PENGEMBANGAN MODUL AJAR MENGGUNAKAN MEDIA *LIVEWORKSHEETS* BERBANTUAN CANVA PADA MATERI UNSUR KARYA FIKSI KELAS VIII SMP NEGERI 3 SANGGAU LEDO

TESIS

OLEH

NINA KASTRIA

NIM F2161251017

PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS TANJUNGPURA

PONTIANAK

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MODUL AJAR MENGGUNAKAN MEDIA *LIVEWORKSHEETS* BERBANTUAN CANVA PADA MATERI UNSUR KARYA FIKSI KELAS VIII SMP NEGERI 3 SANGGAU LEDO

TESIS

Tanggung Jawab Yuridis Material Pada Penelíti,

Nina Kastria
NIM F2161251017

Disetujui Oleh,

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. H. Martono, M. Pd	**Dr. Agus Wartiningsih, M. Pd.**
NIP 196803161994031014	**NIP 197908162002122002**

Disahkan Oleh,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Tanjungpura

Prof. Dr. H. Ahmad Yani T., M.Pd.
NIP 196604011991021001

Lulus Tanggal: 13 Mei 2026

Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MODUL AJAR MENGGUNAKAN MEDIA *LIVEWORKSHEETS* BERBANTUAN CANVA PADA MATERI UNSUR KARYA FIKSI KELAS VIII SMP NEGERI 3 SANGGAU LEDO

ARTIKEL PENELITIAN

Tanggung Jawab Yuridis Material Pada
Peneliti,

Nina Kastria
NIM F2161251017

Disetujui Oleh,

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. H. Martono, M. Pd	**Dr. Agus Wartiningsih, M. Pd.**
NIP 196803161994031014	**NIP 197908162002122002**

Mengetahui,

Dekan FKIP UNTAN	Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Prof. Dr. H. Ahmad Yani T., M.Pd.	**Dr. Agus Wartiningsih, M.Pd**
NIP 196604011991021001	**NIP 197908162002122002**

Lulus Tanggal: 13 Mei 2026

Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MODUL AJAR MENGGUNAKAN MEDIA *LIVEWORKSHEETS* BERBANTUAN CANVA PADA MATERI UNSUR KARYA FIKSI KELAS VIII SMP NEGERI 3 SANGGAU LEDO

TESIS

Tanggung Jawab Yuridis Material Pada Peneliti,

Nina Kastria
NIM F2161251017

Disetujui Oleh,

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. H. Martono, M. Pd	**Dr. Agus Wartiningsih, M. Pd.**
NIP 196803161994031014	**NIP 197908162002122002**

Penguji I	Penguji II
Prof. Dr. A. Totok Priyadi, M.Pd.	**Dr. Sesilia Seli, M.Pd.**
NIP 196105111988101001	**NIP 196302171990022001**

Disahkan Oleh,
Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia

Dr. Henny Sanulita, M.Pd.
NIP 198209222006042002

Lulus Tanggal: 13 Mei 2026

Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MODUL AJAR MENGGUNAKAN MEDIA *LIVEWORKSHEETS* BERBANTUAN CANVA PADA MATERI UNSUR KARYA FIKSI KELAS VIII SMP NEGERI 3 SANGGAU LEDO

TESIS

Tanggung Jawab Yuridis Material Pada
Peneliti,

Nina Kastria
NIM F2161251017

Disetujui Oleh,

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. H. Martono, M. Pd	**Dr. Agus Wartiningsih, M. Pd.**
NIP 196803161994031014	**NIP 197908162002122002**

Disahkan Oleh,
Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni

Dr. Agus Wartiningsih, M.Pd
NIP 197908162002122002

Lulus Tanggal: 13 Mei 2026

Dipindai dengan CamScanner

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa berkat rahmat-Nya sehingga tesis yang berjudul "Pengembangan Modul Ajar menggunakan Media *Liveworksheet* berbantuan Canva pada Materi Unsur Instrinsik kelas VIII SMP Negeri 3 Sanggau Ledo" dapat diselesaikan sebagaimana mestinya. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Pascasarjana Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tesis ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, arahan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak berikut.

1. Prof. Dr. H. Martono, M.Pd., selaku pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan kepada penulis selama penyusunan tesis ini.
2. Dr. Agus Wartiningsih, M.Pd., selaku pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan kemudahan kepada penulis selama penyusunan tesis ini.
3. Prof. Dr. A. Totok Priyadi, M.Pd., selaku penguji pertama yang telah memberikan arahan, saran, dan motivasi pada saat sidang kelayakan tesis, guna penyempurnaan penulisan tesis ini.
4. Dr. Sesilia Seli, M.Pd., selaku penguji kedua yang telah memberikan arahan, saran, dan motivasi pada saat sidang kelayakan tesis, guna penyempurnaan penulisan tesis ini.
5. Dr. Henny Sanulita, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pascasarjana Pendidikan Bahasa Indonesia yang telah memberikan dukungan dan kemudahan kepada penulis selama proses studi dan penyusunan tesis ini.
6. Prof. Dr. H. Ahmad Yani, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan dukungan kepada penulis.

7. Seluruh dosen Program Studi Pascasarjana Pendidikan Bahasa Indonesia yang telah memberikan ilmu, wawasan, dan pengalaman berharga kepada penulis.
8. Staf administrasi Program Pascasarjana Pendidikan Bahasa Indonesia yang telah membantu kelancaran administrasi.
9. Kepala sekolah, guru, dan peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Sanggau Ledo dan SMP Negeri 3 Sanggau Ledo Tahun Pelajaran 2025/2026 yang telah memberikan izin dan membantu pelaksanaan penelitian.
10. Kedua orang tua, mertua, suami, teman-teman terdekat dan anak tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan motivasi, baik secara moril maupun materil.
11. Rekan-rekan mahasiswa Program Pascasarjana Pendidikan Bahasa Indonesia yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan kebersamaan selama proses penyusunan tesis ini.

