

INOVASI PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF: IMPLEMENTASI *E-MODULE* BERBANTUAN *QUILLBOT* DENGAN PENDEKATAN *CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING* DI SMP N 1 INDRALAYA UTARA

Ernalida*, Mulyadi Eko Purnomo, Dadang Hikmah Purnama, Akhmad Rizqi Turama,
M. Rizqy Al-Mubarak

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya

*Email: ernalida@fkip.unsri.ac.id

Naskah diterima: 07-12-2025, disetujui: 19-02-2026, diterbitkan: 07-05-2026

DOI: <http://dx.doi.org/10.29303/jppm.v9i2.10952>

Abstrak - Program pengabdian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya kemampuan menulis kreatif serta pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis budaya lokal di SMP Negeri 1 Indralaya Utara. Kemampuan menulis kreatif merupakan kompetensi penting bagi peserta didik, namun pengembangannya masih terkendala oleh keterbatasan bahan ajar digital yang bermuatan budaya lokal dan rendahnya pemanfaatan teknologi. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dan peserta didik dalam mengembangkan *e-module* menulis kreatif dengan memanfaatkan *QuillBot* dan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* (CRT). Metode pelaksanaan meliputi tiga tahap, yaitu: (1) *Workshop* selama dua hari tentang perancangan *e-module* interaktif berbasis CRT serta pelatihan penggunaan *QuillBot* dan *Canva* sebagai teknologi pendukung penulisan kreatif; (2) Praktik mandiri, guru dan peserta didik menyusun *e-module* secara kolaboratif dengan pendampingan tim pelaksana; dan (3) Evaluasi, berupa uji coba *e-module*, survei, serta diskusi kelompok terarah untuk menilai efektivitas kegiatan. Hasil pengabdian menunjukkan peningkatan kemampuan guru dalam pengembangan bahan ajar digital, peningkatan kemampuan menulis kreatif peserta didik, berupa produk kreatif berbasis budaya lokal (puisi, cerpen dan pantun). Selain itu, telah dihasilkan prototipe *e-module* digital, video tutorial, dan publikasi artikel ilmiah sebagai luaran keberlanjutan program. Rekomendasi dari kegiatan ini adalah perlunya pendampingan lanjutan untuk penyempurnaan *e-module* serta implementasi lebih luas di seluruh mata pelajaran guna mendukung transformasi digital dan penguatan nilai budaya lokal di sekolah.

Kata kunci: *Culturally Responsive Teaching*, *e-module*, literasi digital, menulis kreatif, *QuillBot*

LATAR BELAKANG

Kemampuan menulis kreatif merupakan salah satu keterampilan literasi yang penting dikembangkan di tingkat SMP. Namun, kondisi di SMP Negeri 1 Indralaya Utara menunjukkan masih rendahnya pemanfaatan teknologi dan kurangnya bahan ajar kontekstual berbasis budaya lokal yang dapat mendorong kreativitas peserta didik dalam kegiatan menulis. Sekolah sebenarnya telah memiliki fasilitas penunjang seperti laboratorium komputer dan akses internet, namun hanya sekitar 30% guru yang mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran secara aktif (*berdasarkan observasi dan wawancara*). Kekayaan budaya lokal seperti pantun dan legenda Ogan Ilir belum dioptimalkan sebagai sumber belajar

yang bermakna. Hal ini menyebabkan pembelajaran menulis menjadi kurang relevan dan tidak sepenuhnya meningkatkan partisipasi peserta didik dalam belajar kreatif. Identifikasi kebutuhan menjelaskan tiga persoalan utama, yaitu rendahnya literasi digital guru, kurangnya bahan ajar digital berbasis budaya lokal, dan pemanfaatan teknologi sekolah yang belum optimal.

Program ini berkontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan melalui integrasi konsep *E-Module*, AI writing assistance (*QuillBot*), dan *Culturally Responsive Teaching* (CRT), sehingga menghasilkan model pembelajaran yang inovatif, berbasis teknologi, dan responsif terhadap budaya lokal. Selain itu, program ini

selaras dengan SDGs poin 4 tentang pendidikan berkualitas serta mendukung peningkatan kompetensi guru dan sinergi kampus–sekolah sebagai bagian dari IKU perguruan tinggi. Tujuan utama kegiatan ini adalah memperkuat kapasitas guru dalam merancang bahan ajar digital berupa *e- module* yang berbasis teknologi serta mengusung pendekatan pembelajaran *Culturally Responsive Teaching* (CRT).

