



**GHÂNCARAN: JURNAL PENDIDIKAN
BAHASA DAN SAstra INDONESIA**

<http://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/ghancaran>

E-ISSN : 2715-9132 ; P-ISSN: 2714-8955

DOI 10.19105/ghancaran.vi.11731



**Pemanfaatan Teknologi dalam Model
Pembelajaran *Olah Alur* pada Pembelajaran
Menulis Cerpen**

Anisa Ulfah^{*}, Elena Jesica^{}, Lailatul Fitriyah^{***}, Ghaitsa Shofa Putri
Amalia^{****}, Mita Yulianingtyas^{*****}, Putri Dewi Amelya^{*****}**

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Islam Darul Ulum Lamongan

Alamat surel: anisaulfah@unisda.ac.id; elena.2020@mhs.unisda.ac.id;

lailatulfitriyah.2020@mhs.unisda.ac.id; ghaitsa.2021@mhs.unisda.ac.id;

mita.2021@mhs.unisda.ac.id; putridewi.2021@mhs.unisda.ac.id

Abstrak

Kata Kunci:
Teknologi
Pembelajaran;
Model Olah Alur;
Menulis cerita
pendek.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran merupakan hal yang perlu untuk terus diinovasikan pendidik agar proses pembelajaran sejalan dengan perkembangan zaman. Pemanfaatan teknologi tersebut dapat dikembangkan dalam pemilihan model pembelajaran karena menjadi komponen pembelajaran yang digunakan untuk menunjang pencapaian keberhasilan belajar. Model pembelajaran *Olah Alur* merupakan alur kegiatan pembelajaran yang difokuskan untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi serta menggunakan metode pemodelan untuk menekankan kegiatan literasi cerpen sebagai referensi dalam memproduksi sebuah cerpen baru sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Tujuan penelitian ini ialah untuk memaparkan pemanfaatan teknologi yang digunakan dalam model pembelajaran *Olah Alur*. Metode penelitian kualitatif deskriptif dipilih dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil analisis data ditemukan terdapat lima pemanfaatan teknologi dalam model pembelajaran *Olah Alur*, meliputi pemanfaatan website spinner, google drive, powerpoint, LKPD digital, serta media sosial. Media-media tersebut dimanfaatkan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menulis cerpen di SMP Terpadu Al-Mubtadiin Babat Lamongan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi tersebut sebagai sumber belajar juga media pembelajaran bagi peserta didik agar dapat memberikan pengalaman belajar yang berkualitas.

Abstract

Keywords:
Learning
Technologies;
Olah Alur model;
Write short stories.

The use of technology in learning is something that educators need to continue to innovate so that the learning process is in line with current developments. The use of this technology can be developed in selecting learning models because it is a learning component used to support the achievement of learning success. The *Olah Alur* learning model is a learning model developed by optimizing the use of technology and using modeling methods to emphasize short story literacy activities as a reference in producing a new short story according to the characteristics and needs of students. The purpose of this research is to explain the use of technology used in the Flow Process learning model. The method used in this research is descriptive qualitative method. Based on the results of data analysis, it was found that there were five uses of technology in the *Olah Alur* learning model, including the use of website spinner,

Google Drive, PowerPoint, digital LKPD, and social media. These media are used as an effort to improve the quality of learning to write short stories at Al-Mubtadiin Babat Lamongan Integrated Middle School. Thus, it can be concluded that the use of technology is used as a medium and learning resource for students to be able to provide quality experiences.

Terkirim : 14 November 2023; Revisi: 1 Desember 2023; Diterima: 19 Desember 2023

©Ghâncaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Special Edition: Lalongét IV

