

**PENERAPAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* PADA MATERI TEKS
CERPEN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *CANVA FOR
EDUCATION***

¹K.N. Widyatnyana , ²I.W. Rasna
Program Studi Pendidikan Bahasa
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

¹kadeknara123@gmail.com , ²wayan.rasna@undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran cerpen dengan model *discovery learning* dan media *canva for education* di kelas IX A1 SMP Negeri 4 Singaraja, (2) mendeskripsikan hasil pembelajaran cerpen dengan metode *discovery learning* dan media *canva for education* di kelas IX A1 SMP Negeri 4 Singaraja, dan (3) mendeskripsikan kendala yang dialami guru dalam pembelajaran cerpen di kelas IX A1 SMP Negeri 4 Singaraja. Rancangan penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah guru bahasa Indonesia. Metode pengumpulan yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, dan wawancara. Analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran cerpen di kelas IX A1 SMP Negeri 4 Singaraja dengan menggunakan model *discovery learning* dan media *canva for education* sudah berjalan dengan lancar. Hasil pembelajaran cerpen di kelas IX A1 SMP Negeri 4 Singaraja dengan menggunakan model *discovery learning* dan media *canva for education* keseluruhan peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM. Terdapat beberapa kendala yang dialami oleh guru bahasa Indonesia dalam merancang pelaksanaan pembelajaran yang berhubungan dengan *covid-19*. Kendala juga dialami saat proses pembelajaran. Namun, pada tahap penilaian guru tidak mengalami kendala.

Kata kunci: *Canva For Education*; *Discovery Learning*; Pembelajaran Cerpen

Abstract

This study aims to (1) describe the implementation of short story learning with the discovery learning model and Canva media for education in class IX A1 SMP Negeri 4 Singaraja, (2) describe the learning outcomes of short stories using the discovery learning method and Canva media for education in class IX A1 SMP Negeri 4 Singaraja, and (3) describe the obstacles experienced by teachers in learning short stories in class IX A1 of SMP Negeri 4 Singaraja. The design of this research is descriptive qualitative. The subject of this research is the Indonesian language teacher. The collection method used is observation, documentation, and interviews. Data analysis used is data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this study indicate that the implementation of short story learning in class IX A1 of SMP Negeri 4 Singaraja using the discovery learning model and Canva media for education has been running smoothly. The results of learning short stories in class IX A1 of SMP Negeri 4 Singaraja by using the discovery learning model and Canva media for education, all students get scores above the KKM. There are several obstacles experienced by Indonesian language teachers in designing the implementation of learning related to COVID-19. Constraints are also experienced during the learning process. However, at the assessment stage the teacher did not experience any problems.

Keywords: *Canva For Education* ; *Discovery Learning*; *Short Story Learning*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia khususnya sekolah dasar dan sekolah menengah saat ini sudah mulai memasuki pembelajaran tatap muka terbatas. Tatap muka terbatas ini merupakan bentuk respon pemerintah atas situasi dan kondisi Indonesia pasca pandemi. Dengan begini peserta didik akan mulai belajar di sekolah dengan satu kelas dibagi menjadi dua kelas, artinya 50 % dari kelas. Penerapan pembelajaran tatap muka terbatas ini merupakan solusi yang sangat tepat digunakan dalam kondisi seperti sekarang ini (Tanuwijaya & Tambunan, 2021). Hal tersebut dapat membuat guru lebih mudah memantau pembelajaran secara langsung di kelas, mengingat ada beberapa kendala yang dialami oleh guru selama selama.

Salah satu pembelajaran yang diajarkan pada bahasa Indonesia adalah cerpen. Beberapa orang menganggap cerpen adalah sesuatu yang tidak perlu dipelajari. Padahal cerpen memberikan dampak yang sangat besar bagi kehidupan karena di dalamnya termuat nilai-nilai tentang fenomena alam, sosial, atau yang lainnya. Jadi, dengan membaca cerpen pembaca bisa mengetahui bagaimana fenomena sosial yang ada di luar kehidupan pembaca. Cerpen merupakan salah satu karya sastra fiksi non faktual karena berisi tentang imajinasi seorang penulis. Tidak hanya itu, cerpen juga merupakan suatu penuangan gagasan atau ide dengan bahasa yang hidup dari penulis (Aeni & Lestari, 2018; Purwahida, 2017; Sapdiani et al., 2018). Dalam Kurikulum 2013 cerpen masuk ke dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas IX. Salah satu KD yang termuat di dalamnya adalah tentang struktur dan kebahasaan cerpen.

