nawas. Sesampainya di hadapan Sultan, Abu Nawas pun menyembah. Dan Sultan bertitah, “Hai, Abu Nawas, aku menginginkan enam ekor lembu berjenggot yang pandai bicara, bisakah engkau mendatangkan mereka dalam waktu seminggu? Kalau gagal, akan aku penggal lehermu.”

“Baiklah, tuanku Syah Alam, hamba junjung tinggi titah tuanku.”

Semua pengawal istana yang hadir pada saat itu, berkata dalam hati, “Mampuslah kau Abu Nawas!”

Abu Nawas bermohon diri dan pulang ke rumah. Begitu sampai di rumah, dia duduk berdiam diri merenungkan keinginan Sultan. Sehari dia tidak keluar rumah, sehingga membuat tetangga heran. Dia baru keluar rumah persis setelah seminggu kemudian, yaitu batas waktu yang diberikan Sultan kepadanya.

Dia segera menuju kerumunan orang banyak, lalu ujarnya, “Hai orang-orang muda, hari ini hari apa?”

Orang-orang yang menjawab benar akan dia lepaskan, tetapi orang-orang yang menjawab salah, akan ia tahan. Dan ternyata, tidak ada seorangpun yang menjawab dengan benar. Takayal, Abu Nawas pun marah-marah kepada mereka,

“Begitu saja tidak bisa menjawab. Kalau begitu, mari kita menghadap Sultan Harun Al-Rasyid, untuk mencari tahu kebenaran yang sesungguhnya.”

Keesokan harinya, balairung istana Baghdad dipenuhi warga masyarakat yang ingin tahu kesanggupan Abu Nawas membawa enam ekor Lembu berjenggot.

Sampai di depan Sultan Harun Al-Rasyid, dia pun menghaturkan sembah dan duduk dengan khidmat. Lalu, Sultan berkata, “Hai Abu Nawas, mana lembu berjenggot yang pandai bicara itu?”

Tanpa banyak bicara, Abu Nawas pun menunjuk keenam orang yang dibawanya itu, “Inilah mereka, tuanku Syah Alam.”

“Hai, Abu Nawas, apa yang kau tunjukkan kepadaku itu?”

“Ya, tuanku Syah Alam, tanyalah pada mereka hari apa sekarang”, jawab Abu Nawas.

Ketika Sultan bertanya, ternyata orang-orang itu memberikan jawaban berbeda-beda. Maka berujarlah Abu Nawas, “Jika mereka manusia, tentunya tahu hari ini hari apa. Apalagi jika tuanku menanyakan hari yang lain, akan tambah pusinglah mereka. Manusia atau hewan kah mereka ini? Inilah lembu berjenggot yang pandai bicara itu, Tuanku.”

Sultan heran melihat Abu Nawas pandai melepaskan diri dari ancaman hukuman. Maka Sultanpun memberikan hadiah 5.000 dinar kepada Abu Nawas.

Sumber: Bunga Rampai Melayu Kuno, 1952, dengan penyesuaian ejaan.

G. Minat Baca

Tampubolon dalam Irwan P. Ratu Bangsawan (2018:1) menyatakan bahwa “Minat baca adalah perpaduan antara keinginan dan kemauan yang dapat berkembang jika didukung oleh motivasi.” Bond dalam Irwan P. Ratu Bangsawan (2018:1) menyatakan “Minat baca melibatkan penentuan cakupan dan isi bacaan yang sering dibaca, seberapa sering kegiatan membaca dilakukan, serta intensitas seseorang dalam melakukan kegiatan membaca.” Sedangkan Tinker dalam Irwan P. Ratu Bangsawan (2018:1) menyatakan bahwa “Minat baca adalah kecenderungan yang berkembang secara bertahap untuk merespon secara selektif dan positif terhadap hal-hal yang dibaca, disertai rasa puas dan kepuasan setelah membaca.”

Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan minat baca adalah keinginan yang kuat dan ditandai dengan usaha untuk membaca. Membaca adalah sebagai proses memahami atau mengolah bahasa tulis yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh satu atau beberapa informasi yang dianggap penting atau bahkan sangat penting yang disampaikan penulis, sehingga pembaca memperoleh pemahaman dan manfaat yang menyeluruh.