Tadris Bahasa Indonesia

Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di sekolah bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berkomunikasi melalui berbahasa, yaitu membaca, menyimak, menulis, dan berbicara. Keterampilan tersebut saling berkaitan untuk dapat mengembangkan keterampilan berliterasi, bersastra, serta berpikir secara kritis, kreatif, dan imajinatif sebagaimana dirumuskan dalam capaian pembelajaran bahasa Indonesia. Banyak kalangan peserta didik menilai pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang mudah sehingga membosankan (Ayu & Amelia, 2020). Namun, hal tersebut tidak sejalan dengan capaian pembelajaran yang didapatkan peserta didik. Kondisi inilah yang dapat dijadikan sebagai motivasi bagi pendidik untuk mengembangkan suasana belajar yang lebih berkualitas dan menyenangkan dengan memberikan aktivitas kegiatan pembelajaran yang berfokus pada peserta didik. Dengan mempertimbangkan kecakapan peserta didik terhadap media-media digital, pendidik dapat mengoptimalkan pemanfaatannya dalam mengembangkan model pembelajaran.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat menjadi tantangan bagi pendidikan. Teknologi sudah menjadi hal yang melekat pada generasi atau gen Z sebagai peserta didik. Dalam hal ini, seorang pendidik harus mampu mengolaborasi teknologi sebagai sumber belajar dan media untuk peserta didik. Sejalan dengan pernyataan Effendi dan Wahidy (2019), seorang pendidik profesional harus mampu untuk mengolah dan menginovasikan setiap proses pembelajaran mengikuti perkembangan zaman. Aktivitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital menjadi hal pokok yang harus dapat dilakukan oleh seorang pendidik. Dengan adanya inovasi pembelajaran yang efektif, aktif, dan kreatif diharapkan mampu meningkatkan mutu pendidikan serta tercapainya tujuan pendidikan yang telah ditentukan. Hal pokok yang perlu diperhatikan dalam kegiatan pembelajaran di antaranya adalah pemilihan model pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi.

Model pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai penentu keberhasilan kegiatan belajar. Model pembelajaran berisi pola atau alur kegiatan belajar mengajar yang tersusun secara sistematis guna mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Ulfah, Fitriyah, Zumaisaroh, & Jesica, 2023). Tayeb (2017) memaparkan bahwa model pembelajaran yang baik yakni dapat mengantarkan peserta didik agar mampu bersikap mandiri dalam memahami secara mudah materi ajar yang disajikan. Namun demikian, capaian pembelajaran pada kompetensi menulis cerpen belumlah optimal berdasarkan hasil observasi di SMP Terpadu Al-Mubtadi'in Babat Lamongan. Pelaksanaan pembelajaran di sekolah tersebut memanfaatkan metode ceramah dengan model pembelajaran yang konvensional. Dengan model pembelajaran

tersebut, peserta didik belum menguasai dengan baik kompetensi menulis cerpen. Kompetensi menulis cerpen dianggap sulit dipelajari oleh peserta didik. Beberapa kesulitan yang tampak di antaranya ialah peserta didik kesulitan untuk menemukan ide, menentukan alur cerita, menceritakan dengan diksi yang tepat, serta tidak menguasai karakteristik cerita yang menarik.

Berdasarkan temuan tersebut, model pembelajaran *Olah Alur* dikembangkan berdasarkan metode pemodelan dengan memanfaatkan teknologi. Pemanfaatan teknologi dalam pengembangan model pembelajaran *Olah Alur* diharapkan dapat menjadi salah satu inovasi model pembelajaran dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik. Model pembelajaran *Olah Alur* diharapkan dapat menunjang kegiatan pembelajaran menulis cerpen bagi pendidik dan peserta didik sehingga capaian pembelajaran dapat lebih optimal. Model pembelajaran *Olah Alur* ditekankan pada kegiatan literasi, identifikasi, modifikasi, dan kreasi berdasarkan referensi cerpen-cerpen yang dibaca. Berdasarkan kegiatan tersebut, diharapkan peserta didik dapat menciptakan sebuah cerpen dengan versi yang berbeda sesuai imajinasi dan kreativitas mereka.

Keterampilan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang diajarkan untuk kelas IX SMP dengan tujuan pembelajaran peserta didik mampu menulis teks fiksi (cerpen) berdasarkan gagasan, pikiran, pandangan, untuk menyampaikan pengamatan dan pengalaman dalam teks cerpen. Menurut Andayani, Pratiwi, dan Priyatni (2017), pembelajaran menulis cerpen bukan hanya mempelajari teori tentang cara menulis cerpen yang baik, tetapi diperlukan adanya praktik menulis cerpen yang dapat diajarkan secara bertahap sehingga peserta didik mampu menulis cerpen secara kreatif. Penyajian pembelajaran menulis cerpen sebaiknya direncanakan dengan matang agar aktivitas pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang berkualitas. Pembelajaran menulis cerpen memerlukan bahan atau media yang inovatif agar pembelajaran dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta didik (Ulfah, 2017). Dengan demikian, model pembelajaran *Olah Alur* dikembangkan agar dapat dipilih sebagai salah satu komponen ajar berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran menulis cerpen.

