

E-Modul Puisi Berbasis Aplikasi Desia untuk Siswa Kelas X SMA

Astria Prameswari¹, Roekhan¹, Didin Widyartono¹

¹Pendidikan Bahasa Indonesia-Universitas Negeri Malang

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 20-08-2021

Disetujui: 20-09-2021

Kata kunci:

poetry;
learning application;
e-modul;
puisi;
aplikasi pembelajaran;
e-modul

ABSTRAK

Abstract: This research development has the goal of producing poetry *e-modul* and DESIA, describing the appropriateness, and the effectiveness of *e-modul*. This development follows the phases of ASSURE such as analyze learner characteristics, state performance objective, select methods, media, and materials, utilize materials, requires learners' participants, evaluate and revise. The experiment carried out in control as well as experiment group to create poetry *e-modul* with DESIA basis, the acquired score of targeted teaching and learning activities proven to be successfully passed and effectively to be used in the activities of teaching for tenth grade Senior high school students. This *e-modul* has been positively accepted by the students and the Indonesian Language teachers.

Abstrak: Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan *e-modul* puisi berbasis aplikasi DESIA, mendeskripsikan kelayakan *e-modul*, dan mendeskripsikan tingkat efektivitasnya. Model pengembangan yang digunakan adalah ASSURE. Uji coba dengan desain kuasi eksperimen di kelas kontrol dan kelas eksperimen menghasilkan *e-modul* puisi berbasis DESIA, skor kelayakan bahan ajar dengan kategori sangat layak, dan bahan ajar terbukti efektif untuk diaplikasikan pada pembelajaran puisi bagi siswa kelas X. *E-modul* ini juga direspon positif oleh siswa dan guru bahasa Indonesia.

Alamat Korespondensi:

Astria Prameswari
Pendidikan Bahasa Indonesia
Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang 5 Malang
E-mail: astriajenja@gmail.com

Efek pandemi *Covid-19* menyebabkan tuntutan transisi cepat kelas tatap muka menjadi kelas daring (Murphy, 2020). Akan tetapi, pembelajaran daring juga memiliki kendala. Kendala terbanyak yang dialami adalah keterbatasan sinyal internet para siswa yang saat pembelajaran daring berada di lokasi berbeda-beda. Bagi siswa yang berada di pinggiran kota atau di daerah yang sulit mengakses internet, proses pembelajaran daring membuat tekanan tersendiri. Carrillo dan Flores (2020) memaparkan bahwa kesulitan yang dihadapi saat pembelajaran daring adalah infrastruktur pengajaran daring yang buruk, minimnya pengalaman berteknologi oleh guru, kesenjangan informasi, lingkungan sekitar siswa yang kompleks serta kurangnya pendampingan dan dukungan terhadap proses pembelajaran. Selanjutnya, Adedoyin dan Soykan (2020) menambahkan bahwa terdapat lima asumsi umum yang dianggap menjadi penghalang untuk transformasi digital, yakni (1) perubahan, (2) kecepatan, (3) teknologi, (4) kompetensi, dan (5) pembiayaan.

Sebelum pandemi, pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan bahan ajar yang terbatas seperti buku ajar yang disediakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Bentuk bahan ajar yang lain seperti modul, buku pengayaan, Lembar Kerja Siswa (LKS) masih belum optimal digunakan. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru Bahasa Indonesia, para guru hanya menggunakan buku ajar yang telah tersedia dari pemerintah. Selama penggunaan buku tersebut, terdapat beberapa keluhan seperti kualitas teks yang masih mengangkat topik-topik yang kurang disukai siswa. Keluhan kedua adalah langkah pembelajaran yang digunakan dalam buku ajar kurang kreatif. Misalnya, siswa selalu belajar dengan kegiatan membaca teks, mengartikan arti kata yang sulit, menganalisis struktur teks, menganalisis kaidah kebahasaan, lalu menulis teks. Urutan belajar yang monoton membuat para siswa bosan dan motivasi belajar bahasa Indonesia menjadi turun.

Kemasan buku ajar yang masih tercetak secara konvensional menghasilkan masalah baru bagi siswa saat pembelajaran daring. Buku konvensional tersebut sulit didistribusikan kepada seluruh siswa sebab adanya regulasi pembatasan kegiatan tatap muka dalam pembelajaran. Para guru juga kesulitan menyediakan waktu lebih dalam mencari alternatif bahan ajar di internet. Para guru menyampaikan bahwa terdapat kesulitan lain, yakni proses penyeleksian bahan ajar di internet sulit disesuaikan dengan karakter pembelajaran bahasa Indonesia

Berdasarkan permasalahan-permasalahan bahan ajar di atas, lahirlah tantangan untuk menghadirkan bahan ajar materi puisi yang fleksibel dan dapat diakses dengan mudah terutama saat pembelajaran daring. Bahan ajar puisi berupa *e-modul* dalam aplikasi yang juga dirancang oleh guru sendiri tentu akan berbeda dampaknya bagi siswa dibandingkan menggunakan bahan ajar konvensional. Aplikasi yang dirancang oleh guru bahasa Indonesia yang dinamai *Digital Electronic System Integrated Application* (DESIA) tentu juga akan berbeda dengan aplikasi secara umum. DESIA diharapkan akan memudahkan para guru bahasa Indonesia dan para siswa dalam belajar materi-materi bahasa Indonesia terutama puisi. Pada *e-modul* berbasis DESIA, guru bahasa Indonesia dapat mengakses bahan ajar berupa materi, media, dan asesmen yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas X SMA. Bahan ajar tersebut juga dapat diintegrasikan dengan berbagai layanan pembelajaran digital.