H. Kerangka Berpikir

Selama dekade terakhir, digitalisasi mempengaruhi struktur pendidikan di dunia secara keseluruhan. Ronchi (2019) “Teknologi digital mengubah cara mendidik, melatih generasi, serta mendorong pendidik untuk menawarkan peluang baru pada layanan pendidikan.”

Keterampilan membandingkan nilai-nilai dan isi yang terkandung dalam cerita rakyat merupakan materi yang harus diajarkan oleh peserta didik, sesuai dengan kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum 2013. Dalam kurikulum 2013 guru sebagai fasilitator diharuskan mampu menyediakan unsur yang mendukung proses pembelajaran agar pembelajaran dapat mencapai hasil maksimal.

Berdasarkan pengamatan, pembelajaran membandingkan nilai-nilai dan isi yang terkandung dalam cerita rakyat masih banyak ditemukan masalah yaitu minat baca peserta didik yang kurang dan cenderung bosan pada saat mengikuti pembelajaran, peserta didik kurang konsentrasi dalam menerima pelajaran, peserta didik kurang memahami materi tentang membandingkan nilai-nilai pada cerita rakyat dan cenderung lebih suka menonton langsung video yang menceritakan kisah pada cerita rakyat. Untuk mengatasi timbulnya berbagai masalah tersebut, perlu adanya perbaikan kualitas pembelajaran menggunakan model dan media yang menarik dan dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik.

Saat ini cukup banyak *website* maupun aplikasi yang memberikan fitur-fitur pilihan menarik untuk membuat serta mengembangkan sebuah media pembelajaran, tergantung bagaimana guru memanfaatkan hal tersebut dengan baik.

Solusi yang tepat yaitu dengan memanfaatkan aplikasi *Canva* dan *Heyzine* dinilai dapat mengatasi kesulitan peserta didik dalam belajar, khususnya pada keterampilan membandingkan nilai-nilai cerita rakyat. Dengan pengembangan *E-Modul* tersebut yang berbantuan *Canva* dan *Heyzine* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam membandingkan nilai-nilai cerita rakyat dan dapat mencapai nilai di atas rata-rata.

Penyajian yang kreatif serta memberikan suasana baru serta menciptakan kesan menarik pada saat pembelajaran. Hal ini dapat membuat suasana pembelajaran tidak monoton tetapi membuat daya tarik siswa untuk tidak merasa bosan ketika mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penggunaan *Canva* dan *Heyzine* disusun dengan memadukan berbagai macam komponen mulai dari teks, gambar, audio maupun video sehingga menjadi produk yang sesuai dengan kebutuhan serta tepat guna. Seiring memanfaatkan teknologi yang ada, sehingga diharapkan peserta didik tidak merasa bosan dengan pembelajaran monoton yang selama ini diterapkan, serta dapat memudahkan siswa dalam menerima dan memahami materi.

I. Penelitian Relevan

Penelitian mengambil beberapa jurnal, artikel ataupun skripsi yang relevan sebagai inspirasi. Berikut ini adalah penelitian relevan yang diambil :

1. Penelitian yang dilakukan Stella Thalita, dkk. (2023) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar *Digital Flipbook* dalam Meningkatkan Kompetensi Guru MGMP Bahasa Indonesia SMA Kota Bogor.”

Hasil pelatihan pengembangan bahan ajar digital *flipbook* dalam meningkatkan kompetensi guru MGMP Bahasa Indonesia SMA Kota Bogor sangatlah bermanfaat. hal ini dapat dilihat dari beberapa aspek, di antaranya sebagai berikut: Pertama, partisipasi guru MGMP Bahasa Indonesia yang ikut serta dalam pelatihan cukup tinggi. Kedua, topik materi yang diberikan lengkap mulai dari pendahuluan hingga akhir evaluasi. Ketiga, bahan ajar yang disediakan sangat memadai untuk mendukung kegiatan pelatihan. Keempat, hasil *flipbook* yang dikumpulkan oleh guru-guru menarik dan kreatif. Guru-guru sangat antusias dan tertarik untuk mengembangkan kemampuan menggunakan aplikasi digital, seperti *canva* dan *heyzine*.