Penelitian terkait pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menulis cerpen pernah dilakukan Khoerunnisa, Cahyani, Anggitasari, dan Zanuar (2022) yang memanfaatkan Wattpad sebagai media pembelajaran menulis cerpen. Penelitian tersebut memaparkan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dengan penggunaan Wattpad sebagai media pembelajaran. Demikian juga penelitian yang dilakukan oleh Trilaksono, Permana, dan Sukawati (2023) yang memanfaatkan media blogger dalam pembelajaran menulis cerpen. Hasil penelitian tersebut memaparkan bahwa media blogger bermanfaat bagi peserta didik dalam pembelajaran menulis cerpen. Demikian halnya hasil penelitian Mahtum, Tantri, dan Sriasih (2023) yang memanfaatkan media blogspot dalam pembelajaran menulis cerpen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media blogspot mampu membantu peserta didik dalam memahami materi serta dapat dijadikan sebagai wadah dokumentasi karya cerpen peserta didik. Dengan kajian literatur beberapa penelitian tersebut bisa disimpulkan bahwa teknologi dan media-media digital dalam aktivitas pembelajaran selama ini

dimanfaatkan sebagai media untuk meningkatkan kualitas hasil belajar menulis cerpen peserta didik.

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut dapat dipahami bahwa adanya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mampu memberikan pengaruh positif pada hasil belajar. Oleh sebab itu, penelitian ini difokuskan pada pemanfaatan teknologi yang juga menjadi salah satu karakteristik model pembelajaran *Olah Alur*. Hasil validasi ahli dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Olah Alur* yang dikembangkan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tersebut layak untuk diujicobakan dalam pembelajaran di kelas. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memaparkan pemanfaatan teknologi dalam model pembelajaran *Olah Alur*. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan atau referensi dan inovasi dalam pemilihan model pembelajaran yang tepat untuk menyajikan kegiatan belajar yang berkualitas.

METODE

Pendekatan kualitatif digunakan sebagai pendekatan dalam penelitian ini. Hal tersebut sesuai dengan tujuan dari penelitian yakni untuk memaparkan pemanfaatan teknologi dalam model pembelajaran *Olah Alur* pada pembelajaran menulis cerpen. Hasil penelitian disajikan secara deskriptif untuk dapat dijelaskan secara terperinci. Data penelitian ini berupa dokumen model pembelajaran *Olah Alur* yang telah divalidasi ahli, modul ajar dan LKPD pembelajaran menulis cerpen, media pembelajaran, serta instrumen penilaian yang telah dihasilkan pada penelitian sebelumnya. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan analisis dokumen atau kajian pustaka serta observasi saat uji coba model pembelajaran *Olah Alur* di kelas. Selain itu, studi pustaka juga dilakukan untuk memperkuat gagasan peneliti yang bersumber pada teori jurnal, buku, dan hasil riset-riset yang sudah dipublikasikan sebelumnya. Dengan demikian, tahap analisis data, meliputi tahap reduksi data, pengklasifikasian data, analisis data, abstraksi data, interpretasi data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dirumuskan, pada bagian ini akan dipaparkan tentang hasil penelitian dan pembahasan terkait pemanfaatan teknologi dalam model pembelajaran *Olah Alur* pada pembelajaran menulis cerpen. Model pembelajaran *Olah Alur* dikembangkan sebagai salah satu upaya untuk dapat meningkatkan capaian hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran menulis cerpen. Model pembelajaran *Olah Alur* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan dengan mempertimbangkan hasil observasi serta rekomendasi terkait karakteristik peserta didik di SMP Terpadu Al-Mubtadiin Babat. Berdasarkan hasil observasi dan analisis kebutuhan dapat disimpulkan bahwa peserta didik lebih menyukai model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar. Hal tersebut kemudian diimplementasikan pada langkah-langkah model pembelajaran *Olah Alur* serta komponen-komponen perangkat pembelajaran yang dikembangkan.

Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menghasilkan beberapa komponen pembelajaran, meliputi alur tujuan pembelajaran atau langkah-langkah pembelajaran,

modul ajar, LKPD, media pembelajaran, serta instrumen penilaian hasil belajar peserta didik. Produk perangkat pembelajaran tersebutlah yang digunakan sebagai data penelitian untuk dapat memaparkan pemanfaatan teknologi dalam model pembelajaran Olah Alur menulis cerpen. Adapun model pembelajaran *Olah Alur* diterapkan melalui sembilan tahap, meliputi (1) membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, (2) membaca antologi cerpen sebagai acuan pengolahan alur cerita, (3) memilih cerpen yang akan diolah, (4) mengidentifikasi alur cerpen yang telah dipilih bersama kelompok, (5) mengolah unsur intrinsik, (6) mengembangkan unsur cerita, (7) merumuskan amanat yang ingin disampaikan dalam cerita, (8) menyusun cerita dengan gaya bahasa yang tepat, dan (9) menyajikan cerpen dalam bentuk visual dan antologi cerpen. Gambar 1 berikut ini merupakan visualisasi langkah model pembelajaran Olah Alur.



Gambar 1. Model Pembelajaran Olah Alur

Model pembelajaran tersebut telah divalidasi oleh dua ahli pembelajaran sastra dan menunjukkan hasil yang valid dan layak untuk diimplementasikan. Adapun pemanfaatan teknologi dalam langkah-langkah pembelajaran tersebut dipaparkan sebagai berikut. *Pertama*, dalam mengelompokkan peserta didik, tim peneliti telah menggunakan *website spinner*. Penggunaan *website spinner* berupa *Wheel of Names* tersebut mendapat respons positif dari peserta didik sehingga mereka tampak antusias dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan *website spinner* dapat dijadikan sebagai inovasi dalam proses pembentukan kelompok belajar sehingga peserta didik mendapat pengalaman baru yang berbeda dengan kegiatan pembelajaran sebelumnya. *Kedua*, saat peserta didik diminta untuk membaca antologi cerpen, tim peneliti telah menyiapkan beberapa antologi cerpen yang dikemas dalam Google Drive. Ini menjadi hal baru yang diketahui peserta didik sehingga mereka tertarik untuk membaca cerpen-cerpen yang ada tersebut.

Ketiga, pemanfaatan teknologi berikutnya terdapat pada media pembelajaran yang dikemas dalam slide Powerpoint. Media pembelajaran tersebut disajikan sebagai

sumber belajar peserta didik karena telah disusun berdasarkan langkah-langkah pembelajaran model Olah Alur. Media pembelajaran tersebut telah memuat materi tentang cerpen yang berisi struktur, unsur intrinsik, dan juga kaidah kebahasaan yang dikemas secara menarik. Dengan demikian, peserta didik dapat mengikuti pembelajaran secara runtut dan sistematis. *Keempat*, media pembelajaran tersebut juga telah dilengkapi dengan LKPD. LKPD tersebut dapat dilihat oleh peserta didik secara digital juga dalam versi cetakan. Selanjutnya, peserta didik akan mendapat pendampingan selama proses pembelajaran menulis cerpen secara berkelompok sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman yang berkualitas dan dapat menemukan jalan keluar saat mereka mendapat kendala. *Kelima*, setelah peserta didik telah berhasil menyusun gagasannya dalam bentuk cerpen secara mandiri, peserta didik juga dibimbing untuk dapat menyajikan cerpen karya mereka dalam bentuk visual serta akan dikumpulkan menjadi antologi cerpen karya peserta didik. Dalam menyajikan karya cerpen tersebutlah pemanfaatan teknologi juga dioptimalkan. Peserta didik dibimbing untuk menyajikan cerpen mereka dalam bentuk visual sehingga dapat diunggah pada beberapa media sosial. Tabel 1 berikut ini merupakan ringkasan pemanfaatan teknologi dalam pengembangan model pembelajaran Olah Alur.