Pendekatan pembelajaran berbasis budaya seperti *Culturally Responsive Teaching* (CRT) menjadikan pembelajaran lebih dekat dengan kehidupan peserta didik sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil pembelajaran. Pendekatan CRT menekankan pada pentingnya mengaitkan materi pembelajaran dengan latar belakang budaya peserta didik, sehingga proses belajar menjadi lebih relevan, menarik, dan inklusif. Dalam konteks ini, budaya lokal tidak hanya menjadi pelengkap, melainkan menjadi inti dari proses belajar mengajar yang bermakna.

Program ini sesuai dengan lima prinsip dasar Diktisaintek Berdampak, yaitu adaptif terhadap perubahan, kolaboratif dalam pelaksanaan, berorientasi solusi nyata, berwawasan global sekaligus berpijak pada lokalitas, dan bersifat berkelanjutan. Pendekatan tersebut diwujudkan melalui integrasi teknologi berbasis kecerdasan buatan seperti *QuillBot*, sebuah alat digital yang dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses editing, parafrase, serta peningkatan kualitas tata bahasa dan struktur tulisan. Penggunaan *QuillBot* juga dikombinasikan dengan *platform* desain visual seperti *Canva* untuk mendukung penyusunan *e-module* interaktif yang menarik secara tampilan dan mudah digunakan. Pemanfaatan *QuillBot* sebagai teknologi pendukung menulis juga membantu peserta didik menyunting dan memperkaya struktur kalimat secara efektif.

Dampak jangka panjang dari program ini diharapkan tidak hanya meningkatkan keterampilan menulis kreatif di kalangan peserta didik, tetapi juga membangun kesadaran akan pentingnya pelestarian budaya lokal melalui dunia pendidikan. Pengembangan bahan ajar yang berbasis teknologi dan budaya lokal akan membuka ruang baru bagi inovasi pembelajaran di daerah semi-rural seperti desa Parit, serta mendorong pemerataan kualitas pendidikan. Dengan peningkatan literasi digital guru dan peserta didik, pemanfaatan teknologi tidak lagi menjadi kendala, melainkan menjadi peluang untuk memperkuat pendidikan berbasis nilai, budaya, dan keberlanjutan.

Pengembangan *E-module* sebagai bahan ajar digital telah menjadi kebutuhan penting dalam proses pembelajaran di era 4.0. Penelitian oleh Diana & Wirawati (2021) menunjukkan 77,94% mahasiswa menyatakan *e-module* lebih mudah dipelajari dibanding modul cetak atau *e- book*. Selanjutnya, penelitian oleh Wulan (2023) melaporkan implementasi *E-module* digital terintegrasi media pembelajaran dengan aplikasi Canva di SMPN 271 Jakarta dan menyimpulkan *E-module* digital merupakan media pembelajaran inovatif yang dibutuhkan untuk meningkatkan kreativitas dan efisiensi guru serta peserta didik. Selain itu, Idayanti (2024) menyatakan kurangnya media pembelajaran digital berkorelasi dengan hasil belajar yang rendah. Dengan demikian, pengembangan *E-module* interaktif yang relevan budaya lokal dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan literasi menulis kreatif di sekolah mitra.

Kajian pustaka yang digunakan dalam program ini meliputi konsep *e-module* digital, pendekatan CRT, dan pemanfaatan *QuillBot* sebagai alat bantu menulis yang terbukti meningkatkan kualitas tulisan peserta didik. Integrasi ketiga aspek ini menjadi strategi pembelajaran kreatif berbasis digital yang

relevan dengan kebutuhan sekolah mitra saat ini.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pengabdian ini menggunakan desain kegiatan berbasis pemberdayaan masyarakat sekolah melalui lima tahap terintegrasi, yaitu persiapan, sosialisasi, pelaksanaan inti, monitoring dan evaluasi, serta penutupan program. Tahap persiapan diawali dengan koordinasi bersama kepala sekolah dan guru Bahasa Indonesia untuk memetakan fasilitas pembelajaran berbasis digital yang tersedia, menganalisis kebutuhan pembelajaran menulis kreatif, menentukan peserta pelatihan inti, serta menyiapkan perangkat pelatihan meliputi materi *workshop* dan instrumen evaluasi. Selanjutnya dilakukan tahap sosialisasi untuk memberikan pemahaman dasar mengenai urgensi literasi menulis kreatif, manfaat teknologi kecerdasan buatan dalam pembelajaran, konsep utama *Culturally Responsive Teaching* (CRT), serta pengenalan aplikasi *QuillBot* dan *Canva* sebagai alat bantu dalam pengembangan *e-module*.