Penelitian ini berangkat dari penelitian-penelitian sebelumnya. Dalam lima tahun terakhir, berbagai penelitian yang terkait dengan penelitian pengembangan modul, penelitian tentang puisi, dan penelitian bahan ajar berbasis laman telah dilakukan. Pada 2016, penelitian terhadap pembelajaran puisi mulai memanfaatkan berbagai media kreatif untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam memahami dan menulis puisi. Misalnya, Anggraeni (2016) yang menggunakan media lagu anak untuk membantu proses pembelajaran puisi. Selanjutnya, Wahyudi (2016) yang melakukan penelitian menggunakan media gambar dalam pembelajaran puisi. Pada 2017, para peneliti mulai bergeser ke arah yang lebih kreatif. Para peneliti mulai berkreasi dalam membuat model pembelajaran puisi (Saripah, 2017). Wicaksono dkk. (2018) juga mengembangkan bahan ajar puisi dengan media pembelajaran kreatif lainnya, yakni media permainan imajinasi. Media permainan ini sudah pada tahap memandirikan siswa saat berlatih menulis puisi ini. Dengan demikian, peran guru sudah mulai berkurang di hadapan siswa. Selain itu, Wibowo dkk. (2017) juga melakukan penelitian bahan ajar puisi berbantuan peta pikiran dan lingkungan. Pada 2018, penelitian dengan berbagai media kreatif seperti yang dilakukan Wicaksono dkk. (2018) dan Adawiah dkk. (2018). Pada 2019, penelitian pembelajaran puisi digital dilakukan oleh Nana dan Surahman (2019). Selanjutnya, Layalia dkk. (2021) melakukan penelitian pembelajaran puisi menggunakan *Google Cardboard* di 2020.

Penelitian pengembangan *e-modul* merujuk pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Tania (2017). Selain itu, Nurhairunnisah dan Sujarwo (2018) juga mengembangkan bahan ajar interaktif untuk siswa kelas X SMA pada mapel matematika. Penelitian ini juga berdasarkan pada hasil penelitian lain yang menggunakan berbagai aplikasi berbasis *Android* dalam pembelajaran bahasa. Misalnya, penggunaan aplikasi *eStroke*, *Lonely Planet*, dan *Pleco* dalam pembelajaran bahasa Cina (Jones, 2011). Terakhir adalah penelitian pengembangan modul bahasa Indonesia berbasis laman oleh Oktavia (2021).

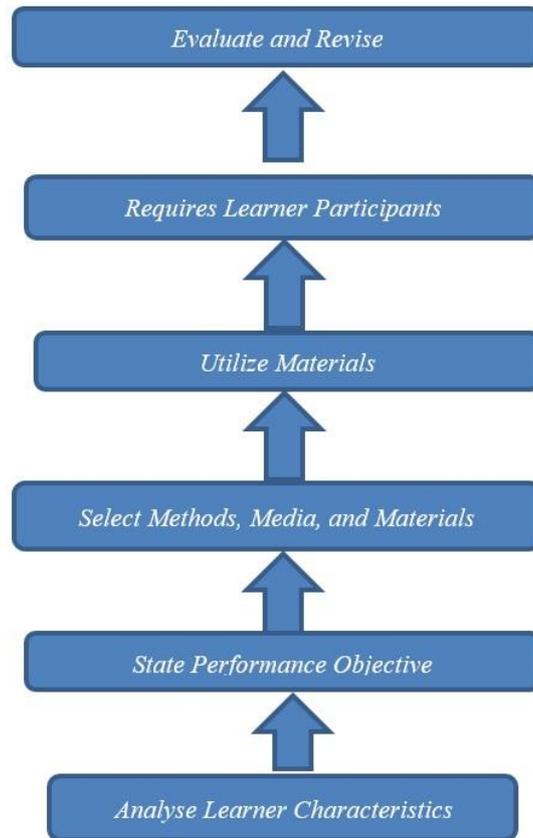
Pembelajaran bahasa Indonesia pada kompetensi menganalisis unsur pembangun dan menulis puisi membutuhkan inovasi dan kreasi guru dalam penyajiannya. Kebutuhan akan bahan ajar mandiri berupa modul elektronik juga dibutuhkan sebagai penunjang proses pembelajaran digital. Modul elektronik ini juga akan lebih mudah diakses dengan adanya proses integrasi dengan aplikasi yang dapat diprogram oleh guru sendiri. Tujuannya adalah guru bahasa Indonesia akan lebih fleksibel dalam merancang aplikasi sesuai keinginan guru. DESIA adalah aplikasi pembelajaran digital yang dapat dirancang secara fleksibel dan dapat diintegrasikan dengan modul elektronik yang telah dibuat sebelumnya. Di dalam DESIA, para siswa dapat mengakses bahan ajar dan penilaian baik melalui telepon pintar berbasis *Android* maupun melalui *PC (Personal Computer)* atau laptop. DESIA dapat diakses secara fleksibel sehingga proses pembelajaran puisi dapat lebih efektif dan menyenangkan. Berdasarkan paparan latar belakang masalah di atas, didapatkan tujuan penelitian seperti (1) menghasilkan *e-modul* puisi berbasis DESIA; (2) mendeskripsikan kelayakan *e-modul* puisi berbasis DESIA; (3) mendeskripsikan efektivitas penggunaan *e-modul* berbasis DESIA.

METODE

Desain pengembangan produk menggunakan ASSURE. Menurut Smaldino dkk. (2012), tahapan ASSURE adalah analisis karakteristik siswa, penentuan tujuan belajar, pemilihan metode, media, dan materi ajar, pemanfaatan materi ajar, pengaktifan peran siswa, serta evaluasi dan perbaikan. Prosedur pengembangan produk berdasarkan keenam tahapan ASSURE di atas dan dapat diamati pada gambar 1.

Desain uji produk meliputi desain uji kelayakan dan desain uji efektivitas produk. Uji kelayakan dilakukan melalui validasi keempat validator, yakni dua validator materi puisi, satu validator bahasa, dan satu validator media pembelajaran. Selain itu, validasi dilakukan kepada guru bahasa Indonesia dan para siswa di kelas eksperimen. Desain uji efektivitas dilakukan melalui kuasi eksperimen. Desain ini memilih satu kelas sebagai kelas kontrol dan satu kelas eksperimen. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Shadish, W., Cook, T., Campbell (2005) bahwa dalam kuasi eksperimen perlu mempertimbangkan kehadiran kelompok pembanding atau kelompok kontrol yang dapat berupa satu kelompok kontrol tidak setara dan beberapa kelompok kontrol tidak setara.