No.	Pemanfaatan Teknologi	Keterangan
1	Website spinner: <i>Wheel of Names</i>	Media untuk membagi kelompok
2	Google Drive	Menyimpan buku antologi cerpen sebagai sumber referensi
3	Media Pembelajaran (Ppt.)	Sumber belajar yang menyajikan bahan ajar
4	LKPD Digital	Lembar Kerja Peserta Didik disajikan secara digital (e-LKPD)
5	Media Sosial	Media unjuk karya secara visual

Tabel 1. Pemanfaatan Teknologi dalam Model Pembelajaran Olah Alur

Sebagaimana paparan hasil penelitian, terdapat lima pemanfaatan teknologi dalam model pembelajaran Olah Alur. Pemanfaatan teknologi tersebut dapat dioptimalkan sebagaimana kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta materi pembelajaran. Pemanfaatan teknologi yang ada dalam model pembelajaran Olah Alur difungsikan sebagai media penunjang dalam proses pembelajaran sebagaimana hasil penelitian para peneliti sebelumnya (Khoerunnisa et al., 2022; Trilaksono et al., 2023). Proses uji coba model pembelajaran Olah Alur mendapatkan respons positif dari peserta didik. Hal ini terjadi karena penggunaan teknologi yang belum dilakukan pendidik pada kegiatan pembelajaran-pembelajaran sebelumnya. Berdasarkan hasil observasi tersebut menunjukkan antusiasme dan ketertarikan peserta didik saat mengikuti pembelajaran. Pemanfaatan teknologi ini dapat memberi kesempatan pada peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar. Langkah-langkah model pembelajaran Olah Alur didesain sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang menggemari dunia teknologi dan media digital dengan tetap mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal tersebut sependapat dengan Ulfah (2020) bahwa pengembangan perangkat pembelajaran harus didasarkan pada kebutuhan dan karakteristik peserta didik agar dapat menghasilkan produk yang dapat menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran *Olah Alur* dikembangkan sebagai variasi model pembelajaran untuk dapat menunjang kegiatan belajar menulis cerpen. Kegiatan ini lebih ditekankan pada kegiatan berdiskusi secara kelompok agar ide atau gagasan yang dimiliki peserta didik bisa tersalurkan kemudian didiskusikan bersama kelompoknya. Pembagian kelompok dilakukan dengan variasi dengan memanfaatkan website *Wheel of Names*. Dengan penggunaan website tersebut peserta didik merasa tertarik dan penasaran dengan hasilnya. Pemanfaatan internet dan penggunaan media digital juga akan membantu peserta didik untuk melek digital sebagaimana karakteristik pembelajaran abad 21 (Effendi & Wahidy, 2019). Selain itu, kegiatan berkelompok juga dapat melatih berpikir kritis serta memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk saling berdiskusi sehingga tercipta sebuah gagasan yang kuat (Sari, 2021). Dengan cara tersebut, peserta didik dapat saling memberikan saran sebagai tanggapan selama proses pembelajaran. Hal ini juga dapat membantu peserta didik untuk memecahkan masalah ketika mengalami kebuntuan ide atau kesulitan mengembangkan gagasan dalam menulis sebuah cerpen. Kegiatan berkelompok juga dapat menumbuhkan karakter peserta didik seperti rasa tanggung jawab, disiplin, saling menghormati, dan melatih komunikasi yang baik sesama anggota kelompok.

Untuk menyiapkan peserta didik agar dapat menyampaikan gagasannya dalam bentuk cerpen, antologi cerpen telah disiapkan dan dikemas pada Google Drive sehingga peserta didik dapat mengaksesnya dengan mudah. Peserta didik dibiasakan untuk berliterasi dengan banyak membaca sebelum menyusun atau menulis gagasannya. Kegiatan literasi tersebut tidak hanya terbatas membaca buku-buku cetak, tetapi juga dapat melalui media atau platform berbasis digital untuk mendapatkan wawasan dan informasi kemudian mampu mengolahnya secara kreatif, kritis, dan inspiratif (Ulfah, 2022). Inti dari kegiatan dalam model pembelajaran ini, yaitu peserta didik mengolah alur cerita pendek yang telah disediakan oleh pendidik dalam bentuk antologi-antologi cerpen kemudian menginovasi untuk membangun cerita baru yang lebih menarik. Kegiatan ini dilakukan pada tahap ketiga dari langkah pembelajaran ini. Tahap ini juga sebagai penentu keberhasilan untuk melangkah pada tahap berikutnya. Dalam mengolah alur cerita, peserta didik dapat membaca secara teliti cerpen yang telah dipilih bersama kelompok agar dapat mengidentifikasi alur yang kemudian dapat diganti atau diolah menjadi cerita yang berbeda. Menurut Anggraini, Tressyalina, dan Noveria (2018), alur cerita berisi urutan berbagai penyajian peristiwa untuk menyalurkan efek psikologis atau emosional kepada pembaca. Dalam hal ini, alur cerita sangat berperan penting sebagai penghidup suasana cerita agar seolah-olah pembaca ikut merasakan peristiwa dalam cerita tersebut.