Pada pembelajaran cerpen biasanya guru hanya melakukan pembelajaran dengan metode yang monoton kemudian memberikan tugas begitu saja. Salah satu metode yang biasanya digunakan adalah metode ceramah dengan berpatokan pada buku paket sehingga peserta didik tidak dituntut untuk aktif. Hal tersebut yang membuat peserta didik kurang termotivasi dalam belajar cerpen, karena siswa seakan kurang diperhatikan oleh guru. Umumnya

guru memang hanya memberikan metode ceramah dan kemudian menginstruksikan peserta didik untuk membaca cerpen (Prasetya & Mulyaningtyas, 2021; Sukriyadi, 2020). Fasilitas berupa teknologi yang sangat minim juga membuat peserta didik tidak tertarik dalam belajar karena peserta didik jaman sekarang lebih tertarik dengan hal-hal yang berbasis digital.

Pada tahap awal pembelajaran tatap muka terbatas ini guru dihadapkan dengan permasalahan yang cukup serius. Hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru bahasa Indonesia di SMPN 4 Singaraja Ibu Ni Kadek Dewi Yudiarmika, S.Pd.,M.Pd, mengatakan bahwa pada saat ini guru harus memulai pembelajaran dari awal lagi karena pembelajaran daring tidak terlalu berdampak besar terhadap peningkatan pengetahuan peserta didik. Pada pembelajaran sebelumnya guru harus terus menggunakan *WhatsApp* karena keterbatasan fasilitas yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga pembelajaran tidak maksimal dan monoton. Hal itu yang membuat sebagian besar peserta didik merasa bosan dalam belajar. Selain itu, media atau strategi pembelajaran yang digunakan sebelumnya juga kurang menunjang. (Barus, 2018) dalam penelitiannya juga mengatakan salah satu permasalahan dalam pembelajaran karena guru hanya memanfaatkan buku sebagai media dan kurang inovatif dalam menggunakan model strategi pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran cerpen adalah *discovery learning* dengan bantuan *canva for education* untuk meningkatkan kemampuan analisis peserta didik terhadap teks cerpen. Selain itu, dengan pembelajaran tersebut peserta didik dapat berlatih menjelaskan sesuatu yang di tulis di depan umum. Dengan begitu, empat keterampilan berbahasa dapat dipenuhi. Keterampilan berbahasa seperti yang diketahui ada empat yaitu, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Yanti et al., 2018). Pertama, dengan menganalisis teks cerpen berarti peserta didik sedang melakukan keterampilan membaca dan dengan menulis hasil analisis berarti peserta didik melakukan keterampilan menulis.

Berikutnya dengan mempresentasikan hasil analisis peserta didik melakukan keterampilan berbicara. Kemudian, menyimak presentasi teman kelas berarti melatih keterampilan menyimak. Jadi, empat keterampilan berbahasa sekaligus dilakukan oleh peserta didik.

Discovery Learning merupakan model pembelajaran yang sangat tepat untuk kondisi saat ini karena model ini dapat diterapkan dalam pembelajaran langsung di kelas maupun secara tidak langsung. *Discovery learning* merupakan metode pembelajaran memahami konsep, arti, dan hubungan melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai pada suatu kesimpulan. Metode ini dapat mendorong siswa untuk aktif dalam mengemukakan beberapa pendapat yang dapat ditarik kesimpulannya berdasarkan prinsip-prinsip umum (Susmiati, 2020; Triyani et al., 2018). Sementara itu, (Hartati, 2021) *discovery learning* merupakan model dengan mengembangkan cara belajar yang lebih aktif, yaitu menemukan sendiri dan menyelidiki sendiri. Dengan begitu, peserta didik akan lebih mudah untuk mengingat hal yang dipelajari dan ditemukan.