Peneliti telah berusaha maksimal dalam menyelesaikan tesis ini, namun jika masih terdapat kekeliruan, segala kritik dan saran yang sifatnya membangun dan memperbaiki sangat diharapkan demi perbaikan karya ini. Penulis berharap semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan Bahasa Indonesia.

Pontianak, Juli 2026
Peneliti,

Nina Kastria
NIM F2161251017

DAFTAR ISI

Halaman

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI iii

ABSTRAK iii

DAFTAR GAMBAR vii

DAFTAR TABEL viii

BAB 1 PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang.. 1

B. Rumusan Masalah 10

C. Tujuan Penelitian 11

D. Manfaat Penelitian 12

1. Manfaat Teoretis 12

2. Manfaat Praktis 12

a. Bagi Guru 12

b. Bagi Siswa 13

c. Bagi Sekolah 13

d. Bagi Peneliti Selanjutnya 13

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan 13

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembang 15

1. Asumsi Pengembang 15

a. Asumsi terhadap peserta didik 15

b. Asumsi terhadap guru 15
c. Asumsi terhadap media dan sarana pembelajaran..... 16
d. Asumsi terhadap proses pembelajaran..... 16
e. Asumsi terhadap hasil pembelajaran..... 16
2. Keterbatasan Pengembang 17
G. Terminologi (Peristilahan) 18
1. Pengembangan 18
2. Modul Ajar 18
3. *Liveworksheets* 18
4. Canva..... 18
5. Cerita Fiksi 19
6. Unsur Intrinsik..... 19
BAB II KAJIAN TEORI 20
A. Modul Ajar..... 20
1. Informasi Umum..... 22
2. Komponen Inti..... 24
a. Identifikasi 24
1) Peserta Didik..... 24
2) Materi Pelajaran..... 25
3) Dimensi Profil Lulusan..... 25
b. Desain Pembelajaran..... 30
1) Capaian Pembelajaran 30
2) Lintas Disiplin Ilmu..... 30

3) Tujuan Pembelajaran 30
4) Topik Pembelajaran 31
5) Praktik Pedagogis..... 31
c. Kemitraan Pembelajaran..... 31
d. Lingkungan Pembelajaran 31
e. Pemanfaatan Digital..... 32
f. Kegiatan Belajar..... 32
1) Awal..... 32
2) Inti..... 32
3) Penutup 34
g. Asesmen Pembelajaran 34
3. Komponen Lampiran..... 34
a) LKPD..... 35
b) Bahan Ajar..... 35
c) Daftar Pustaka..... 36
B. Strategi Merancang Modul Ajar 36
C. Kriteria Modul Ajar yang Baik 38
D. *Liveworksheets*..... 41
E. Kelebihan *Liveworksheets*..... 43
F. Kekurangan *Liveworksheets*..... 45
G. Cara Mengatasi Kekurangan *Liveworksheets* 47
H. Pengertian Canva 49
I. Kelebihan dan Kekurangan Canva..... 49

J. Cara Mengatasi Kekurangan Canva 51
K. Karya Fiksi 52
1. Cerpen 54
2. Novelet 55
3. Novel 57
L. Unsur Intrinsik 59
1. Tema 59
2. Tokoh dan Penokohan 60
3. Alur 61
4. Latar 62
5. Sudut Pandang 63
6. Amanat 64
M. Kerangka Berpikir 65
BAB III METODE PENELITIAN 68
A. Penelitian Pengembangan 68
B. Prosedur Pengembangan 70
1. Analisis (*Analyze)* 71
a. Analisis Karakteristik Peserta Didik 71
b. Analisis Kebutuhan Pembelajaran 72
c. Analisis Kurikulum dan Materi 74
d. Analisis Sarana dan Prasarana 75
2. Perancangan (*Design)* 76
3. Pengembangan (*Development)* 78

a. Pembuatan Draft Awal Modul Ajar 78
b. Pembuatan Aktivitas Interaktif di *Liveworksheets* 79
c. Integrasi Canva dan *Liveworksheets* 80
d. Validasi Ahli 80
e. Revisi Produk 82
4. Implementasi (*Implementation)* 82
5. Evaluasi *(Evaluation)* 85
C. Desain Uji Coba Produk 85
1. Uji Coba Terbatas 86
2. Uji Coba Luas 87
D. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data 88
1. Teknik Pengumpulan Data 88
a. Angket Validasi Ahli Bahasa 88
b. Angket Validasi Ahli Media 90
c. Angket Validasi Ahli Materi 91
d. Angket Respon Guru 93
e. Angket Respon Siswa 94
f. Tes Hasil Belajar 95
2. Teknik Analisis Data 97
a. Analisis Validitas 97
b. Analisis Kepraktisan 99
c. Analisis Keefektifan 101
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 102

A. Hasil Penelitian 102
1. Rancang Bangun Modul Ajar..... 102
2. Hasil Kelayakan Modul Ajar 104
a. Validasi Ahli Bahasa..... 103
b. Validasi Ahli Media 105
c. Validasi Ahli Materi..... 106
3. Hasil Kepraktisan Modul Ajar 107
a. Hasil Kepraktisan Uji Coba Terbatas..... 108
b. Hasil Kepraktisan Uji Coba Luas..... 108
4. Hasil Keefektifan Modul Ajar..... 109
a. Hasil Keefektifan Uji Coba Terbatas 109
b. Hasil Keefektifan Uji Coba Luas 110
B. Pembahasan..... 110
1. Rancang Bangun Modul Ajar..... 110
a. Analisis..... 111
1) Analisis Karakteristik Peserta Didik 111
2) Analisis Kebutuhan Pembelajaran 115
3) Analisis Kurikulum dan Materi..... 117
4) Analisis Sarana dan Prasarana 119
b. Perancangan 120
c. Pengembangan 122
2. Kelayakan Modul Ajar..... 124
a. Validasi Ahli Bahasa..... 125

b. Validasi Ahli Media 136
c. Validasi Ahli Materi 139
3. Kepraktisan Modul Ajar 146
a. Uji Coba Terbatas 146
b. Uji Coba Luas 151
4. Keefektifan Modul Ajar 155
a. Uji Coba Terbatas 155
b. Uji Coba Luas 158
c. Evaluasi 164
BAB V PENUTUP 166
A. Kesimpulan 166
B. Saran 167
DAFTAR PUSTAKA 170
LAMPIRAN 174