Subjek coba penelitian ini terbagi menjadi dua. *Pertama*, subjek coba pada uji kelayakan dan kedua subjek coba pada uji efektivitas. Subjek coba pada uji kelayakan produk adalah para validator, guru bahasa Indonesia, dan para siswa di kelas eksperimen. Subjek coba saat uji efektivitas adalah guru bahasa Indonesia dan para siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen.



Gambar 1. Tahapan ASSURE

Teknik pengumpulan data saat uji kelayakan bahan ajar adalah dengan menyebarkan angket validasi kepada para validator. Instrumen yang digunakan adalah lembar angket dan lembar wawancara. Teknik pengumpulan data saat uji efektivitas adalah dengan melakukan pretes dan postes di kedua kelas. Instrumen yang digunakan adalah lembar angket, lembar observasi, dan pedoman wawancara.

Analisis data saat uji kelayakan adalah dengan menghitung rerata skor para validator. Selanjutnya, hasil skor dikonversikan ke dalam pedoman penilaian kelayakan bahan ajar. Analisis data saat uji efektivitas produk dilakukan dengan mencari selisih hasil rerata di kedua kelas. Analisis data dilakukan menggunakan SPSS.

HASIL

Bagian ini akan membahas tiga hasil pengembangan. *Pertama*, hasil pengembangan bahan ajar berupa *e-modul* berbasis DESIA. *Kedua*, hasil uji kelayakan bahan ajar. *Ketiga*, hasil uji efektivitas bahan ajar. Paparan ketiganya sebagaimana berikut.

Hasil Pengembangan *E-modul* Berbasis Aplikasi DESIA

Setelah uji kebutuhan awal, dilakukan tahapan pengembangan sesuai ASSURE. Tahapan pertama adalah *analyze learners*. Peneliti mengamati perolehan nilai dan gaya belajar beberapa kelas yang akan dijadikan uji coba. Berdasarkan kesamaan prestasi dan gaya belajar didapatkan satu kelas kontrol dan satu kelas eksperimen.

Setelah itu untuk tahap *state performance objective*, dilakukan jabaran IPK untuk dikembangkan menjadi unit-unit modul pembelajaran. *E-modul* berisi jabaran materi dari salah satu KD di semester genap pada nomor 3.16 dan 4.16. Kompetensi dasar 3.16 berada di ranah pengetahuan yang berbunyi *Menganalisis Unsur Pembangun Puisi*. Kompetensi Dasar 4.16 berada di ranah keterampilan yang berbunyi *Menulis Puisi Berdasarkan Unsur Pembangunnya*.

Tabel 1. Jabaran IPK

	3.17 Menganalisis unsur pembangun puisi	4.17 Menulis puisi dengan memperhatikan unsur pembangunnya
1	Mengidentifikasi unsur fisik puisi (tipografi, diksi, simbol, citraan, majas, tema, irama) Mengidentifikasi unsur batin puisi (tema, amanat, perasaan) Menganalisis unsur fisik puisi (tipografi, diksi, simbol, citraan, majas, tema, irama) Memaknai unsur fisik puisi yang telah dianalisis Menganalisis unsur batin puisi (tema, amanat, perasaan) 3.17.6 Memaknai unsur batin puisi yang telah dianalisis Memilih sebuah peristiwa sebagai topik puisi	Siswa mampu mengidentifikasi unsur fisik puisi (tipografi, diksi, simbol, citraan, majas, tema, irama) dengan tepat. Siswa mampu mengidentifikasi unsur batin puisi (tema, amanat, perasaan) dengan tepat. Siswa mampu menganalisis unsur fisik puisi (tipografi, diksi, simbol, citraan, majas, tema, irama) dengan tepat. Siswa mampu memaknai unsur fisik puisi yang telah dianalisis dengan tepat. Siswa mampu menganalisis unsur batin puisi (tema, amanat, perasaan) dengan tepat. Siswa mampu memaknai unsur batin puisi yang telah dianalisis dengan tepat.
2	Menemukan data pendukung terhadap topik puisi Merumuskan diksi yang sesuai dengan topik Merumuskan majas yang sesuai dengan topik Menyusun larik berdasarkan diksi dan majas Memproduksi teks puisi utuh berdasarkan larik yang telah disusun. 4.17.7 Menyunting teks puisi yang telah disusun.	Siswa mampu memilih sebuah peristiwa sebagai topik puisi yang menarik. Siswa mampu menemukan data pendukung terhadap topik puisi dengan tepat. Siswa mampu merumuskan diksi yang sesuai dengan topik. Siswa mampu merumuskan majas yang sesuai dengan topik. Siswa mampu menyusun larik berdasarkan diksi dan majas secara menarik. Siswa mampu memproduksi teks puisi utuh berdasarkan larik yang telah disusun secara kreatif dan menarik. Siswa mampu menyunting teks puisi yang telah disusun sesuai kaidah.

Tahap ketiga adalah *select methods, media, and materials*. Hasil pengembangan berupa pemilihan model pembelajaran yang dipilih untuk pembelajaran menganalisis unsur pembangun puisi adalah Pemodelan. Model pembelajaran yang disajikan kepada siswa dalam menulis puisi ada tiga, yakni Imajinasi, Pengamatan Langsung, dan Alih Wahana. Media belajar yang dipilih juga disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Dalam modul yang akan dikembangkan dipilih gambar pendukung yang diambil dari berbagai laman internet. Judul tayangan *Youtube* yang digunakan adalah OST *Rumah Tanpa Jendela* yang berjudul *Hujan*. Beberapa tayangan yang digunakan menggunakan alamat <https://www.youtube.com/watch?v=1XrsX2VLMeA> dan <https://youtube/3xAIJc9OuYI>.

Materi menulis puisi disajikan dalam langkah-langkah berdasarkan model Imajinasi dan Pengamatan Langsung. Materi belajar menulis puisi dengan Model Imajinasi dan Pengamatan Langsung, meliputi (1) memilih jenis puisi yang akan ditulis; (2) mendata informasi-informasi pendukung puisi; (3) memilih diksi yang sesuai dengan topik yang dipilih; (4) memilih majas yang sesuai dengan topik; (5) menulis larik-larik sesuai diksi dan majas; (6) mengembangkan larik-larik menjadi puisi utuh.