Model pembelajaran *Olah Alur* yang diteliti berupa produk perangkat pembelajaran yang meliputi alur tujuan pembelajaran/capaian pembelajaran, langkah aktivitas pembelajaran, modul ajar, LKPD, media pembelajaran, serta instrumen penilaian hasil belajar. Perangkat pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan semangat dan kemauan belajar peserta didik (Laila, 2020). Dengan demikian, inovasi perangkat pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan model pembelajaran *Olah Alur* diharapkan mampu menjadi salah satu inovasi pengembangan pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi secara efektif. Modul ajar

dibuat agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan efektif karena proses pembelajaran telah direncanakan secara sistematis guna tercapainya tujuan pembelajaran yang ditentukan. Dalam proses pembelajarannya, peserta didik akan banyak berlatih menulis cerpen dengan bimbingan dari pendidik. Sebagaimana rekomendasi Puspita (2020) bahwa peningkatan kemampuan menulis cerpen peserta didik dapat diupayakan dengan memberikan Latihan terbimbing sehingga peserta didik memiliki motivasi dalam menulis cerpen.

Materi pembelajaran, langkah-langkah, dan media pembelajaran dikemas dengan memanfaatkan teknologi berupa aplikasi Microsoft Powerpoint. Materi pembelajaran disusun sesuai tahap model pembelajaran *Olah Alur* dalam aplikasi tersebut. Hal ini sesuai dengan apa yang dibutuhkan peserta didik dalam menulis sebuah cerpen. Media pembelajaran dikembangkan dengan penggunaan bahasa yang komunikatif. Hal tersebut dapat memudahkan siswa dalam proses pemahaman informasi dan intruksi yang harus dilakukan pada masing-masing langkah model pembelajaran ini. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam proses penyampaian wawasan, media yang bersifat komunikatif dapat memberikan rangsangan untuk peserta didik saat digunakan dalam pembelajaran (Nurrita, 2018). Sejalan dengan hal tersebut, pendidik perlu menyediakan media pembelajaran sebagaimana kebutuhan peserta didik sehingga terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mampu mengembangkan potensi yang dimiliki (Ulfah, Fitriyah, Zumaisaroh, & Jesica, 2023). Dalam hal ini, media sosial Instagram dapat dimanfaatkan sebagai media untuk mengunggah hasil menulis cerpen peserta didik di akhir kegiatan pembelajaran. Media sosial menjadi media pembelajaran yang mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik dalam belajar bahasa Indonesia (Ulfah, 2020).

Lembar kerja peserta didik atau biasa disebut dengan LKPD disajikan dalam bentuk dokumen yang disisipkan dalam media pembelajaran serta diberikan desain dan ilustrasi-ilustrasi yang menarik dengan instruksi atau perintah yang bersifat komunikatif dan interaktif. Dengan LKPD yang ada, peserta didik diharapkan mampu memahami setiap langkah pembelajaran yang harus dilakukan selama proses pembelajaran menulis cerpen dengan model pembelajaran *Olah Alur*. Terdapat empat LKPD yang dapat digunakan peserta didik pada model pembelajaran ini. Pertama, berisi pemahaman terhadap unsur intrinsik cerita yang dibaca serta penambahan unsur pada cerita yang akan dibuat. Kedua, pembuatan kerangka cerita dan pengembangan paragraf dari cerita yang akan disusun. Ketiga, penggunaan gaya bahasa yang sesuai dengan alur cerita. Keempat, LKPD untuk menulis cerpen yang telah dikonstruksi dari awal proses pembelajaran sesuai dengan unsur pembangun yang telah disampaikan sebelumnya. LKPD dihadirkan sebagai pendamping buku ajar yang bersifat praktis yang dapat memudahkan peserta didik terlibat aktif, mendapat pengalaman, interaksi dan juga refleksi (Diani, Nurhayati, & Suhendi, 2019). Selain itu, LKPD juga dapat dijadikan sebagai media *storyboard* oleh peserta didik untuk merancang alur cerita yang akan dikembangkan lebih lanjut (Khulsum, Hudiyono, & Sulistyowati, 2018).