Selain itu, pada pembelajaran guru juga dibantu dengan adanya aplikasi *canva for education*. *Canva* adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, dan lain-lain (Pelangi, 2020). Penggunaan *canva* ini melatih peserta didik untuk menguasai keterampilan baru dalam hal perkembangan teknologi dan internet (Pelangi, 2020). *Canva* dipadukan dengan model *discovery learning* sebagai salah satu media bantu peserta didik dalam menyampaikan temuannya. Jadi, media ini membantu peserta didik untuk mempresentasikan hasil temuan yang didapatkan. Dengan begitu, peserta didik bisa lebih kreatif dalam mempresentasikan hasil temuannya tersebut. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini membahas mengenai; (1) bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran cerpen dengan model *discovery learning* dan media *canva for education* di kelas IX A1 SMP Negeri 4 Singaraja (2) bagaimanakah hasil pembelajaran cerpen dengan metode

discovery learning dan media *canva* di kelas IX A1 SMP Negeri 4 Singaraja. (3) bagaimanakah kendala yang dialami guru dan peserta didik dalam pembelajaran cerpen di kelas IX A1 SMP Negeri 4 Singaraja.

METODE

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan pelaksanaan, hasil, dan kendala yang dialami oleh guru dalam pembelajaran cerpen dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dan berbantuan media *canva*. Sementara itu, penelitian kualitatif merupakan suatu riset yang dimaksud untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian (Baihaqi et al., 2019). Lokasi penelitian dilakukan di SMP Negeri 4 Singaraja, karena sekolah tersebut yang mewajibkan seluruh guru untuk menggunakan *canva* dalam setiap pembelajaran.

Data yang didapatkan dari penelitian ini adalah dari subjek yaitu guru bahasa Indonesia dan peserta didik kelas IX A1 di SMP Negeri 4 Singaraja. Alasan mengambil data di kelas IX A1 karena kelas tersebut merupakan kelas berprestasi dan seluruh siswanya dapat menggunakan aplikasi *canva* dengan mudah. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi dan wawancara. Metode dokumentasi dan observasi ini untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran teks cerpen dengan model *discovery learning* dan media *canva for education* serta bagaimana hasil pembelajaran cerpen dengan model *discovery learning* dan media *canva for education* di kelas IX A1 SMP Negeri 4 Singaraja. Sementara itu, metode observasi dan wawancara digunakan untuk mengetahui bagaimana pembelajaran cerpen dan bagaimana kendala yang dihadapi guru dan peserta didik dalam pembelajaran cerpen. Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif yang tahapannya berupa reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ada tiga hal yang dicakup di dalam hasil dan pembahasan ini yaitu, pelaksanaan, hasil, serta kendala yang dihadapi oleh guru bahasa Indonesia dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran cerpen.

A. Pelaksanaan Pembelajaran Cerpen dengan Model *Discovery Learning* Menggunakan Media *Canva For Education*

Pada bagian pelaksanaan data diambil dari hasil observasi dan dokumentasi. Hal yang diamati adalah persiapan yang dilakukan guru sebelum pelaksanaan pembelajaran yaitu dengan mempersiapkan RPP, sumber belajar, materi, media pembelajaran, dan model yang digunakan. Selain itu, hal lainnya yang diamati oleh peneliti adalah kegiatan awal pelaksanaan, kegiatan inti pelaksanaan, dan kegiatan akhir pelaksanaan pembelajaran. Pada rancangan pelaksanaan pembelajaran dicantumkan beberapa hal yang penting. Salah satunya adalah sumber belajar yang dipakai oleh guru berupa teks cerpen, buku paket, serta sumber lainnya yang ada di internet. Materi yang diajarkan adalah teks cerpen. Kemudian pada RPP juga dimasukkan model yang digunakan oleh guru bahasa Indonesia yaitu *discovery learning*. Selain itu, guru sudah mencantumkan *canva for education* sebagai media yang menunjang model yang digunakan oleh guru. Pengintegrasian model serta media terlihat pada KD 3.2 yang tertulis "Menelaah struktur dan aspek kebahasaan cerita pendek yang dibaca dan didengar".

Dari hasil pengamatan langsung saat pembelajaran, peserta didik di kelas IX AI di SMP Negeri 4 Singaraja berjumlah 32. Dari 32 peserta didik tersebut terlihat seluruh peserta didik aktif dalam pembelajaran. Keaktifan dilihat pada saat guru melakukan apersepsi dengan memberikan cerita pendek yang kontekstual dengan kondisi peserta didik. Kemudian, Keaktifan juga dilihat pada saat peserta didik mengungkapkan pertanyaan atau tanggapan setelah guru memberikan apersepsi. Peserta didik juga aktif dalam berdiskusi dengan teman lainnya. Hal

tersebut menandakan bahwa peserta didik di kelas IX AI secara keseluruhan sudah berperan aktif dalam pembelajaran.