Pengembangan *e-modul* diintegrasikan dalam aplikasi DESIA yang berisi jabaran *e-modul* dan terdiri atas lima unit materi dan lima uji kemampuan sebagai asesmen digital untuk siswa. Lima unit materi dan lima unit asesmen dirancang dalam fitur yang terpisah. Dengan demikian, DESIA memiliki 10 tombol yang dapat diakses secara terpisah agar tidak membingungkan. DESIA memuat materi belajar yang terdiri atas paparan teori, prosedur, teks pendukung, gambar pendukung, dan tayangan sebagai media. Tayangan diakses secara langsung dan pengguna tidak perlu keluar aplikasi untuk dapat memutar tayangan dalam *Youtube*. DESIA juga memuat asesmen digital yang terbagi atas lima uji kemampuan.

Hasil Kelayakan *E-modul* Berbasis Aplikasi DESIA

Hasil kelayakan *e-modul* berdasarkan rerata hasil validasi pakar materi puisi, pakar media pembelajaran, dan pakar bahasa yang terbaca pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi

No.	Validasi	Skor
1.	Pakar Materi	86
2.	Pakar Media	93
3.	Pakar Bahasa	91
	Rerata	90

Berdasarkan hasil rerata validasi, didapatkan hasil kelayakan *e-modul* berbasis DESIA di skor 90. Skor tersebut dikategorikan sebagai bahan ajar yang sangat layak dengan perbaikan yang tidak banyak. Beberapa saran validator dan pengguna tetap dipertimbangkan untuk kesempurnaan bahan ajar.

Hasil Efektivitas *E-modul* Berbasis Aplikasi DESIA

Analisis data kedua adalah menghitung tingkat efektivitas uji coba produk di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Efektivitas didapatkan dari selisih perolehan nilai postes. Berdasarkan hasil postes dihitung selisih rerata pada masing-masing uji kemampuan. Selanjutnya, akan dihitung juga selisih rerata nilai postes secara keseluruhan untuk lima uji kemampuan.

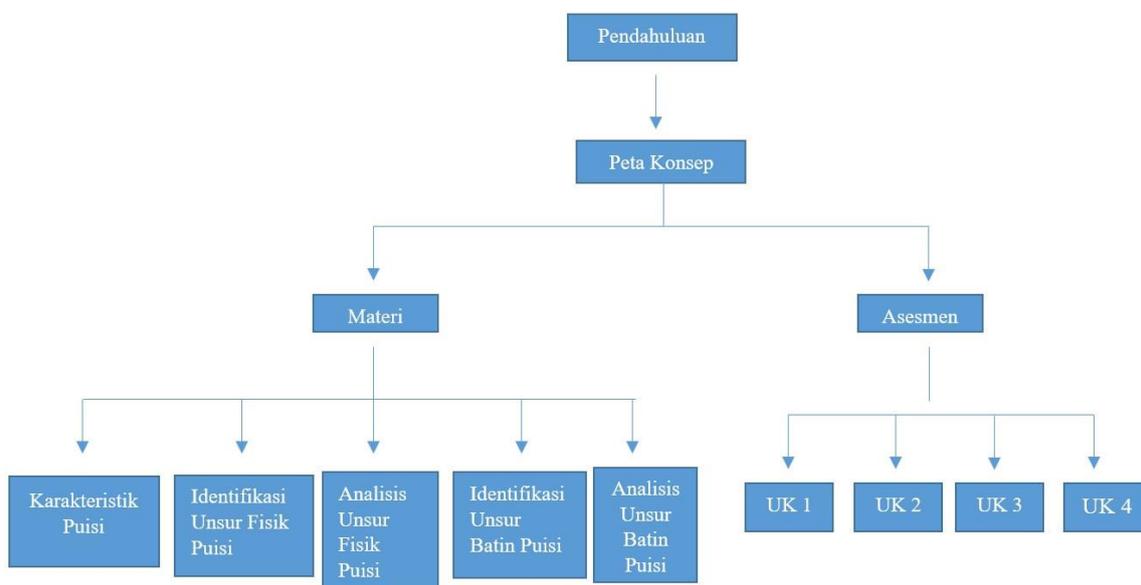
Setelah diuji dengan SPSS, didapatkan rerata uji kemampuan 1 sampai dengan uji kemampuan 5 di kelas kontrol dan di kelas eksperimen. Selisih rerata untuk keseluruhan uji kemampuan di kedua kelas sebesar 10 poin. Uji kedua untuk memperkuat hasil simpulan dalam melihat adanya perbedaan rerata di kedua kelas dengan digunakannya uji *Mann Whitney U*. Hasil uji ini mensyaratkan jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka disimpulkan bahwa terdapat selisih rerata di kedua kelas. Perbedaan rerata itulah yang menjadi simpulan bahwa perlakuan berupa pemberian pembelajaran menggunakan *e-modul* berbasis DESIA terbukti efektif. Berdasarkan hasil uji beda *Mann Whitney*, didapatkan signifikansi pada uji kemampuan 1 sebesar 0,000, pada uji kemampuan 2 sebesar 0,141, pada uji kemampuan 3 sebesar 0,000, pada uji kemampuan 4 sebesar 0,000, dan pada uji kemampuan 5 sebesar 0,024. Kesemua hasil signifikansi di bawah 0,05 dan hal tersebut menandakan adanya pengaruh tindakan terhadap kelas eksperimen. Oleh karena itu, dapat ditarik simpulan bahwa *e-modul* berbasis DESIA efektif digunakan dalam pembelajaran menulis puisi pada siswa kelas X SMA.

PEMBAHASAN

Bagian ini akan membahas tiga pembahasan terhadap hasil pengembangan. Pertama, pembahasan pengembangan bahan ajar berupa *e-modul* berbasis DESIA. Kedua, pembahasan uji kelayakan bahan ajar. Ketiga, pembahasan uji efektivitas bahan ajar. Paparan ketiganya sebagaimana berikut.