PENGEMBANGAN MODUL AJAR MENGGUNAKAN MEDIA *LIVEWORKSHEETS* BERBANTUAN CANVA PADA MATERI UNSUR KARYA FIKSI KELAS VIII SMP NEGERI 3 SANGGAU LEDO

Nina Kastria[1], Martono[2], Agus Wartiningsih[3]
Universitas Tanjungpura, Pontianak, Indonesia

ABSTRAK

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi unsur intrinsik karya fiksi masih cenderung teoritis dan belum optimal memanfaatkan media digital, sehingga keterlibatan peserta didik kurang maksimal. Selain itu, pengembangan bahan ajar digital yang mengintegrasikan aspek visual dan interaktif masih terbatas. Penelitian ini bertujuan mengembangkan modul ajar berbasis *Liveworksheets* berbantuan Canva serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya. Pengembangan dilakukan menggunakan model *ADDIE* yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul ajar yang dikembangkan berbentuk *flipbook* digital yang mengintegrasikan Canva sebagai media visual dan *Liveworksheets* sebagai sarana interaktif. Modul ini dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli bahasa (87,5), ahli media (96,59), dan ahli materi (97). Kepraktisan modul berada pada kategori sangat praktis berdasarkan respon peserta didik dan guru, baik pada uji coba terbatas maupun luas. Selain itu, modul ajar terbukti efektif meningkatkan hasil belajar, ditunjukkan oleh peningkatan ketuntasan klasikal dari 25% menjadi 100% pada uji terbatas, serta dari 12% menjadi 88% dan 4,76% menjadi 80,95% pada uji luas. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi dua platform digital dalam satu modul ajar berbentuk *flipbook* interaktif yang tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga menyediakan evaluasi langsung dalam satu ekosistem pembelajaran. Dengan demikian, modul ajar ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Kata Kunci: Modul Ajar, *Liveworksheets*, Canva, *ADDIE*, Pembelajaran Digital

DEVELOPMENT OF A TEACHING MODULE USING LIVEWORKSHEETS MEDIA ASSISTED BY CANVA ON THE MATERIAL OF INTRINSIC ELEMENTS OF FICTION FOR GRADE VIII AT SMP NEGERI 3 SANGGAU LEDO

Nina Kastria[1], Martono[2], Agus Wartiningsih[3]
Tanjungpura University, Pontianak, Indonesia

ABSTRACT

Indonesian language learning on the material of intrinsic elements of fiction still tends to be theoretical and has not optimally utilized digital media, resulting in less maximum student engagement. In addition, the development of digital teaching materials that integrate visual and interactive aspects is still limited. This study aims to develop a teaching module based on Liveworksheets assisted by Canva and to examine its feasibility, practicality, and effectiveness. The development was carried out using the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results show that the developed teaching module is in the form of a digital flipbook that integrates Canva as a visual medium and Liveworksheets as an interactive tool. The module is categorized as highly feasible based on validation results from language experts (87.5), media experts (96.59), and material experts (97). The practicality of the module is classified as very practical based on responses from students and teachers, both in limited and large-scale trials. In addition, the module has proven effective in improving learning outcomes, as indicated by the increase in classical mastery from 25% to 100% in the limited trial, and from 12% to 88% and 4.76% to 80.95% in the large-scale trial. The novelty of this study lies in the integration of two digital platforms into a single interactive flipbook-based teaching module that not only presents material but also provides direct evaluation within one learning ecosystem. Therefore, this teaching module can serve as an innovative alternative in Indonesian language learning that is more interactive and aligned with the characteristics of students in the digital era.

Keywords: Teaching Module, Liveworksheets, Canva, ADDIE, Digital Learning

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Bagan Perkembangan Model ADDIE 70

Gambar 2 Rumus Angket Validasi 98

Gambar 3 Rumus Angket Kepraktisan 99

Gambar 4. Lembar Observasi Analisis Peserta didik..... 111

Gambar 5. Lembar Observasi Analisis Kebutuhan Pembelajaran 115

Gambar 6. Kode Batang Modul Ajar yang Dikembangkan..... 122

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Struktur Komponen Modul Ajar 21