Pada bagian inti pembelajaran guru menerapkan model pembelajaran *discovery learning*. Model tersebut diterapkan untuk membuat peserta didik bisa secara mandiri menemukan konsep tentang struktur dan kebahasaan cerpen. Hal tersebut dilakukan oleh guru dengan langkah sebagai berikut; (1) pada bagian pembuka guru memberikan sebuah teks kepada peserta didik untuk dicermati, (2) guru mempersilakan peserta didik untuk menganalisis struktur dan kebahasaan teks deskripsi dengan mencari sumber-sumber di internet yang berkaitan dengan struktur dan kebahasaan cerpen, (3) pada bagian ini baru guru memberikan tugas kepada siswa untuk menuliskan hasil analisis teks cerpen ke dalam media *canva for education*, (4) guru mempersilakan seluruh peserta didik untuk membuat video presentasi pada *canva*, dan (5) guru mempersilakan peserta didik untuk mempresentasikan hasil analisisnya di depan teman-teman kelas dengan menggunakan media *canva*.

Jadi, pada bagian tahapan ini sudah terlihat bahwa guru menerapkan model *discovery learning* dan media *canva* digunakan untuk mempresentasikan hasil temuan peserta didik. Hal ini senada dengan (Rosana et al., 2021) dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa model *discovery* memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk menemukan sesuatu dari proses penyelidikan yang dilakukannya.

B. Hasil Pembelajaran Cerpen dengan Model *Discovery Learning* Menggunakan Media *Canva For Education*

Hasil pembelajaran dapat diukur dengan penilaian yang diberikan oleh guru kepada peserta didik. Kegiatan final pada pembelajaran cerpen dengan model *discovery learning* menggunakan media *canva for education* adalah dengan melakukan penilaian terhadap penguasaan peserta didik materi yang dipresentasikan. Rubrik digunakan dalam penilaian tersebut. Indikator yang terdapat pada rubrik yang digunakan guru dibagi menjadi dua yaitu

rubrik penilaian terhadap media yang dibuat peserta didik dan presentasi yang dilakukan.

Tabel 1. Rubrik Media Peserta didik

No	Indikator	Skor
1	Isi Materi (Sesuai dengan teks/tidak)	50-100
2	Kreatifitas (pemilihan warna, gaya, huruf, dll)	50-100

Tabel 2. Rubrik Presentasi

No	Indikator	Skor
1	Mampu memahami dan mempresentasikan struktur dan kebahasaan pada teks yang dianalisis dengan bahasa yang baik.	50-100
2	Mampu menjawab setiap pertanyaan dari teman.	50-100

Hasil yang didapatkan peserta didik dengan model *discovery learning* berbantuan media *canva for education* sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil pembelajaran cerpen

No	Jumlah peserta didik	Rentang Nilai
1	5	95-100
2	10	90-94
3	15	80-89
4	2	75

Data yang didapatkan dengan cara mendokumentasi hasil rekap nilai yang dibawa oleh guru. guru menilainya dengan memperhatikan rubrik penilaian dan lembar nilai yang dipegang oleh guru. Dari table di atas dapat dibuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* dengan media *canva for education* dapat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik dapat lebih aktif di dalam kelas dan aktif dalam memanfaatkan teknologi yang tersedia. Oleh kaena itu, secara keseluruhan pembelajaran tersebut sudah berhasil karena seluruh peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM. Hal ini menandakan keberhasilan guru dalam menggunakan model *discovery learning* dan media *canva for education*. Hal tersebut didukung juga oleh (Lestari et al.,

2019) dalam penelitiannya juga mengatakan bahwa penggunaan model *discovery learning* dan penggunaan media audiovisual dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar.