Pengembangan *E-modul* Berbasis Aplikasi DESIA

Sebelum dilakukan pengembangan *e-modul*, peneliti melakukan uji kebutuhan awal untuk memastikan kebenaran kebutuhan dikembangkannya bahan ajar digital berbasis aplikasi dan minat terhadap penggunaan bahan ajar digital. Selanjutnya, analisis terhadap karakteristik siswa dilakukan dengan melakukan wawancara pada guru bahasa Indonesia. Langkah kedua adalah menetapkan tujuan pembelajaran yang menjadi dasar pengembangan unit-unit pembelajaran dan bentuk asesmen dalam *e-modul* puisi. Unit pembelajaran terbagi atas dua bagian, yakni untuk kompetensi menganalisis unsur pembangun puisi dan menulis puisi. Unit pembelajaran tersebut dapat dicermati pada bagan berikut.



Gambar 2. Unit Pembelajaran Menganalisis Unsur Pembangun Puisi

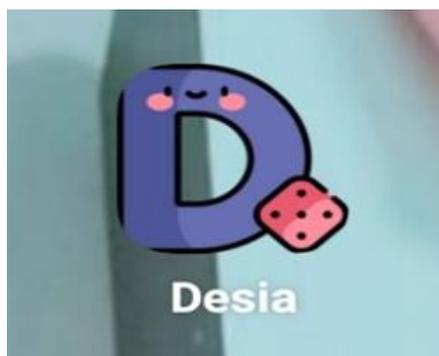
Langkah keempat adalah menetapkan pemodelan, imajinasi dengan teknik pengamatan langsung, dan alih wahana. Menurut Ariani (2018) teknik pengamatan secara langsung memiliki kelebihan dalam pembelajaran puisi. Jabaran model Imajinasi dengan teknik Pengamatan Langsung menurut Wicaksono (2014) adalah persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut. Kegiatan di tahap persiapan adalah perencanaan dengan menentukan tema puisi. Kegiatan di tahap pelaksanaan adalah mematangkan tema, menentukan tujuan menulis, mengumpulkan data dari hasil pengamatan, dan menulis puisi. Kegiatan di tahap tindak lanjut adalah kegiatan penyuntingan hasil tulisan. Salah satu peranti yang dapat mewujudkan tujuan tersebut adalah pemanfaatan telepon seluler (Jones, 2011).

Langkah-langkah pembelajaran menulis puisi menjadi (a) memahami karakteristik puisi, (b) mengidentifikasi unsur fisik puisi, (c) menganalisis unsur fisik puisi, (d) mengidentifikasi unsur batin puisi, (e) menganalisis unsur batin puisi, (f) menulis puisi, dan (g) menyunting puisi. Media belajar yang dipilih juga disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Menurut Arsyad (1997), media yang dapat digunakan dalam sebuah modul adalah media berbasis cetakan, media berbasis visual, dan audiovisual. Dalam penelitian lain seperti yang dilakukan oleh Squire (2021), *Youtube* digunakan sebagai media pembelajaran daring di sekolahnya. Beberapa tayangan yang digunakan dalam *e-modul* menggunakan alamat <https://www.youtube.com/watch?v=1XrsX2VLMeA> dan <https://youtube/3xAIJc9OuYI>.

Langkah selanjutnya adalah perancangan aplikasi DESIA yang memuat konten *e-modul*. Asesmen juga dapat diakses secara digital dan dilengkapi dengan fitur *feedback* atau balikan berupa komentar dari guru agar para siswa dapat mengetahui hasil belajar. Hasil belajar sangat diperlukan sebagai hak belajar siswa. Menurut Squire (2021), balikan dan komentar guru terhadap hasil pembelajaran merupakan unsur *human capital* dalam sebuah sistem yang berpengaruh dalam pembelajaran daring. Selanjutnya, balikan dari guru dapat menjadi bukti kehadiran guru secara nonfisik untuk tetap menjaga keberlangsungan kualitas konektivitas sosial selama pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Ünüsöy dkk. (2021) bahwa pembelajaran digital yang menggunakan banyak portal seperti media sosial hanya menghalangi kehadiran fisik seseorang, tetapi tidak untuk kualitas konektivitas sosial. Materi belajar yang akan menjadi konten modul adalah unsur pembangun puisi yang terdiri atas unsur fisik dan unsur batin. Materi menulis puisi adalah langkah-langkah menulis puisi berdasarkan model Imajinasi dan Pengamatan Langsung.

Tahap kelima terbagi lagi menjadi (a) tahap persiapan bahan, (b) menyiapkan kesiapan lingkungan belajar, (c) menyiapkan siswa selaku pembelajar, dan (d) menyiapkan pembelajaran yang berpusat kepada siswa. Keempat tahap persiapan bahan pembelajaran dilakukan bersama-sama antara peneliti dengan guru bahasa Indonesia di SMA Laboratorium UM. Pertama, peneliti menyiapkan bahan pembelajaran, yakni bahan untuk mengembangkan *e-modul* dan bahan untuk mengembangkan DESIA. Bahan utama dalam pengembangan *e-modul* adalah naskah modul puisi itu sendiri. Naskah tersebut dirancang terlebih dahulu mulai dari penyusunan tujuan pembelajaran, pembagian unit pembelajaran, penyusunan langkah pembelajaran, pemilihan model pembelajaran, pemilihan teks, pemilihan media, dan penyusunan asesmen.

DESIA dirancang mulai Januari-Maret 2021 dengan kegiatan utama perancangan aplikasi dan pengintegrasian modul sebagai rangkaian digitalisasi. Digitalisasi tersebut menjadikan modul puisi menjadi modul elektronik (*e-modul*) yang dapat diakses pengguna secara digital. Tahap akhir adalah mengubah DESIA menjadi bentuk aplikasi *mobile*. DESIA dapat diunduh dan diakses secara langsung oleh pengguna melalui telepon pintar yang berbasis *Android*. Berikut hasil tampilan aplikasi DESIA di layar ponsel.