Tabel 2 Kerangka Berpikir 67

Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa 89

Tabel 4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media 90

Tabel 5 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi 92

Tabel 6 Angket Respon Guru 93

Tabel 7 Angket Respon Siswa 94

Tabel 8 Penskoran Penilaian Validasi 98

Tabel 9 Kriteria Kevalidan 98

Tabel 10 Penskoran Penilaian Kepraktisan 99

Tabel 11 Kriteria Kepraktisan 100

Tabel 12 Hasil Wawancara 113

Tabel 13 Skor Validasi Ahli Bahasa 125

Tabel 14. Revisi Daftar Isi Modul Ajar 127

Tabel 15. Revisi Petunjuk Penggunaan 128

Tabel 16. Revisi Konjungsi dalam Modul Ajar 130

Tabel 17. Revisi Tanda Baca dalam Modul 133

Tabel 18. Revisi Penggunaan Huruf dalam Modul 134

Tabel 19. Skor Validasi Ahli Media 135

Tabel 20. Revisi Tata Letak Halaman dalam Modul 138

Tabel 21. Skor Validasi Ahli Materi 139

Tabel 22. Revisi Sampul Bahan Ajar 141

Tabel 23. Revisi Sumber Contoh-contoh di Bahan Ajar 144

Tabel 24. Skor Kepraktisan dari Angket Siswa Uji Terbatas 146

Tabel 25. Skor Kepraktisan dari Angket Respon Guru..... 148

Tabel 26. Skor Angket Kepraktisan Uji Luas Kelas VIII A 150

Tabel 27. Skor Angket Kepraktisan Uji Luas Kelas VIII B 151

Tabel 28. Skor Angket Kepraktisan Guru Uji Luas..... 153

Tabel 29. Skor Pra Tes dan Pasca Tes Peserta Didik Uji Terbatas..... 155

Tabel 30 Skor Pra Tes dan Pasca Tes Peserta Didik Uji Luas 8A..... 158

Tabel 31 Skor Pra Tes dan Pasca Tes Peserta Didik Uji Luas 8B 160

DAFTAR BAGAN

Diagram 1 Penilaian Ahli Bahasa 104

Diagram 2 Penilaian Ahli Media..... 105

Diagram 3 Penilaian Ahli Materi 107

PENGEMBANGAN MODUL AJAR MENGGUNAKAN MEDIA *LIVEWORKSHEETS* BERBANTUAN CANVA PADA MATERI UNSUR KARYA FIKSI KELAS VIII SMP NEGERI 3 SANGGAU LEDO

Nina Kastria[1], Martono[2], Agus Wartiningsih[3]
Universitas Tanjungpura, Pontianak, Indonesia

ABSTRAK

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi unsur intrinsik karya fiksi masih cenderung teoritis dan belum optimal memanfaatkan media digital, sehingga keterlibatan peserta didik kurang maksimal. Selain itu, pengembangan bahan ajar digital yang mengintegrasikan aspek visual dan interaktif masih terbatas. Penelitian ini bertujuan mengembangkan modul ajar berbasis *Liveworksheets* berbantuan Canva serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya. Pengembangan dilakukan menggunakan model *ADDIE* yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul ajar yang dikembangkan berbentuk *flipbook* digital yang mengintegrasikan Canva sebagai media visual dan *Liveworksheets* sebagai sarana interaktif. Modul ini dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli bahasa (87,5), ahli media (96,59), dan ahli materi (97). Kepraktisan modul berada pada kategori sangat praktis berdasarkan respon peserta didik dan guru, baik pada uji coba terbatas maupun luas. Selain itu, modul ajar terbukti efektif meningkatkan hasil belajar, ditunjukkan oleh peningkatan ketuntasan klasikal dari 25% menjadi 100% pada uji terbatas, serta dari 12% menjadi 88% dan 4,76% menjadi 80,95% pada uji luas. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi dua platform digital dalam satu modul ajar berbentuk *flipbook* interaktif yang tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga menyediakan evaluasi langsung dalam satu ekosistem pembelajaran. Dengan demikian, modul ajar ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Kata Kunci: Modul Ajar, *Liveworksheets*, Canva, *ADDIE*, Pembelajaran Digital

DEVELOPMENT OF A TEACHING MODULE USING LIVEWORKSHEETS MEDIA ASSISTED BY CANVA ON THE MATERIAL OF INTRINSIC ELEMENTS OF FICTION FOR GRADE VIII AT SMP NEGERI 3 SANGGAU LEDO

Nina Kastria[1], Martono[2], Agus Wartiningsih[3]
Tanjungpura University, Pontianak, Indonesia

ABSTRACT

Indonesian language learning on the material of intrinsic elements of fiction still tends to be theoretical and has not optimally utilized digital media, resulting in less maximum student engagement. In addition, the development of digital teaching materials that integrate visual and interactive aspects is still limited. This study aims to develop a teaching module based on Liveworksheets assisted by Canva and to examine its feasibility, practicality, and effectiveness. The development was carried out using the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results show that the developed teaching module is in the form of a digital flipbook that integrates Canva as a visual medium and Liveworksheets as an interactive tool. The module is categorized as highly feasible based on validation results from language experts (87.5), media experts (96.59), and material experts (97). The practicality of the module is classified as very practical based on responses from students and teachers, both in limited and large-scale trials. In addition, the module has proven effective in improving learning outcomes, as indicated by the increase in classical mastery from 25% to 100% in the limited trial, and from 12% to 88% and 4.76% to 80.95% in the large-scale trial. The novelty of this study lies in the integration of two digital platforms into a single interactive flipbook-based teaching module that not only presents material but also provides direct evaluation within one learning ecosystem. Therefore, this teaching module can serve as an innovative alternative in Indonesian language learning that is more interactive and aligned with the characteristics of students in the digital era.

Keywords: Teaching Module, Liveworksheets, Canva, ADDIE, Digital Learning

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk generasi muda yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga adaptif terhadap perkembangan zaman dan memiliki kemampuan literasi digital yang baik. Menurut Trilling (2019), kemampuan literasi digital merupakan salah satu kompetensi abad ke-21 yang harus dimiliki peserta didik agar mampu berpikir kritis, kreatif, dan berkolaborasi dalam konteks teknologi. Sejalan dengan itu, Reeve (2012) menjelaskan bahwa motivasi belajar akan meningkat apabila peserta didik diberi ruang otonomi, rasa kompeten, serta hubungan sosial yang positif, termasuk melalui pembelajaran digital yang interaktif dan bermakna. Oleh karena itu, tantangan utama pendidikan saat ini bukan hanya bagaimana mentransfer pengetahuan, tetapi juga bagaimana menciptakan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Di Indonesia, penerapan kurikulum merdeka menjadi tonggak penting dalam menjawab tantangan tersebut. Kurikulum ini menandai pergeseran paradigma dari pembelajaran yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dengan menekankan aspek kontekstualitas, kemandirian belajar, serta relevansi terhadap kebutuhan kehidupan nyata. Hal ini sejalan dengan pendapat Vygotsky (dalam Schunk, 2020) yang menekankan pentingnya interaksi dan konteks sosial dalam membangun pemahaman. Salah

satu instrumen utama dalam implementasi Kurikulum Merdeka adalah modul ajar, yang berfungsi sebagai panduan komprehensif bagi guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Menurut Majid (2021), modul ajar yang baik tidak hanya memuat materi dan evaluasi, tetapi juga dirancang untuk memfasilitasi kemandirian belajar, kreativitas, dan kolaborasi siswa.