C. Kendala yang Dialami oleh Guru dan peserta didik dalam Pembelajaran Cerpen di Kelas IX A1 SMP Negeri 4 Singaraja

Data kendala didapatkan yang dihadapi guru dalam pembelajaran cerpen didapatkan dari hasil observasi dan wawancara. Pengamatan terhadap kendala dilakukan saat guru menerapkan model *discovery learning* dengan berbantuan *canva for education*. Pada pembelajaran tersebut masih ada beberapa peserta didik yang bingung dalam menemukan struktur dan kebahasaan di dalam teks cerpen sehingga guru harus menuntun dengan baik. Pada tahapan penyusunan hasil juga terdapat kendala karena masih ada peserta didik yang tidak sesuai dalam kriteria yang ditentukan. Sementara itu, guru bahasa Indonesia yang diwawancarai adalah Ni Kadek Dewi Yudiarmika, S.Pd., M.Pd. Kendala yang ditanyakan yaitu; (1) perencanaan pelaksanaan pembelajaran, (2) proses pembelajaran, dan (3) penilaian pembelajaran. Pada kendala pertama, guru tersebut mengatakan “Untuk pembuatan perancangan pembelajaran tidak terlalu terdapat kendala hanya saja sedikit sulit karena harus membuat rancangan yang berisi materi sesuai KD dengan pertemuan yang sangat singkat, mungkin hanya itu kesulitan yang saya alami ketika menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran karena harus menyesuaikan KD sesuai materi dengan minimnya pertemuan”. Pada tahap perencanaan pelaksanaan pembelajaran guru tersebut mendapatkan beberapa kendala ketika akan menerapkan model *discovery learning* karena situasi pandemi covid-19. Hal tersebut diperkuat oleh (Sukardjo et al., 2021) dalam penelitiannya yang mengatakan bahwa saat ini masih banyak guru yang kesulitan dalam menyusun RPP dan pembuatan bahan ajar pada masa pandemi. Kesulitan tersebut juga dirasakan oleh guru karena setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Selain itu, kurangnya fasilitas

teknologi juga harus diperhatikan oleh guru ketika akan membuat atau mengimplementasikan media pada pembelajaran.

Kedala selanjutnya dialami ketika proses pembelajaran. Guru tersebut mengatakan “*bahwa pada saat proses pembelajaran ada saja peserta didik yang kurang konsentrasi ketika diberikan arahan, sehingga ada beberapa siswa yang masih bingung menggunakan canva. Di luar dari itu, hampir seluruh peserta didik dapat mengaplikasikan canva dengan baik dan hasil video presentasi sangat bagus dan menarik*”. Hal ini juga menjadi kendala oleh guru karena tidak semua peserta didik bisa dengan cepat mengerti tentang cara menggunakan media yang digunakan. Jadi, perlu adanya latihan dalam menggunakan media yang digunakan. Dengan begitu, peserta didik akan lebih mudah menguasai media yang disarankan oleh guru. Selain itu, kedala saat proses pembelajaran juga didapatkan dalam hal pemahaman peserta didik yaitu oleh Luh Putu Prema Cahyani. Adapun bukti bahwa ada beberapa peserta didik yang belum paham “*ketika sedang menganalisis atau sudah selesai analisis ada saja peserta yang tidak menemukan hasil analisisnya padahal sudah dibantu dengan sumber-sumber lainnya. Hal ini menandakan daya analisis Sebagian peserta didik di kelas masih perlu dilatih kembali*”. Ini menandakan bahwa dalam penerapan model *discovery learning* dan media *canva for education* masih terdapat beberapa kendala dalam prosesnya. (Rosana et al., 2021) dalam penelitiannya juga mengatakan bahwa dalam pembelajaran menganalisis unsur cerpen dengan model *discovery learning* juga masih ada siswa yang kesulitan atau mengalami kendala. Meskipun demikian, pembelajaran tetap berjalan dengan lancar.

Kendala terakhir yang ditanyakan oleh peneliti adalah pada saat penilaian. Dalam penilaian hasil belajar dan presentasi peserta didik tidak mendapatkan kendala karena guru sudah menyiapkan rubrik untuk menilai presentasi peserta didik. Selain itu, hasil peserta didik dalam pembelajaran cerpen dengan model *discovery learning* dan media *canva* mendapatkan nilai di atas

rata-rata KKM. KKM yang digunakan yaitu 75. Dari 32 peserta didik 17 mendapatkan nilai di atas 85, 13 mendapatkan nilai di atas 80, sementara 2 peserta mendapatkan nilai 75. Hal tersebut menandakan bahwa dalam pembelajaran peserta didik tidak menemukan hambatan yang berarti sehingga nilai yang didapatkan juga sesuai dengan harapan. Dengan begitu, model pembelajaran dan media yang digunakan oleh guru sudah sangat tepat.