Gambar 3. Aplikasi Desia

Tahap selanjutnya adalah melibatkan siswa untuk dapat mengoperasikan teknologi digital yang terintegrasi dengan *e-modul* sebagai bahan ajar puisi. Tahap ini juga meminta respon siswa di kelas eksperimen selaku pengguna utama. Respon tersebut dituliskan dalam angket respon siswa dan guru. Angket respon tersebut selain menjangkau tanggapan siswa dan guru setelah menggunakan DESIA yang berisi *e-modul* juga menjangkau kritik dan saran terkait *e-modul* dan DESIA.

Guru merespon positif terhadap semua fitur dalam DESIA dan keseluruhan isi *e-modul*. Guru menyampaikan bahwa *e-modul* dalam DESIA adalah sebuah inovasi pembelajaran yang belum pernah digunakan oleh guru bahasa Indonesia. Pembelajaran menggunakan *e-modul* berbasis DESIA juga selaras dengan konsep infus teknologi. Konsep tersebut menyatakan bahwa teknologi digital dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran siswa (Borthwick dan Hansen, 2017). Pada pembelajaran sebelumnya, guru hanya mengajarkan melalui buku teks milik pemerintah dengan teks-teks yang sudah disiapkan oleh pemerintah.

Siswa sendiri menuliskan respon yang sebagian besar menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan *e-modul* berbasis DESIA adalah menyenangkan. Sebelumnya siswa belum pernah menggunakan modul elektronik dan aplikasi pembelajaran khusus untuk mata pelajaran bahasa Indonesia. Tahap terakhir adalah evaluasi dan perbaikan. Evaluasi dilakukan oleh para pengguna yang menguji coba *e-modul* dalam DESIA. Pengguna tersebut adalah para validator, guru, dan siswa di kelas eksperimen. Para validator menguji coba *e-modul* berbasis DESIA lalu menuliskan hasil validasinya.

DESIA juga dikembangkan dalam alamat laman tertentu. Akan tetapi, peneliti mempertimbangkan aspek lain agar pengguna dapat mengakses *e-modul* dengan lebih mudah. Salah satu aspek yang perlu dipertimbangkan dalam penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran adalah tingkat kemudahan akses teknologi (Williamson dkk., 2020). Pengembang teknologi harus mempertimbangkan tidak semua siswa memiliki tablet/laptop dalam mengakses pembelajaran. Dengan demikian, DESIA juga dikembangkan menjadi sebuah aplikasi pembelajaran bahasa Indonesia yang dapat diunduh melalui ponsel berbasis *Android*. Produk akhir DESIA adalah berupa hasil pengembangan laman yang dapat diakses melalui laptop dan tablet dan juga menjadi aplikasi pembelajaran puisi yang dapat diakses melalui ponsel berbasis *Android*.

Kelayakan E-Modul Berbasis Aplikasi DESIA

Kelayakan *e-modul* berbasis DESIA didapatkan dari hasil validasi ahli materi puisi, ahli bahasa, ahli media pembelajaran, dan angket respon baik dari siswa maupun dari guru. Ahli materi berjumlah dua orang, ahli bahasa berjumlah satu orang, ahli media berjumlah satu orang, guru berjumlah satu orang, dan siswa yang mengisi angket respons berjumlah 31 siswa.

Berdasarkan sepuluh aspek validasi didapatkan jumlah skor. Validator pertama memiliki jumlah skor 25. Validator kedua memiliki jumlah skor 30. Jika dirata-rata, maka rerata skor keseluruhan untuk validasi materi adalah 27,5. Nilai akhir *e-modul* dari aspek materi adalah 86. Berdasarkan pedoman nilai untuk kelayakan bahan ajar, nilai 86 berada di rentang 85%-100%. Nilai yang berada di rentang tersebut dinilai memiliki kualitas sangat baik. Hal tersebut berarti *e-modul* berbasis DESIA tidak perlu dilakukan perbaikan dari segi materi.

Validator bahasa mengecek penggunaan bahasa mulai dari judul, jabaran materi, hingga penggunaan bahasa dalam asesmen. Validator mengecek lalu memberikan hasil validasi termasuk memberikan saran masukan terhadap kualitas dan ketepatan penggunaan bahasa. Hasil jumlah skor keseluruhan pada validasi bahasa adalah 40. Nilai akhir *e-modul* dari aspek penggunaan bahasa adalah 91. Berdasarkan pedoman nilai untuk kelayakan bahan ajar, nilai 91 berada di rentang 85%-100%. Nilai yang berada di rentang tersebut dinilai memiliki kualitas sangat baik. Hal tersebut berarti *e-modul* berbasis DESIA tidak perlu dilakukan perbaikan besar dari segi penggunaan bahasa.

Validator ketiga penelitian adalah ahli media. Nilai akhir *e-modul* dari aspek penggunaan teknologi media adalah 93. Berdasarkan pedoman nilai untuk kelayakan bahan ajar, nilai 93 berada di rentang 85%-100%. Nilai yang berada di rentang tersebut dinilai memiliki kualitas sangat baik. Hal tersebut berarti *e-modul* berbasis DESIA tidak perlu dilakukan perbaikan besar dari segi penggunaan teknologi dalam pembuatan DESIA yang memuat *e-modul*.

E-modul berbasis DESIA yang diujicobakan di kelas eksperimen juga divalidasi oleh guru bahasa Indonesia di kelas tersebut. Sebanyak 31 siswa juga turut memberikan respon terhadap pembelajaran puisi menggunakan *e-modul* berbasis DESIA. Respon diberikan siswa dan guru melalui pengisian angket digital menggunakan *Google Form*.

Guru bahasa Indonesia memberikan respons positif dan secara umum menilai *e-modul* berbasis DESIA sangat membantu proses pembelajaran bahasa Indonesia pada materi puisi. Berdasarkan 10 pertanyaan dari angket respons digital, terangkum hasil respons guru dan siswa.