Namun demikian, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 30 September 2025 dengan beberapa guru di SMP Negeri 3 Sanggau Ledo, yaitu Isabela Purwanti Anggreiani selaku guru PJOK, Fitra Rusadi selaku guru Matematika, Novia Budiarti selaku guru IPA, Vincentia Sepriana Mantiral selaku guru Seni Budaya, Octa Selfitri selaku guru Bahasa Indonesia, Juliardi selaku guru PPKn, Jacob Santoso Setiawan selaku guru Agama Kristen, dan Laura Melati selaku guru IPS, diperoleh informasi bahwa penerapan Kurikulum Merdeka masih menghadapi beberapa kendala, khususnya dalam penggunaan modul ajar. Modul ajar yang digunakan guru pada umumnya masih berbentuk dokumen cetak (*printout*) atau file dokumen sederhana yang berisi komponen pembelajaran sesuai format Kurikulum Merdeka, namun belum dikembangkan dalam bentuk digital yang interaktif. Selain itu, modul ajar tersebut belum mengintegrasikan pemanfaatan teknologi digital, seperti media pembelajaran interaktif, serta belum sepenuhnya menerapkan prinsip pembelajaran mendalam (*Deep Learning*) yang menekankan pembelajaran berkesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menggembirakan (*joyful*). Kondisi tersebut menyebabkan kegiatan

pembelajaran masih didominasi oleh penyampaian materi secara konvensional dan belum banyak melibatkan aktivitas yang mendorong partisipasi aktif peserta didik.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Wulandari dan Puspitasari (2022) yang menyatakan bahwa salah satu tantangan dalam implementasi Kurikulum Merdeka adalah keterbatasan bahan ajar digital yang menarik, interaktif, dan kontekstual. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan modul ajar digital yang mampu mengintegrasikan teknologi pembelajaran dan mendukung penerapan pembelajaran mendalam sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, berpusat pada peserta didik, dan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII, terdapat berbagai materi yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan literasi, berpikir kritis, serta kemampuan berkomunikasi siswa, baik secara lisan maupun tulisan. Materi-materi tersebut meliputi teks laporan hasil observasi, teks iklan, teks artikel ilmiah populer, dan mengulas karya fiksi. Setiap materi memiliki karakteristik dan tujuan pembelajaran yang berbeda, namun secara umum diarahkan untuk menumbuhkan kemampuan siswa dalam memahami, menafsirkan, serta menghasilkan teks sesuai konteks. Setiap materi membutuhkan pendekatan pembelajaran yang kreatif agar siswa tidak hanya mampu mengenali struktur dan kaidah kebahasaan, tetapi juga dapat mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Namun, berdasarkan hasil pengamatan di SMP Negeri 3 Sanggau Ledo, salah satu materi yang memerlukan pengembangan modul ajar inovatif dan interaktif adalah materi unsur intrinsik karya fiksi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran masih ditemukan berbagai kendala yang memengaruhi hasil belajar siswa. Beberapa siswa menunjukkan hasil pekerjaan yang belum optimal, terlihat dari jawaban yang kurang tepat dalam mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik seperti tema dan alur, padahal materi ini telah diajarkan sejak kelas VII. Selain itu, masih terdapat sejumlah siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang menunjukkan bahwa pemahaman mereka terhadap materi belum maksimal.

Selain kendala dalam aspek kognitif, hasil pengamatan juga menunjukkan bahwa beberapa sikap siswa belum sepenuhnya mencerminkan dimensi profil lulusan yang diharapkan. Dalam proses pembelajaran, masih terdapat siswa yang kurang menunjukkan kemandirian dalam belajar, seperti bergantung pada teman saat mengerjakan tugas dan kurang memiliki inisiatif untuk memahami materi secara mandiri. Sikap kolaborasi atau gotong royong juga belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat ketika kegiatan diskusi kelompok berlangsung, hanya beberapa siswa yang aktif, sementara yang lain cenderung pasif dan tidak berkontribusi secara maksimal.

Materi unsur intrinsik karya fiksi memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk kemampuan literasi, empati, dan berpikir kritis siswa. Berbeda dengan materi lain yang lebih menekankan pada penyampaian

informasi dan pemahaman struktur teks fungsional, karya fiksi melatih siswa untuk memahami nilai-nilai kehidupan, karakter manusia, serta konflik sosial dan emosional melalui tokoh dan alur cerita. Melalui kegiatan menganalisis unsur intrinsik seperti tema, tokoh, alur, latar, dan amanat, siswa tidak hanya belajar mengenali struktur teks sastra, tetapi juga mengembangkan kemampuan reflektif dan apresiatif terhadap makna di balik sebuah cerita. Selain itu, pembelajaran unsur intrinsik juga berperan dalam menumbuhkan kecerdasan emosional dan sosial siswa. Saat memahami konflik tokoh dan nilai moral dalam cerita, siswa belajar untuk menempatkan diri pada sudut pandang orang lain, yang pada akhirnya memperkuat sikap empati dan toleransi.

Peneliti memilih materi unsur intrinsik karya fiksi sebagai fokus pengembangan modul ajar karena beberapa alasan utama. Pertama, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru serta siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Sanggau Ledo, diketahui bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami unsur intrinsik seperti tema dan alur. Pembelajaran yang selama ini dilakukan masih bersifat membaca dan menghafal konsep, belum memberi ruang bagi siswa untuk berpikir kritis dan berkreasi dalam menganalisis isi cerita.