PENUTUP

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran cerpen dengan model *discovery learning* dan menggunakan media *canva for education* berjalan sesuai dengan yang diharapkan oleh guru. Pada tahap pelaksanaan yang dilihat terlebih dahulu adalah pada pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), media, sumber belajar, dan materi yang dibuat oleh guru. Pada rpp *discovery dan canva* sudah dimasukkan. Sementara itu, pada tahap pengaplikasian RPP, guru tetap mengikuti langkah yang tertulis pada rpp yaitu; (1) guru memberikan peserta didik teks cerpen (2) guru mempersilakan peserta didik untuk menganalisis struktur dan kebahasaan teks cerpen, (3) guru mempersilakan peserta didik untuk membuat bahan presentasi dari hasil analisis cerpen, (4) peserta didik melakukan presentasi dari hasil temuannya dengan menggunakan *canva for education*. Pada tahap pelaksanaan seluruh peserta didik aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hasil yang diperoleh peserta didik dalam pembelajaran cerpen dengan model *discovery learning* dan *canva for education* terbilang berhasil dan peserta lebih kreatif. Hal tersebut dibuktikan dengan temuan serta pemahaman peserta didik tentang struktur dan kebahasaan cerpen dan pembuatan bahan presentasi yang kreatif. Secara keseluruhan nilai yang didapatkan peserta didik adalah di atas KKM. Hal ini menandakan bahwa guru sudah berhasil membuat peningkatan terhadap nilai peserta didik pada pembelajaran cerpen.

Selain itu, ada beberapa kendala dan hambatan yang dialami oleh guru dalam pembelajaran cerpen di kelas IX A1.

Kendala pertama adalah pada tahap perancangan pembelajaran. Dengan kondisi covid-19 berarti jam mengajar guru dikurangi sementara materi masih seperti biasanya. Alhasil guru kesulitan menyesuaikan materi yang ada pada buku teks dengan RPP. Namun, hal tersebut sudah dapat ditanggulangi dengan adanya kurikulum darurat. Setelah itu, pada tahap proses pembelajaran yaitu terdapat pada diri peserta didik sendiri yang kurang konsentrasi dalam memperhatikan arahan dari guru sehingga kesulitan dalam belajar. Selain itu, sebagian peserta didik juga masih bingung dengan struktur dan kebahasaan cerpen meskipun sudah dibantu oleh sumber-sumber yang ada di buku dan internet. Selanjutnya pada penilaian tidak terlalu ada kendala karena guru sudah jelas dalam memberikan nilai dengan menggunakan rubrik.

Dengan begitu, seharusnya guru harus lebih siap dalam membuat RPP dengan memperhatikan karakteristik peserta didik dan juga memperhatikan fasilitas teknologi yang ada di sekolah maupun di rumah masing-masing, sehingga media yang digunakan oleh guru bisa dikatakan tepat dan sesuai dengan situasi yang ada pada setiap peserta didik. Dalam pengimplementasian model *discovery learning* pertama yang harus dilakukan adalah penguasaan guru terhadap model pembelajaran yang digunakan, sehingga implementasi dapat dikatakan baik. Selain itu, media yang digunakan juga harus sesuai dengan kondisi peserta didik, sehingga tidak terkesan guru seperti memaksakan menggunakan media padahal peserta didik belum mengerti tentang media yang diberikan dan fasilitas teknologi juga tidak memadai.

Model *discovery learning* dengan bantuan media *canva for education* dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan oleh guru dalam pembelajaran teks cerpen kelas IX SMP. Hal tersebut sudah terbukti dengan diimplementasikannya model dan media ini di dalam pembelajaran teks cerpen kelas IX SMP Negeri 4 Singaraja. Pembelajaran cerpen menjadi lebih baik dan kreatif. Hasil pembelajaran yang didapatkan peserta didik juga sangat baik yaitu di atas rata-rata KKM.