Penelitian tersebut bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar interaktif dengan memanfaatkan aplikasi *Canva* dan *Heyzine* dalam meningkatkan kompetensi guru MGMP bahasa Indonesia SMA kota Bogor. Metode penelitian yang digunakan adalah penerapan IPTEK (ilmu pengetahuan dan teknologi). Persamaan pada penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan aplikasi yang sama yaitu *Canva* dan *Heyzine* dan juga materi yang digunakan bahasa Indonesia. Perbedaan pada penelitian sebelumnya adalah terletak pada objek yang akan di uji, penelitian sebelumnya menjadikan guru sebagai objek dan penelitian ini di ujikan pada siswa.

2. Penelitian yang dilakukan Afifatul husna, dkk (2022) dengan judul “Pengembangan Media Video Interaktif Berbasis Problem Solving Materi Membandingkan Nilai-Nilai dan Kebahasaan Cerita Rakyat dan Cerpen Siswa Kelas X MA Maftahul Ullum Jatinom Kabupaten Blitar.”

Hasil Kelayakan Aspek Isi/Materi Media oleh Ahli Media. Indikator no.1 memperoleh presentasi 75% berkategori “Layak” diimplementasikan. . Indikator no.2 memperoleh presentasi 75% berkategori “Layak” diimplementasikan. . Indikator no.3 memperoleh presentasi 100% berkategori “Sangat Layak” diimplementasikan. Sehingga keseluruhan indikator dikategorikan produk masuk dalam kriteria “sangat layak” diimplementasikan dalam pembelajaran.

Hasil Kelayakan Aspek Isi/Materi Media oleh Ahli Materi. Indikator no.1 memperoleh presentasi 75% berkategori “Layak” diimplementasikan. . Indikator no.2,3,4,5 memperoleh presentasi 100% berkategori “Sangat Layak” diimplementasikan. . Indikator no.6 memperoleh presentasi 75% berkategori “Layak” diimplementasikan. Sehingga keseluruhan indikator dikategorikan produk masuk dalam kriteria “Sangat Layak” diimplementasikan dalam pembelajaran.

Hasil Kelayakan Aspek Keefektifan Media oleh Ahli Media. Indikator no.1 dan 4 memperoleh presentasi 100% berkategori “Sangat Layak” diimplementasikan. Indikator no.2 dan 3 memperoleh presentasi 75% berkategori “Layak” diimplementasikan. Sehingga keseluruhan indikator dikategorikan produk masuk dalam kriteria “Sangat Layak” diimplementasikan dalam pembelajaran.

Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan media video interaktif berbasis *Problem Solving* pada materi membandingkan nilai-nilai dan kebahasaan cerita rakyat dan cerpen siswa kelas X SMA. Metode penelitian yang digunakan adalah *R&D (Research and Development)*. Persamaan pada penelitian sebelumnya adalah sama-sama memakai KD yang sama yaitu Membandingkan Nilai-Nilai dan Kebahasaan Cerita Rakyat dan Cerpen. Perbedaan pada penelitian sebelumnya adalah tidak memakai aplikasi yang sama.

3. Penelitian yang dilakukan Athika Maisyarah Nillofa Ende, dkk (2022) “Perancangan dan Pembuatan *E-Modul* Interaktif Berbasis *Canva* Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika”

Hasil dari penelitian ini adalah Validasi ahli materi I diperoleh nilai persentase 89,3% dan validasi ahli materi II diperoleh persentase 89,3% sehingga dikategorikan “Sangat Valid” untuk digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran. Validasi ahli media I diperoleh hasil persentase 97,3% dan validasi ahli media II diperoleh 88% sehingga dikategorikan “Sangat Valid” untuk digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran.