Kedua, materi karya fiksi sebenarnya sangat menarik bagi siswa, karena berkaitan dengan cerita, imajinasi, dan nilai-nilai kehidupan yang dekat dengan pengalaman mereka. Namun potensi ini belum dimanfaatkan secara maksimal karena metode pembelajarannya masih konvensional. Akibatnya, banyak siswa belum benar-benar memahami isi dan makna cerita yang dibaca**.** Kondisi

tersebut menunjukkan perlunya pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual agar siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mengapresiasi karya sastra serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif sebagaimana ditekankan dalam teori *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) pada Kurikulum Merdeka (Kemendikbudristek, 2022).

Ketiga, melalui pembelajaran unsur intrinsik karya fiksi, siswa tidak hanya belajar memahami struktur cerita, tetapi juga mengembangkan karakter dan nilai-nilai positif seperti empati, gotong royong, dan bernalar kritis yang sesuai dengan dimensi profil lulusan dalam Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan modul ajar menggunakan media *liveworksheets* berbantuan canva agar pembelajaran materi ini menjadi lebih menarik, interaktif, dan kontekstual, sehingga siswa lebih mudah memahami isi cerita sekaligus termotivasi untuk belajar secara aktif dan kreatif.

Alasan lain pemilihan materi unsur intrinsik karya fiksi pada kelas VIII didasarkan pada hasil observasi yang menunjukkan bahwa sikap sebagian siswa di kelas VIII belum mencerminkan dimensi profil lulusan, seperti sikap berakhlak mulia, gotong royong, dan bernalar kritis. Melalui pembelajaran karya fiksi, siswa tidak hanya diajak memahami unsur-unsur intrinsik seperti tema, tokoh, dan amanat, tetapi juga dapat meneladani sikap positif yang ditampilkan tokoh-tokoh dalam cerita. Oleh karena itu, pengembangan modul pembelajaran yang menarik dan bermakna pada materi ini diharapkan dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter serta mengubah perilaku siswa ke arah yang lebih positif, sejalan dengan tujuan Kurikulum Merdeka dalam membentuk

peserta didik agar memiliki sikap keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan YME, kewargaan, penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, kemandirian, kesehatan, dan komunikasi.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam pengembangan modul ajar yang mampu mendukung pembelajaran aktif dan berorientasi pada pengalaman belajar siswa. Salah satu upaya yang potensial adalah mengintegrasikan media interaktif seperti *liveworksheets* dan canva dalam modul ajar. *Liveworksheets* memungkinkan siswa berlatih secara mandiri melalui lembar kerja digital yang responsif, sementara Canva memberikan kebebasan bagi guru untuk merancang tampilan visual yang menarik dan komunikatif. Integrasi keduanya dapat mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam menganalisis unsur intrinsik karya fiksi melalui aktivitas yang lebih kontekstual dan menyenangkan. Pendekatan ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme (Piaget dalam Schunk, 2020) yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Pemilihan canva dan *liveworksheets* sebagai media pendukung tidak terlepas dari potensi keduanya dalam meningkatkan kualitas visual dan interaktivitas kegiatan pembelajaran. Canva berfungsi untuk mendesain tampilan modul ajar agar lebih menarik secara visual. Dengan Canva, guru dapat membuat halaman modul yang estetik, rapi, dan komunikatif menggunakan kombinasi warna, gambar, serta infografis. Tampilan yang

menarik ini penting untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa, terutama di era digital yang sangat visual.

Liveworksheets digunakan untuk membuat latihan atau lembar kerja digital yang interaktif. Melalui platform ini, siswa dapat langsung mengerjakan latihan secara daring, menerima umpan balik otomatis, dan guru dapat memantau hasil belajar dengan lebih mudah dan efisien. Integrasi keduanya membuat modul ajar menjadi lebih lengkap dan fungsional. Canva memperkuat aspek visual dan kreativitas, sedangkan *liveworksheets* memperkuat aspek interaktivitas dan evaluasi pembelajaran. Dengan kombinasi ini, siswa tidak hanya melihat materi yang menarik, tetapi juga terlibat aktif dalam proses belajar, sehingga motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi unsur intrinsik karya fiksi dapat meningkat secara signifikan.

Menurut Mayer (2021), kombinasi teks, gambar, dan elemen visual interaktif dapat meningkatkan retensi dan daya serap belajar siswa. Canva memungkinkan guru merancang modul ajar dengan desain yang estetik, informatif, dan mudah dipahami, sehingga dapat menumbuhkan minat belajar. Penelitian Prasetyo dan Rahmawati (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan canva mampu meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa. Sementara itu, penelitian Anwar dan Setiawan (2023) menemukan bahwa penggunaan *liveworksheets* meningkatkan efektivitas pembelajaran sekaligus memudahkan guru melakukan asesmen formatif. Melalui platform ini, peserta didik dapat mengerjakan latihan secara daring dan mendapatkan

umpan balik secara langsung, sehingga proses belajar menjadi lebih aktif dan efisien.

Menurut pandangan peneliti, pemanfaatan *liveworksheets* juga memberikan kemudahan dalam penilaian. Hasil pekerjaan peserta didik dapat diperiksa secara otomatis dan tersimpan secara daring, sehingga guru dapat memantau kemajuan belajar secara langsung. Temuan Kurniawan dan Hidayati (2023) mendukung hal ini dengan menunjukkan bahwa penggunaan *liveworksheets* mempercepat proses evaluasi dan meningkatkan akurasi penilaian. Fitur tambahan seperti audio, video, dan hyperlink juga memungkinkan guru menyajikan pembelajaran yang lebih kontekstual dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21.

Hubungan antara modul ajar, canva, dan *liveworksheets* menciptakan integrasi pembelajaran yang efektif. Modul ajar berperan sebagai panduan utama pembelajaran, canva memperkuat aspek visualisasi materi, sedangkan *liveworksheets* berfungsi sebagai media interaktif sekaligus alat asesmen formatif. Kombinasi ini sejalan dengan hasil penelitian Santoso et al. (2024) yang menyatakan bahwa integrasi teknologi ganda dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa secara signifikan. Ketiganya berpadu untuk menghadirkan pembelajaran yang menyeluruh, interaktif, dan sesuai dengan karakter generasi digital.