Model dan media yang diteliti ini juga dapat dijadikan referensi oleh guru dalam pembelajaran lainnya sehingga model dan media ini bisa lebih berkreasi dengan pembelajaran lainnya. Meskipun ada beberapa kendala dalam penerapan model *discovery learning* dan media *canva for education* seharusnya guru bisa secara maksimal membenahi segala hambatan agar tercipta pembelajaran yang lancar sehingga hasil yang didapatkan juga sesuai dengan harapan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, E. S., & Lestari, R. D. (2018). Penerapan Metode Mengikat Makna dalam Pembelajaran Menulis Cerpen pada Mahasiswa IKIP Siliwangi Bandung. *Sematik*, 7(1), 1–13. <https://doi.org/10.22460/semantik.vXiX.XXX>
- Baihaqi, F. R., Pratiwi, M. A., Narinda, Gunawan, N. G., & Yayu. (2019). Kemampuan Membaca Pemahaman Melalui Analisis Unsur Intrinsik dan Ekstrinsik Cerpen. *Proceedings*, 1(2), 141–146. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/article/view/7226/4454>
- Barus, I. W. (2018). Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Melalui Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Bantuan Media Film Pendek Pada Siswa Kelas Ix.13 Smp Negeri 2 Singaraja. *Journal of Education Action Research*, 2(2), 142. <https://doi.org/10.23887/jear.v2i2.12322>
- Hartati, S. (2021). Peningkatan Aktivitas Belajar dan Keterampilan Menyusun Teks Cerita Inspiratif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Discovery Learning pada Siswa Kelas IXB Semester 2 SMP Negeri 1 Teras. *Jurnal Varidika*, 33(1), 71–87. <https://doi.org/10.23917/varidika.v33i1.15233>
- Lestari, K., Sulissusiawan, A., & Wartiningsih, A. (2019). Penerapan Model Discovery Learning Dengan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan

- Pembelajaran Pengembangan Menjadi Cerpen. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8 (2), 1–10. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdp/article/view/31239/75676580102>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354/5361>
- Prasetya, C. I., & Mulyaningtyas, R. (2021). Pengembangan Media Kelas Virtual Berbasis Blogspot Dalam Pembelajaran Membaca Cerpen Bagi Siswa Kelas Ix. *MARDIBASA: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 346–367. <https://doi.org/10.21274/jpbsi.2021.1.2.346-367>
- Purwahida, R. (2017). Interaksi Sosial Pada Kumpulan Cerpen Potongan Cerita Di Kartu Pos Karangan Agus Noor Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Sastra Di Sma. *AKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 118–134. <https://doi.org/10.21009/10.21009/aksis.010107>
- Rosana, R., Fitriani, Y., & Effendi, D. (2021). Peningkatan Kemampuan Menganalisis Unsur-unsur Pembangun Cerpen Melalui Model Discovery Learning pada Siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan ...)*, 6(2), 151–156. <http://www.jurnal.iicet.org/index.php/jrti/article/view/987>
- Sapdiani, R., Maesaroh, I., Pirmansyah, P., & Firmansyah, D. (2018). Analisis Struktural Dan Nilai Moral Dalam Cerpen “Kembang Gunung Kapur” Karya Hasta Indriyana. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 1(2), 101–114. <https://doi.org/10.22460/xxxxxx>
- Sukardjo, M., Khasanah, U., Solehatin, E., & Sudrajat, Y. (2021). Pelatihan Penyusunan RPP dan Bahan Ajar Bagi Guru Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Masa Pandemi. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 03 (1), 15–20.
- Sukriyadi, I. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Wattpad Dalam Keterampilan Membaca Cerpen Pada Siswa Kelas Xi Smk Prima Unggul Tangerang Tahun Pelajaran 2019/2020. In *Pembelajaran Wattpad Bahasa Indonesia*. UIN Syarif Hidayatullah.
- Susmiati, E. (2020). Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Model Discovery Learning dan Media Video Dalam Kondisi Pandemi Covid-19 bagi Siswa SMPN 2 Gangga. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 210. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2732>
- Tanuwijaya, N. S., & Tambunan, W. (2021). Alternatif Solusi Model Pembelajaran Untuk Mengatasi Resiko Penurunan Capaian Belajar Dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Di Masa Pandemic Covid 19. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(2), 80–90. <https://doi.org/10.33541/jmp.v10i2.3272>
- Triyani, N., Romdon, S., & Ismayani, M. (2018). Penerapan Metode Discovery Learning Pada Pembelajaran Menulis Teks Anekdote. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1 (5)(September), 713–720.
- Yanti, N., Suhartono, & Kurniawan, R. (2018). Penguasaan Materi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 2 (1), 72–82. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/korpus/article/view/5559/2732>