Tahap inti kegiatan dilaksanakan dalam bentuk *workshop* yang berlangsung selama dua hari. Pada pelatihan ini peserta mempelajari cara merancang *e-module* menulis kreatif berbasis CRT, mulai dari pemilihan kompetensi dan materi yang memuat unsur budaya lokal seperti pantun dan cerita rakyat khas Ogan Ilir, hingga desain visual *e-module* melalui *Canva*. Selain itu, peserta juga dilatih menggunakan *QuillBot* untuk mendukung proses parafrase, penyuntingan, dan pengembangan diksi dalam menulis kreatif. Hasil *workshop* berupa draf awal *e-module* yang kemudian disempurnakan pada tahap pendampingan. Pada tahap ini guru dan peserta didik berkolaborasi menyusun *e-module* versi final dengan bimbingan tim pelaksana yang

dilakukan secara intensif melalui *coaching clinic*.

Berikutnya, *e-module* yang telah dikembangkan diimplementasikan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas melalui kegiatan uji coba untuk melihat efektivitas media ajar dalam meningkatkan kemampuan menulis kreatif peserta didik serta keterlibatan mereka dalam proses belajar. Observasi kelas, dokumentasi, dan lembar penilaian digunakan untuk memotret hasil implementasi. Evaluasi kegiatan dilakukan dengan menggunakan model Kirkpatrick yang meliputi empat dimensi: reaksi peserta pelatihan, peningkatan kompetensi guru dan kemampuan menulis kreatif peserta didik melalui perbandingan skor *pre-test* dan *post-test*, perubahan praktik mengajar guru dalam pemanfaatan teknologi, serta hasil akhir berupa kualitas *e-module* dan peningkatan literasi kreatif di sekolah mitra. Data kuantitatif dianalisis melalui perbandingan nilai capaian belajar, sedangkan data kualitatif dianalisis berdasarkan catatan observasi, wawancara, dan refleksi melalui *Focus Group Discussion* (FGD). Tahap terakhir berupa diseminasi hasil dalam bentuk publikasi artikel ilmiah, penyusunan video tutorial pemanfaatan *QuillBot*, serta pembentukan rencana keberlanjutan kegiatan dalam wadah komunitas literasi kreatif di sekolah.

Khalayak sasaran adalah guru dan peserta didik SMP Negeri 1 Indralaya Utara, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan fokus keterampilan menulis kreatif. Sebanyak 15 peserta (11 guru dan 4 peserta didik) mengikuti pelatihan inti, kemudian diperluas cakupannya melalui pendampingan kelas.

Instrumen yang digunakan terdiri dari: (1) panduan pelatihan *e-module* berbasis CRT, (2) perangkat akun *QuillBot* Premium dan *Canva Edu*, (3) lembar observasi implementasi pembelajaran, serta (4) instrumen *pre-test* dan *post-test* kemampuan menulis peserta didik.

Analisis data dilakukan menggunakan gabungan kualitatif dan kuantitatif untuk memotret efektivitas program melalui indikator peningkatan kompetensi guru, kualitas *e-module*, dan hasil tes performa menulis kreatif peserta didik, mengacu pada model evaluasi Kirkpatrick.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program pengabdian menunjukkan adanya peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran dan pengembangan bahan ajar digital. Pada tahap awal *workshop*, sebagian besar guru belum terbiasa menggunakan *QuillBot* maupun *Canva* dalam proses pembelajaran. Namun setelah dua kali pertemuan pelatihan dan pendampingan, guru mampu merancang *e-module* menulis kreatif yang mengintegrasikan unsur budaya lokal dalam bentuk cerita rakyat, pantun, dan kearifan lokal Ogan Ilir. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung mampu meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan guru dalam mendesain media ajar yang inovatif dan kontekstual.



Gambar 1. Peningkatan kompetensi guru

Salah satu indikator keberhasilan program terlihat melalui kualitas *e-module*

yang dihasilkan. Tampilan visual *e-module* menjadi lebih menarik dan memiliki navigasi yang lebih interaktif. Selain itu, guru berhasil menyesuaikan materi pembelajaran dengan latar budaya peserta didik, selaras dengan prinsip *Culturally Responsive Teaching* (CRT). Integrasi budaya lokal terbukti membuat peserta didik merasa dekat dengan materi sehingga meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran menulis kreatif.