Instrumen penilaian digunakan sebagai alat pengukur ketercapaian kompetensi peserta didik dalam menulis cerpen yang dikembangkan sesuai dengan model pembelajaran *Olah Alur*. Menurut Ulfah (2020), instrumen evaluasi yang diperlukan

sebagai alat untuk menilai hasil pembelajaran, yaitu indikator atau kriteria penilaian, soal/instruksi tugas, dan pedoman atau kriteria penskoran. Hal tersebut telah sesuai dengan instrumen evaluasi yang ada dalam model pembelajaran *Olah Alur*. Sesuai dengan hasil akhir dari pembelajaran menulis cerpen yakni menghasilkan produk berupa cerpen karya peserta didik, maka teknik penilaian yang digunakan yakni portofolio. Portofolio dapat digunakan sebagai instrumen penilaian pada pembelajaran yang menghasilkan *output* berupa karya peserta didik (Rukmini, 2023). Kriteria yang digunakan sebagai indikator penilaian menulis cerpen, meliputi (a) kesesuaian judul dengan isi, (b) tema, (c) alur, (d) latar, (e) tokoh dan penokohan, (f) sudut pandang, (g) gaya bahasa, dan (h) penggunaan bahasa. Indikator-indikator tersebut disesuaikan dengan tujuan pembelajaran menulis cerpen serta diterapkan sebagai langkah-langkah model pembelajaran *Olah Alur*. Untuk mencapai kriteria-kriteria tersebut, model pembelajaran yang tepat berperan penting dalam mencapai keberhasilan dan kualitas pembelajaran sehingga dapat menyajikan pembelajaran yang berkualitas (Ulfah, Zumaisaroh, Fitriyah, & Jessica, 2022).

SIMPULAN

Pemanfaatan teknologi dalam model pembelajaran *Olah Alur* merupakan implementasi dari hasil observasi yang telah dilakukan pada penelitian sebelumnya. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia merupakan hal yang harus untuk terus diupayakan pendidik agar dapat menyajikan pembelajaran yang sesuai dengan minat peserta didik. Pada era perkembangan teknologi dan digital yang begitu pesat, peserta didik juga lebih berminat belajar menggunakan media-media berbasis teknologi, begitu pula dalam pembelajaran menulis cerpen. Peserta didik di SMP Terpadu Al-Mubtadiin Babat juga lebih antusias mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Olah Alur* yang memanfaatkan teknologi dalam proses kegiatan belajar.

Pemanfaatan teknologi dalam model pembelajaran *Olah Alur* tampak pada setiap kegiatan pembelajaran, meliputi pembagian kelompok, penyediaan sumber bacaan cerpen, bahan ajar dan media pembelajaran, serta penyediaan wadah untuk mengapresiasi hasil karya peserta didik. Penelitian ini telah menjawab tujuan penelitian, yakni memaparkan pemanfaatan teknologi dalam model pembelajaran *Olah Alur* pada pembelajaran menulis cerpen. Maka pada penelitian berikutnya dapat diteliti terkait pengaruh pemanfaatan model pembelajaran *Olah Alur* yang memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran terhadap capaian hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai referensi dalam inovasi pengembangan model pembelajaran bagi pendidik dan peneliti berikutnya untuk dapat merencanakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai dengan minat peserta didik era digital.

DAFTAR RUJUKAN

Andayani, R., Pratiwi, Y., & Priyatni, E. T. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Menulis Cerpen Bermuatan Motivasi Berprestasi Untuk Siswa Kelas XI SMA.