Efektivitas E-Modul Berbasis Aplikasi DESIA

Kuasi eksperimen dilakukan melalui uji coba pembelajaran yang dilakukan dalam empat kali pertemuan. Setiap pertemuan memiliki durasi 2x30 menit. Tahap ketiga adalah menyiapkan siswa sebagai pembelajar. Tahap ini dilakukan di pertemuan pertama uji coba. Uji coba pembelajaran menggunakan *e-modul* berbasis DESIA ini tetap mengolaborasi kehadiran guru dan siswa sebelum pembelajaran mandiri. Menurut Carrillo dan Flores (2020), kehadiran sosial melalui interaksi guru dan siswa saat pembelajaran daring dapat meningkatkan kolaborasi, tingkat saling menghormati dan saling mendukung.

Penerapan prinsip di atas adalah saat siswa menerima penjelasan terkait pembelajaran puisi menggunakan *e-modul* berbasis DESIA melalui *Zoom*. Peserta menyimak tutorial penggunaan *e-modul* dalam DESIA mulai dari cara *login* sampai dengan mengerjakan asesmen di lima uji kemampuan. Peran guru dalam pembelajaran mandiri tidak dihilangkan secara penuh. Pernyataan itu juga sejalan dengan Holt (2020) yang menyatakan bahwa untuk mengantisipasi keotentikan hasil belajar adalah

memperluas model komunikasi saat pembelajaran daring. Misalnya dengan menerapkan pembelajaran sinkronus *online face to face*. Setelah siswa merasa paham dalam mengoperasikan DESIA, siswa dipersilakan melakukan pembelajaran mandiri menggunakan *e-modul* dalam DESIA. Setelah dilakukan uji kelayakan terhadap bahan ajar *e-modul* berbasis DESIA, uji coba akan diukur tingkat efektivitasnya. Tingkat efektivitas tersebut akan disimpulkan sebagai tingkat keberhasilan produk saat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Uji efektivitas dengan menghitung selisih rerata postes kelas kontrol dengan kelas eksperimen.

Postes di kelas kontrol dan kelas eksperimen melalui pemberian tes tentang analisis unsur pembangun puisi dan menulis puisi. Postes diberikan dalam lima uji kemampuan yang memiliki bobot yang sama dengan soal yang mirip. Teks puisi yang menjadi stimulus tes juga memiliki tingkat kesukaran yang sama. Kelas kontrol menyelesaikan postes secara daring sama dengan kelas eksperimen. Perbedaannya adalah postes di kelas kontrol tidak berdasarkan pembelajaran menggunakan *e-modul* berbasis aplikasi DESIA. Adapun kelas eksperimen mengerjakan postes secara daring dengan langsung mengakses DESIA sebab lima uji kemampuan terintegrasi di dalam DESIA. Hasilnya adalah terdapat selisih rerata sebesar 10 poin.

Setelah melakukan uji untuk melihat selisih rerata, dilakukan uji kedua untuk memperkuat hasil simpulan dalam melihat adanya perbedaan rerata di kedua kelas, digunakan uji *Mann Whitney U*. Hasil uji ini mensyaratkan jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rerata di kedua kelas. Perbedaan rerata itulah yang menjadi simpulan bahwa perlakuan berupa pemberian pembelajaran menggunakan *e-modul* berbasis DESIA terbukti efektif. Berdasarkan hasil uji beda *Mann Whitney*, hasil signifikansi di bawah 0,05 dan hal tersebut menandakan adanya pengaruh tindakan terhadap kelas eksperimen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *e-modul* berbasis DESIA efektif digunakan dalam pembelajaran menulis puisi pada siswa kelas X SMA.

SIMPULAN

Pengembangan *e-modul* berbasis DESIA pada penelitian tahap pertama, yakni pada 2021, masih mengembangkan bahan ajar pada satu pasang kompetensi dasar di materi puisi. Pasangan kompetensi dasar tersebut adalah kompetensi pengetahuan *menganalisis unsur pembangun puisi* dan kompetensi keterampilan *menulis puisi berdasarkan unsur pembangunnya*. Kedua kompetensi dasar di atas dikembangkan menjadi lima unit materi dan lima unit penilaian dalam *e-modul* yang terintegrasi dalam fitur-fitur DESIA. Hasil uji coba dengan desain kuasi eksperimen menunjukkan bahwa *e-modul* puisi memiliki kelayakan yang sangat baik. Selain itu, *e-modul* yang terintegrasi dengan DESIA terbukti efektif digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran bahasa Indonesia. Rencana selanjutnya dalam pengembangan *e-modul* berbasis DESIA ini adalah mengembangkan isi DESIA tidak hanya berisi materi dan penilaian pada satu pasang kompetensi saja. *E-modul* akan dikembangkan untuk pembelajaran satu semester, lebih tepatnya di semester genap. Pada semester genap, terdapat empat pasang kompetensi dasar selain kompetensi dasar puisi. Kompetensi dasar lainnya adalah materi di teks negosiasi, teks debat, dan teks biografi. Di pengembangan selanjutnya, isi *e-modul* akan dikembangkan dalam aplikasi DESIA, yang dirancang dengan lebih rapi dan menarik. Berbagai saran pada penelitian pertama terkait kelemahan dan kekurangan DESIA akan menjadi masukan bagi pengembangan DESIA yang lebih baik. Perbaikan kelemahan DESIA adalah pada kemenarikan tampilan aplikasi agar tidak membosankan para pengguna. Selain itu, DESIA tetap mempertahankan kemudahan aplikasi dalam proses pengaksesan konten *e-modul*. Setelah *e-modul* dikembangkan dengan isi materi dan penilaian dalam satu semester, bahan ajar akan disebarluaskan secara gratis di berbagai grup MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) terkhusus MGMP Bahasa Indonesia di Malang. Langkah penyebarluasan yang lebih jauh adalah dengan membagikan bahan ajar di seluruh guru bahasa Indonesia di lingkup nasional.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian pengembangan *e-modul* puisi berbasis DESIA ini dapat terselesaikan dengan bantuan berbagai pihak. Pertama, ucapan terima kasih diberikan kepada LP2M Universitas Negeri Malang yang memberikan kepercayaan kepada tim peneliti untuk melaksanakan penelitian pengembangan *e-modul* berbasis DESIA. Bantuan berikutnya adalah pemberian dana hibah yang bersumber dari PNPB Universitas Negeri Malang sehingga proses penelitian dapat terlaksana dengan lancar. Kedua, ucapan terima kasih diberikan kepada SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang yang memberikan dua kelas uji coba. Selain itu, guru bahasa Indonesia SMA Laboratorium UM juga berkenan membantu menjadi praktisi dan melakukan pembelajaran uji coba menggunakan *e-modul* berbasis DESIA. Ketiga, ucapan terima kasih diberikan kepada pihak Prodi S2 Pendidikan Bahasa Indonesia, baik para dosen, pejabat, maupun para rekan mahasiswa yang memberikan dukungan dan semangat bagi tim peneliti agar penelitian ini segera terselesaikan. Terakhir adalah ucapan terima kasih kepada para siswa SMA Laboratorium UM yang bersedia melakukan uji coba pembelajaran pada pengembangan *e-modul* puisi berbasis DESIA.