Penelitian tersebut bertujuan untuk membuat *E-Modul* interaktif berbasis *Canva* pada materi dasar listrik dan elektronika. Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan *Design and Development (D&D)*. Persamaan pada penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan aplikasi yang sama yaitu *Canva* dan juga Produk yang sama yaitu *E-Modul*. Perbedaan pada penelitian sebelumnya terletak pada materi yang diajar. Peneliti sebelumnya mengajarkan pada mata pelajaran dasar listrik dan

elektronika sementara peneliti mengajarkan pada materi teks hikayat bahasa indonesia.

4. Penelitian yang dilakukan Nella Marseta, dkk (2019) “Nilai-nilai pendidikan karakter dalam Kaba Sabai Nan Aluih karya M. Rasyid Manggis DT. Rajo penghulu dan implikasinya dalam pembelajarannya teks hikayat kelas X SMA”

Hasil penelitian Kaba Sabai Nan Aluih karya M. Rasyid Manggis Dt. Rajo Penghulu disimpulkan bahwa nilai-nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam kaba tersebut ada tujuh jenis nilai-nilai pendidikan karakter. Tujuh jenis nilai pendidikan karakter tersebut adalah jujur, kerja keras, mandiri, demokratis, cinta damai, peduli sosial dan tanggung jawab. Dari tujuh nilai pendidikan karakter ditemukan 54 data. *Pertama*, 4 data yang mengandung nilai pendidikan karakter jujur. *Kedua*, 14 data yang mengandung nilai pendidikan karakter kerja keras. *Ketiga*, 5 data yang memiliki nilai pendidikan karakter mandiri. *Kempat*, 7 data yang memiliki nilai pendidikan demokratis. *Kelima*, 5 data yang memiliki nilai pendidikan karakter cinta damai. *Keenam*, 4 data yang memiliki nilai pendidikan karakter peduli sosial. *Ketujuh*, 15 data yang memiliki nilai pendidikan karakter tanggung jawab. Nilai pendidikan karakter yang dominan di dalam kaba Sabai Nan Aluih karya M. Rasyid Manggis Dt. Rajo Penghulu, yaitu nilai pendidikan karakter tanggung jawab sebanyak 15 data. Karakter tanggung jawab yang dimiliki tokoh utama merupakan turunan serta ajaran dari ayah dan ibunya.

Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan nilai-nilai pendidikan karakter pada materi teks hikayat. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Persamaan pada penelitian

sebelumnya dengan penelitian ini adalah sama-sama memakai materi yang sama yaitu teks hikayat dan juga dengan mencari nilai-nilai pada teks hikayat. Perbedaan pada penelitian sebelumnya terletak pada penjelasan materi dimana penelitian yang dilakukan Nella Marseta adalah mencari nilai-nilai pendidikan karakter pada buku *Kaba Sabai Nan Aluih* karya M. Rasyid Manggis DT. Rajo Penghulu sementara peneliti memakai contoh kisah nabi dan kerajaan yang bernilai sejarah.

5. Penelitian yang dilakukan Farida Fitriani dan I. Indriaturrahi (2020) “Pengembangan *e-modul* sebagai Sumber Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X MAN 1 Lombok Tengah”

Penelitian ini bertujuan untuk merancang bangun *E-Modul*, mengembangkan serta menguji kelayakan *e-modul* mata pelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini dilakukan di MAN1 Lombok Tengah dengan subjek penelitian sebanyak 32 orang kelas 10 semester I. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation*). Uji kelayakan *E-Modul* dilakukan oleh 2 orang ahli (1 ahli materi dan 1 ahli media) dan siswa. Ahli media menguji kelayakan aplikasi *E-Modul* dan ahli materi menguji kedalaman materi bahasa Indonesia, sedangkan siswa memberikan respon setelah menggunakan *E-Modul*.

Berdasarkan hasil uji kelayakan maka diperoleh bahwa ahli media dan ahli materi menyatakan *E-Modul* layak digunakan (ahli media = 87,5% dan ahli materi = 96,31%), sedangkan siswa merespon positif (87,7%). Berdasarkan hasil

tersebut dapat disimpulkan bahwa *E-Modul* mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan sangat layak sebagai sumber belajar untuk diterapkan pada siswa.