BASINDO: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya, 1(1), 103–116. <https://doi.org/10.17977/um007v1i12017p103>

- Anggraini, A., Tressyalina, & Noveria, E. (2018). Karakteristik Struktur dan Alur dalam Teks Cerpen Karya Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Payakumbuh. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(3), 34–40. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pbs/article/view/100707>
- Ayu, D. P., & Amelia, R. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis E-Learning di Era Digital. In *Proceedings SAMASTA* (Vol. 1, pp. 56–61). Retrieved from <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/article/view/7145>
- Diani, D. R., Nurhayati, & Suhendi, D. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menulis Cerpen Berbasis Aplikasi Android. *Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 7, 2. Retrieved from <https://jurnal.uns.ac.id/Basastra/article/view/37800>
- Effendi, D., & Wahidy, D. A. (2019). Pemanfaatan Teknologi dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang* (pp. 125–129). Retrieved from <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2977>
- Khoerunnisa, N., Widya Cahyani, A., Anggitasari, D., & Zanuar, M. Y. (2022). Pemanfaatan Wattpad sebagai Inovasi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi bagi Materi Menulis Cerita Pendek di SMP Negeri 1 Padamara. *Jurnal Studi Inovasi*, 2(3), 18–24. <https://doi.org/10.52000/jsi.v2i3.99>
- Khulsum, U., Hudiyono, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X SMA. *DIGLOSLIA: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i1.pp1-12>
- Laila, D. (2020). Inovasi Perangkat Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Podcast. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III*, (2015), 7–12. Retrieved from <http://digilib.unimed.ac.id/41213/1/Fulltext.pdf>
- Mahtum, A. R., Tantri, A. A. S., & Sriasih, S. A. P. (2023). *Penggunaan Media Blogspot dalam Pembelajaran Menulis Cerpen pada Siswa Kelas X Kuliner 5 SMK Negeri 2 Singaraja*. Universitas Pendidikan Ganesha. Retrieved from https://repo.undiksha.ac.id/16040/2/1912011044_%28ABSTRAK%29.pdf
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Puspita, R. (2020). Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Menggunakan Teknik Terbimbing dengan Media Cerpen. *Journal of Manufacturing Systems*, 1(1981), 79–88. Retrieved from <https://journal.uwks.ac.id/index.php/sarasvati/article/viewFile/845/760>
- Rukmini, R. (2023). Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen melalui Penilaian

- Portofolio. *Indonesian Journal of Action Research*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.14421/ijar.2023.21-01>
- Sari, N. W. (2021). Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 10–14. Retrieved from <https://journal-nusantara.com/index.php/PESHUM/article/view/6>
- Tayeb, T. (2017). Analisis dan Manfaat Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(02), 48–55. Retrieved from <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/auladuna/article/view/5961>
- Trilaksono, S., Permana, A., & Sukawati, S. (2023). Pemanfaatan Media Blogger dalam Pembelajaran Menulis Cerpen Menggunakan Model Discovery Learning pada Siswa Kelas X SMKN 02 Ballendah. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesi*, 6(2), 109–122. Retrieved from <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/parole/article/view/20165>
- Ulfah, A. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Menulis Teks Cerpen. *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 4(1), 1–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jibs.v4i1.1946>
- Ulfah, A. (2020). Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Masa Pandemi. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa dan Sastra ...*, (4), 410–423. Retrieved from <http://research-report.umm.ac.id/index.php/SENASBASA/article/view/3703/3666>
- Ulfah, A, Fitriyah, L., Zumaisaroh, N., & Jesica, E. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Menulis Puisi di Era Merdeka Belajar, 5, 42–57. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.v5i1.7914>
- Ulfah, A., (2022). Model Literasi Digital dalam Upaya Mengurangi Kesenjangan Digital untuk Santri Menuju Indonesia Emas 2045. *HUMANIS: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial dan Humaniora*, 14(1), 1–7. Retrieved from <https://doi.org/10.52166/humanis.v14i1.2772>
- Ulfah, A., Zumaisaroh, N., Fitriyah, L., & Jesica, E. (2022). Model Pembelajaran Literacy Circle sebagai Inovasi Pembelajaran Menulis Puisi di Era Merdeka Belajar. *Jurnal Ghancaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Special Ed*, 216–229. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.7588>