DAFTAR RUJUKAN

- Adawiah, S. R., Pertiwi, L. L., Sukawati, S., & Firmansyah, D. (2018). Pembelajaran Menulis Puisi dengan Teknik Onomatope di MA Tanjungjaya. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 1(6), 897-904. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22460/p.v1i6p897-904.1589>
- Adedoyin, O. B., & Soykan, E. (2020). Covid-19 Pandemic and Online Learning: The Challenges and Opportunities. *Interactive Learning Environments*, 0(0), 1–13. <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1813180>
- Anggraeni, S. W. (2016). Penggunaan Media Lagu Anak Dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Menulis Puisi. *Jurnal Sekolah Dasar*, 1(1). <https://doi.org/10.36805/jurnalsekolahdasar.v1i1.62>
- Ariani, D. (2018). Pembelajaran Menulis Puisi Menggunakan Model Imajinasi. *Semdikjar 2*. <http://conference.unpkediri.ac.id/>
- Arsyad, A. (1997). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Borthwick, A. C., & Hansen, R. (2017). Digital Literacy in Teacher Education: Are Teacher Educators Competent? *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 33(2), 46–48. <https://doi.org/10.1080/21532974.2017.1291249>
- Carrillo, C., & Flores, M. A. (2020). COVID-19 and Teacher Education: A Literature Review of Online Teaching and Learning Practices. *European Journal of Teacher Education*, 43(4), 466–487. <https://doi.org/10.1080/02619768.2020.1821184>
- Holt, C. J. (2020). The Authentic Online Teacher—Practical Insights from Rogers’ Person-Centred Approach. In *Tertiary Online Teaching and Learning* (pp. 161-167). Springer, Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-15-8928-7_14
- Godwin-Jones, R. (2011). Mobile Apps for Language Learning. *Language Learning & Technology*, 15(2), 2-11.
- Layalia, F. N., Rosyid, A., & Amil, A. J. U. (2021). Pengaruh Media Virtual Reality Berbantuan Google Cardboard terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA Assa’adah Bungah Gresik Tahun Ajaran 2019/2020. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 53-59.
- Murphy, M. P. (2020). COVID-19 and Emergency E-Learning: Consequences of The Securitization of Higher Education for Post-Pandemic Pedagogy. *Contemporary Security Policy*, 41(3), 492-505. <https://doi.org/10.1080/13523260.2020.1761749>
- Nana, N., & Surahman, E. (2019). Pengembangan Inovasi Pembelajaran Digital menggunakan Model Blended POE2WE di Era Revolusi Industri 4.0. In *Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika dan Aplikasinya)* (Vol. 4, pp. 82-90). <https://doi.org/10.20961/prosidingsnfa.v4i0.35915>
- Nurhairunnisah, N., & Sujarwo, S. (2018). Bahan Ajar Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika pada Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 192-203. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15320>
- Oktavia, A. S. (2021). *Pengembangan E-Modul Bahasa Indonesia Berbasis Web di SMKN 2 Wajo*. Tesis tidak diterbitkan. Universitas Negeri Makasar.
- Saripah, R. S. R. I. (2017). Pembelajaran Menulis Puisi dengan Menerapkan Model Bergerak ke Arah yang Dipilih (Go to Your Post) Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Kawali Kabupaten Ciamis. *Jurnal Diksatrasia*, 1(2), 78–86.
- Shadish, W., Cook, T., Campbell, T. (2005). Experiments and Generalized Causal Inference. *Experimental and Quasi-Experimental Designs for Generalized Causal Inference*, 100(470), 1–81. <http://impact.cgiar.org/pdf/147.pdf>
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2012). The ASSURE model. *Instructional Technology and Media for Learning*.
- Squire, K. D. (2021). *From Virtual to Participatory Learning with Technology During COVID-19*. *E-Learning and Digital Media*, 0(January 2020), 1–23. <https://doi.org/10.1177/20427530211022926>
- Tania, L. (2017). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2013 pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 5(2), 1–9.
- Ünlüsoy, A., Leander, K. M., & de Haan, M. (2021). Rethinking Sociocultural Notions of Learning in The Digital Era: Understanding the Affordances of Networked Platforms. *E-Learning and Digital Media*, 0(0), 1–15. <https://doi.org/10.1177/20427530211032302>
- Wahyudi, D. (2016). *Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi menggunakan Media Gambar pada Siswa Kelas V SD Negeri Suryodiningratan 2*. Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wibowo, R., Widiati, U., & Santoso, A. (2017). Bahan Ajar Tematik Materi Puisi Kelas V SD dengan Pemanfaatan Peta Pikiran dan Lingkungan Sekitar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(6), 743–750.
- Wicaksono, A. (2014). *Menulis Kreatif Sastra dan Beberapa Model Pembelajarannya (1st ed.)*. Penerbit Garudhawaca.
- Wicaksono, H., Roekhan, R., & Hasanah, M. (2018). Pengembangan Media Permainan Imajinasi Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Bagi Siswa Kelas X. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(2), 223—228.
- Williamson, B., Eynon, R., & Potter, J. (2020). Pandemic Politics, Pedagogies and Practices: Digital Technologies and Distance Education during The Coronavirus Emergency. *Learning, Media and Technology*, 45(2), 107—114. <https://doi.org/10.1080/17439884.2020.1761641>