Dari aspek kebaruan (*novelty*), penelitian ini menawarkan pendekatan yang berbeda dibandingkan penelitian terdahulu. Sebagian besar penelitian sebelumnya hanya mengembangkan e-modul berbasis PowerPoint atau

menggunakan media tunggal seperti *google form*. Penelitian ini menghadirkan penggabungan tiga komponen utama, yaitu pengembangan modul ajar sesuai prinsip Kurikulum Merdeka, integrasi teknologi ganda (*liveworksheets* dan canva), serta penerapan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi unsur intrinsik cerita fiksi di SMP. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada inovasi media, tetapi juga pada transformasi pedagogis dalam cara guru mengajar dan siswa belajar.

Dengan demikian, pengembangan modul ajar menggunakan *liveworksheets* berbantuan canva pada pembelajaran materi unsur intrinsik karya fiksi kelas VIII SMP Negeri 3 Sanggau Ledo merupakan langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. Melalui penelitian pengembangan ini, diharapkan guru memiliki panduan yang lebih kreatif, interaktif, dan selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka, sehingga peserta didik mampu berpikir kritis, mengapresiasi karya sastra secara mendalam, serta terlibat aktif dalam proses belajar yang menyenangkan dan bermakna.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini merumuskan sejumlah pertanyaan utama yang perlu dijawab dalam pengembangan modul ajar. Rumusan masalah ini disusun untuk membimbing proses penelitian dan pengembangan, serta memastikan bahwa solusi yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa, sehingga memberikan manfaat yang

optimal dalam pembelajaran. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun modul ajar menggunakan media *liveworksheets* berbantuan canva pada materi unsur instrinsik karya fiksi kelas VIII?
2. Bagaimana tingkat kelayakan modul ajar menggunakan media *liveworksheets* berbantuan canva pada materi unsur instrinsik karya fiksi kelas VIII menurut penilaian ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi?
3. Bagaimana kepraktisan modul ajar menggunakan media *liveworksheets* berbantuan canva pada materi unsur instrinsik karya fiksi kelas VIII?
4. Bagaimana efektivitas modul ajar menggunakan media *liveworksheets* berbantuan canva dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi unsur intrinsik karya fiksi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan rancang bangun modul ajar menggunakan media *liveworksheets* berbantuan canva pada materi unsur intrinsik karya fiksi kelas VIII.
2. Mendeskripsikan tingkat kelayakan modul ajar menggunakan media *liveworksheets* berbantuan canva pada materi unsur intrinsik karya fiksi kelas VIII berdasarkan penilaian ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi.

3. Mendeskripsikan kepraktisan modul ajar menggunakan media *liveworksheets* berbantuan canva pada materi unsur intrinsik karya fiksi.
4. Mendeskripsikan efektivitas modul ajar menggunakan media *liveworksheets* berbantuan canva dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi unsur instrinsik karya fiksi.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam penerapan kurikulum merdeka pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan untuk pengembangan modul ajar berbasis teknologi interaktif, seperti integrasi *liveworksheets* dan canva, yang mendukung pembelajaran aktif, kreatif, kontekstual, serta menumbuhkan kemampuan analisis, berpikir kritis, dan apresiasi literasi siswa. Selain itu, penelitian ini memperkaya kajian tentang strategi pembelajaran unsur intrinsik karya fiksi di tingkat SMP.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Modul ajar yang dikembangkan dapat menjadi panduan yang menarik, mudah digunakan, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Guru dapat memanfaatkan modul ini untuk menghadirkan kegiatan pembelajaran interaktif, meningkatkan motivasi siswa, serta mendukung penerapan prinsip Kurikulum Merdeka dalam kelas.

b. Bagi Siswa

Modul ajar ini diharapkan membantu siswa memahami unsur intrinsik karya fiksi secara lebih mendalam, meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis, serta menumbuhkan minat belajar melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan era digital.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi contoh inovasi pembelajaran yang mendukung transformasi pendidikan di sekolah, meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar, serta mendorong penerapan teknologi pendidikan secara optimal.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan modul ajar berbasis teknologi interaktif, memperluas kajian tentang pembelajaran Bahasa Indonesia, atau mengeksplorasi strategi pengembangan bahan ajar yang kreatif dan efektif sesuai prinsip kurikulum merdeka.

E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan/Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa modul ajar digital berbentuk flipbook yang didesain menggunakan Canva, dipublikasikan melalui platform Heyzine, dan terintegrasi dengan Liveworksheets pada materi unsur intrinsik karya fiksi untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 3 Sanggau Ledo. Spesifikasi produk dirancang

agar sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka, interaktif, menarik secara visual, serta dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan meliputi:

1. Modul ajar dibuat dalam format digital yang dapat diakses secara daring melalui tautan berikut https://heyzine.com/flip-book/7e9b1af13f.html
2. Desain modul dibuat menggunakan canva dengan tampilan visual menarik, tata letak rapi, dan penggunaan elemen grafis serta infografis yang mendukung pemahaman materi.
3. Modul ajar memuat komponen seperti informasi umum (identitas modul), komponen inti (identifikasi, desain pembelajaran, pengalaman belajar, asesmen pembelajaran), dan komponen lampiran (LKPD serta bahan ajar materi pembelajaran unsur intrinsik karya fiksi).
4. Materi pembelajaran di dalam modul dibuat semenarik mungkin dengan menyisipkan video dan gambar-gambar yang relevan dengan pembelajaran.
5. Modul disusun secara sistematis dan terstruktur sehingga memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran serta memudahkan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar.
6. Terdapat E-LKPD dan kuis yang memuat latihan interaktif yang mendorong siswa berpikir kritis dan kreatif.
7. Modul dibuat dengan akses yang mudah digunakan oleh guru dan siswa tanpa membutuhkan perangkat khusus atau pelatihan yang kompleks.