Gambar 2. Produk *e-module*

Peningkatan pemahaman guru dan peserta didik juga terlihat dari produk dan hasil angket di awal kegiatan dan di akhir kegiatan. Pada tahap awal, tulisan peserta didik masih didominasi kalimat sederhana dengan alur yang kurang teratur. Setelah mengikuti pembelajaran berbasis *e-module* dan memanfaatkan *QuillBot*, peserta didik mampu memperbaiki struktur kalimat, memperkaya diksi, serta menghasilkan alur cerita yang lebih runtut dan kreatif. Temuan ini menunjukkan bahwa teknologi AI dapat berperan efektif sebagai *scaffolding* dalam proses penyuntingan dan perluasan ide menulis, terutama bagi peserta didik yang memiliki keterbatasan kosakata.

Selain peningkatan kualitas produk tulisan, peningkatan sikap positif terhadap pembelajaran juga tercermin dari antusiasme peserta didik selama proses uji coba pembelajaran. Mereka menunjukkan keaktifan lebih besar dalam menyampaikan ide, membaca karya teman sebaya, serta berkolaborasi dalam proses revisi tulisan. Dampak ini menguatkan

bahwa kehadiran media digital yang relevan dengan pengalaman budaya peserta didik dapat menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan partisipatif.

Dari sisi guru, perubahan perilaku mengajar tampak pada keberanian mencoba pendekatan baru dalam desain pembelajaran. Guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai materi, melainkan fasilitator yang mendampingi peserta didik dalam mencipta karya. Pergeseran peran ini merupakan kontribusi signifikan dalam menguatkan kompetensi pedagogik dan profesional guru, khususnya dalam konteks literasi digital dan pembelajaran berbasis proyek.

Secara umum, hasil kegiatan mendukung temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media ajar digital dan pendekatan pembelajaran berbasis budaya mampu meningkatkan pencapaian menulis kreatif serta literasi teknologi peserta didik. Oleh karena itu, integrasi *QuillBot* dan CRT dalam pembuatan *e-module* dapat direkomendasikan sebagai salah satu model pembelajaran menulis kreatif di sekolah menengah pertama.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan *e-module* menulis kreatif berbasis budaya lokal dan memperkuat literasi digital peserta didik. Produk *e-module* yang dihasilkan menjadi model pembelajaran yang inovatif serta dapat digunakan secara berkelanjutan dan direplikasi di sekolah lain yang memiliki karakteristik serupa.

Program ini direkomendasikan untuk dilanjutkan dengan penyempurnaan modul, pembentukan komunitas menulis kreatif sekolah, serta diseminasi untuk memastikan peningkatan mutu pendidikan berlangsung secara merata dan berkelanjutan. Untuk

keberlanjutan program, sekolah disarankan memperluas pemanfaatan *e-module* ke materi penulisan lainnya, membentuk komunitas menulis kreatif, serta menyebarkan praktik baik melalui publikasi dan kolaborasi antar sekolah. Dukungan institusi sekolah dan perguruan tinggi sangat penting dalam menjamin keberlanjutan program dan pemanfaatannya di masa depan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih kepada pihak yang telah membantu yaitu Universitas Sriwijaya yang telah mendanai dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Terima kasih juga kepada mitra kegiatan yaitu SMP Negeri 1 Indralaya Utara, terutama kepala sekolah, Bapak Mulyadi yang telah memberikan dukungan dan kerja sama dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, serta kepada seluruh peserta pengabdian yang telah berpartisipasi aktif dalam setiap rangkaian kegiatan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh tim pelaksana yang telah berkontribusi dalam keberhasilan program ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, J., et al. (2023). *E-module development: Best practices*. Jurnal Digital Learning, 15(2), 112–130.
- Anderson, J., et al. (2023). *Creative writing pedagogy in digital era*. Journal of Writing Research, 15(2), 201–220.
- Canva. (2021). *Canva for education: Teacher's guide*. Canva Pty Ltd.
- Canva Education. (2025). *Canva for teachers: Advanced design techniques*. Canva Pty Ltd.
- Dinas Pendidikan Ogan Ilir. (2023). *Profil pendidikan Kabupaten Ogan Ilir 2023*. Disdik OI.