8. Bahasa yang digunakan pada modul disusun dengan kalimat yang mudah untuk dipahami.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembang

Dalam penelitian ini, pengembang menetapkan beberapa asumsi dasar yang menjadi landasan dalam proses pengembangan modul ajar. Asumsi-asumsi tersebut disusun berdasarkan karakteristik peserta didik, kondisi pembelajaran, serta potensi teknologi pendidikan yang digunakan.

a. Asumsi terhadap peserta didik

Pengembang berasumsi bahwa siswa kelas VIII telah memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan perangkat digital seperti laptop atau smartphone, serta mampu mengakses internet secara mandiri. Siswa juga diasumsikan memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran yang melibatkan unsur visual, interaktif, dan kontekstual, sehingga media digital seperti *liveworksheets* dan canva dapat menarik perhatian serta meningkatkan motivasi belajar mereka.

b. Asumsi terhadap guru

Pengembang berasumsi bahwa guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 3 Sanggau Ledo memiliki pemahaman dasar mengenai penggunaan teknologi pembelajaran dan terbuka terhadap inovasi digital dalam proses mengajar. Guru diharapkan mampu berperan sebagai fasilitator dalam mengarahkan siswa menggunakan perangkat

digital serta memanfaatkan *liveworksheets* dan canva sebagai sarana untuk memperkaya aktivitas pembelajaran.

c. Asumsi terhadap media dan sarana pembelajaran

Pengembang berasumsi bahwa SMP Negeri 3 Sanggau Ledo memiliki sarana pendukung yang memadai, seperti akses jaringan internet, perangkat komputer atau gawai, serta lingkungan belajar yang mendukung penggunaan teknologi. Selain itu, platform *liveworksheets* dan canva diasumsikan dapat dioperasikan tanpa memerlukan perangkat khusus atau pelatihan teknis yang kompleks, karena keduanya bersifat *user-friendly* dan berbasis web.

d. Asumsi terhadap proses pembelajaran

Pengembang berasumsi bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan modul ajar berbasis *liveworksheets* berbantuan canva akan menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan kolaboratif, karena siswa dapat terlibat langsung dalam kegiatan analisis unsur intrinsik karya fiksi secara visual dan interaktif.

e. Asumsi terhadap hasil pembelajaran

Pengembang meyakini bahwa modul ajar yang dikembangkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap unsur intrinsik karya fiksi seperti tema, tokoh, alur, latar, amanat dan menumbuhkan karakter baik yang ada dalam diri siswa. Karena kegiatan pembelajaran dalam modul ini dirancang dengan pendekatan pembelajaran interaktif dan kontekstual. Selain itu, penggunaan media digital diharapkan dapat

menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia dan meningkatkan kemandirian belajar siswa.

2. Keterbatasan Pengembang

Pengembangan modul ini juga memiliki beberapa keterbatasan, antara lain:

a. Modul ini hanya dirancang untuk materi unsur intrinsik karya fiksi di kelas VIII dan belum mencakup materi lain di luar lingkup tersebut.
b. Implementasi modul terbatas pada guru dan siswa di Sanggau Ledo sehingga belum diuji secara luas di sekolah daerah lain dengan karakteristik siswa yang berbeda.
c. Modul ini membutuhkan perangkat digital (komputer, tablet, atau *smartphone*) dan koneksi internet untuk mengakses *liveworksheets*, dan canva sehingga efektivitasnya tergantung pada ketersediaan sarana tersebut.
d. Modul lebih berfokus pada peningkatan pemahaman unsur intrinsik dan aktivitas analisis unsur intrinsik, sehingga aspek literasi lain belum sepenuhnya dibahas.

Dengan asumsi dan keterbatasan ini, pengembang berharap modul ajar dapat digunakan sebagai perangkat pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif, namun tetap menyadari bahwa penerapan dan hasilnya dapat bervariasi sesuai kondisi guru, siswa, dan sekolah.

G. Terminologi (Peristilahan)

1. Pengembangan

   Pengembangan adalah proses merancang, membuat, dan menyempurnakan suatu produk atau media pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, pengembangan mencakup perancangan modul ajar berbasis *liveworksheets* dan canva yang valid, praktis, dan efektif.

2. Modul Ajar

   Modul ajar adalah langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang disusun secara sistematis dan terstruktur untuk membimbing guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Modul ini berisi langkah-langkah kegiatan pembelajaran, materi pembelajaran, aktivitas, latihan, dan evaluasi yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri maupun dibimbing guru.

3. *Liveworksheets*

   Liveworksheets adalah platform digital yang memungkinkan lembar kerja konvensional diubah menjadi interaktif, sehingga siswa dapat mengerjakan latihan secara daring dan mendapatkan umpan balik otomatis. Media ini mendukung pembelajaran aktif dan evaluasi formatif.

4. Canva

   Canva adalah aplikasi desain grafis berbasis daring yang memungkinkan guru membuat materi pembelajaran dengan tampilan

visual menarik, infografis, tata letak rapi, dan elemen grafis yang mendukung pemahaman siswa.

5. Cerita Fiksi

   Cerita fiksi adalah karya sastra yang bersifat imajinatif dan diciptakan oleh pengarang, yang mengandung tokoh, alur, latar, tema, dan amanat. Cerita fiksi bertujuan menghibur sekaligus menanamkan nilai-nilai tertentu melalui penggambaran pengalaman atau kehidupan tokoh.

6. Unsur Intrinsik

   Unsur intrinsik adalah elemen-elemen pembentuk cerita fiksi yang terdapat secara internal dalam teks, yang mencakup tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, sudut pandang, dan amanat. Unsur ini digunakan untuk menganalisis pesan yang terkandung dalam karya sastra.