- Ernalida, E., Hani, A., Soni, M., & Fiftinova, F. (2024). Analisis kebutuhan mahasiswa, guru pamong, dan dosen terhadap e-modul ajar mata kuliah PPL PPG berbasis pendekatan culturally responsive teaching. *Logat*, 11(2), 179–194.
- Ernalida, E., Izzah, S. I., Khalidatun, N., & Novritika. (2024). Pelatihan pengembangan LKPD digital berbasis kearifan lokal dengan pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) bagi guru-guru bahasa Indonesia SMP. *JSCE*, 3(2), 52–60.
- Ernalida, E., Oktarina, S., & Ansori, A. (2023). Mobile learning based- creative writing in senior high school. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 6(2), 299–307.
- Ernalida, E., Santi, O. (2024). Designing mobile learning media for enhancing creative writing skills. *Al-Ishlah*, 16(4), 5497–5506.
- Ernalida, E., Sri Indrawati, H. A., Sholikhah, S., & Izzah. (2024). Weaving wisdom into word: E-modules for short story writing inspired by South Sumatra's ReiLA. *Journal of Research & Innovation in Language*, 6(2), 143–159.
- Gay, G. (2023). *Culturally responsive teaching: Theory to practice* (4th ed.). Teachers College Press.
- Hani, A., & Rokhmaniyah. (2024). Implementasi CRT dalam literasi budaya berbasis AR. *Jurnal Pendidikan Budaya*, 8(1), 55–68.
- Idayanti. (2024). Minimnya media pembelajaran digital dan dampaknya terhadap hasil belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 44–58.
- Kemendikbud. (2023). *Pedoman pengembangan bahan ajar digital*. Pusat Kurikulum.
- Kemendikbudristek. (2024). *Panduan menulis kreatif berbasis AI*. Pusperka.
- Kirkpatrick, D. L., & Kirkpatrick, J. D. (2016). *Evaluating training programs: The four levels* (3rd ed.). Berrett-Koehler.
- Lee, S., et al. (2023). AI-powered writing assistants in education: A meta- analysis of QuillBot applications. *Journal of Education Technology*, 21(4), 567–582.
- Mishra, P., et al. (2025). TPACK 2.0: AI integration in pedagogy. *TechTrends*, 69(1), 112–125.
- Ningsih, R. (2022). *Desain pembelajaran CRT untuk Generasi Z*. Kencana.
- Ningsih, R., et al. (2025). Digital CRT: Integrating local wisdom with EdTech. *Journal of Culturally Responsive Pedagogy*, 8(3), 45–62.
- Oktarina, N., et al. (2024). Pantun-based creative writing in Indonesian schools. *Language Creativity Education*, 7(1), 88–105.
- QuillBot Inc. (2022). *AI writing assistance for education* (White paper). QuillBot.
- QuillBot Inc. (2024). *Enhancing academic writing with AI paraphrasing tools* (3rd ed.). QuillBot Publications.
- Rahman, T., et al. (2024). *Desain e-modul dengan Canva: 50 studi kasus*. Remaja Rosdakarya.
- Rita, I., Amrullah, A., Sofendi, S., Soni, M., Mulyadi, E., Ernalida, E., Sri, I., Sary, S., & Zahra, A. (2022). South Sumatra local culture-based teaching materials training for vocational school language teachers. *English Franca*, 6(1), 65–82.
- Thompson, L. (2023). *Visual storytelling with Canva: A classroom guide*. *Journal of Visual Literacy*, 42(3), 334–351.
- UNESCO. (2020). *Guidelines for digital learning materials development*. UNESCO Publishing.
- UNESCO. (2024). *AI and digital tools for creative learning*. UNESCO Publishing.

UNSRI. (2023). *Laporan analisis kebutuhan pembelajaran di Ogan Ilir*. LPPM UNSRI.

Wulan. (2023). Implementasi e-module digital terintegrasi media pembelajaran pada SMPN 271 Jakarta: Studi efektivitas. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 8(1), 77–90.

Zhang, W., et al. (2023). AI in education: Meta-analysis of QuillBot applications. *Computers & Education*, 185, 104501.

Zhang, W., et al. (2025). Comparative analysis of QuillBot vs Grammarly in ESL writing. *Computer Assisted Language Learning*, 38(2), 145–160.