BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMA tidak hanya diarahkan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa secara teknis, tetapi juga bertujuan membentuk kemampuan berpikir kritis, imajinatif, dan kreatif. Dalam Kurikulum Merdeka, salah satu teks yang diajarkan adalah cerita pendek. Teks ini tidak hanya syarat makna dan nilai-nilai kehidupan, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi ide, menyampaikan pengalaman, dan menyalurkan ekspresi personal melalui bahasa tulis. Dalam capaian pembelajaran Fase F, peserta didik diharapkan mampu memahami dan menulis teks cerita pendek secara utuh dan komunikatif, serta mampu mengadaptasikannya dalam bentuk produk digital (Kemendikbudristek, 2022). Oleh karena itu, keterampilan memahami dan menulis cerpen menjadi bagian penting dalam pembentukan literasi sastra di kalangan pelajar.

Menulis cerita pendek perlu dipelajari oleh siswa di sekolah karena dengan menulis cerita pendek siswa dilatih untuk berpikir kritis dalam membangun alur sebuah cerita, menciptakan tokoh dan penokohan yang sesuai, latar yang logis serta gaya bahasa yang menarik sesuai dengan ide dan tema. Tidak hanya itu, siswa juga berlatih untuk menyusun kalimat agar efektif dan berkesinambungan, terlebih siswa belajar untuk memilih kata-kata yang tepat untuk menyampaikan maksud dan gagasan. Kemampuan ini penting dalam berbagai aspek kehidupan,

seperti berkomunikasi secara lisan maupun tertulis. Siswa juga belajar memahami dan menempatkan diri pada situasi dan perasaan tokoh dalam cerita yang mereka ciptakan sehingga dapat meningkatkan rasa empati serta rasa toleransi siswa (Rahayu dkk., 2021).

Namun, pembelajaran teks cerita pendek di sekolah belum sepenuhnya mencerminkan tuntutan tersebut. Berdasarkan pengamatan di berbagai satuan pendidikan menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh media pembelajaran konvensional, khususnya pemanfaatan salindia *powerpoint* dan buku teks (Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia., 2023). Hal ini menyebabkan proses belajar berlangsung secara klasikal dan satu arah, di mana siswa mendengarkan penjelasan, mencatat, dan mengerjakan tugas menulis tanpa adanya media yang memandu atau menstimulasi imajinasi mereka. Dalam situasi seperti itu, siswa cenderung pasif dan kesulitan memulai. Pertanyaan seperti “Gimana mulainya, Bu?” atau “Ini boleh cerita tentang apa saja?” sering muncul dari siswa yang merasa bingung dan tidak siap menulis. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum benar-benar memahami struktur cerpen maupun cara membangunnya dari ide menjadi narasi.

Penggunaan *powerpoint*, meskipun menawarkan efisiensi dalam penyampaian materi secara terstruktur, seringkali terbatas pada presentasi informasi yang bersifat statis. Keterbatasan ini cenderung menciptakan proses pembelajaran yang didominasi oleh komunikasi satu arah, di mana peran guru sebagai penyampai informasi menjadi sangat sentral, sementara siswa cenderung pasif sebagai penerima (Chen & Wang, 2020). Salindia *powerpoint* yang kurang variatif, padat teks, dan minim elemen interaktif dapat memicu kejenuhan,

menurunkan tingkat partisipasi siswa, dan pada gilirannya, menghambat pencapaian pemahaman konseptual yang mendalam. Fenomena ini seringkali mengakibatkan siswa hanya terbatas pada aktivitas mencatat atau mendengarkan tanpa keterlibatan aktif dalam eksplorasi konsep (Dewi, 2020).

Serupa halnya dengan buku teks sebagai sumber informasi primer yang komprehensif dan terstruktur, buku teks memiliki peran yang tak tergantikan. Namun, karakteristiknya yang cetak dan statis, seringkali tanpa dukungan visual atau interaksi yang dinamis dapat menjadi tantangan signifikan bagi siswa dengan gaya belajar yang beragam, khususnya mereka yang memiliki preferensi visual atau kinestetik (Johnson & Lee, 2023). Materi yang disajikan secara murni tekstual tanpa konteks visual yang kaya atau simulasi dapat menyulitkan siswa dalam menginternalisasi konsep-konsep abstrak atau memahami implikasi praktis dari suatu teori. Kondisi ini berpotensi menjadikan proses pembelajaran kurang bermakna dan menimbulkan kesulitan belajar pada sebagian populasi siswa (Prasetyo, 2021).

Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah merevolusi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk ranah Pendidikan (UNESCO, 2022). Generasi siswa saat ini, yang dikenal sebagai *digital native*, tumbuh dalam lingkungan yang akrab dengan teknologi interaktif, konten multimedia yang kaya, dan akses informasi yang instan (Prensky, 2001). Kontras yang mencolok antara pengalaman digital mereka di luar lingkungan sekolah dengan metode pembelajaran yang masih mengandalkan media konvensional di dalam kelas dapat menimbulkan disonansi kognitif dan berdampak pada penurunan motivasi belajar (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020).

Situasi ini mengindikasikan bahwa ketergantungan eksklusif pada *powerpoint* dan buku teks tidak lagi memadai untuk memenuhi tuntutan pendidikan abad ke-21. Maka, diperlukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan kemajuan teknologi guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih adaptif, personal, dan menarik.

Fakta tersebut diperkuat dengan hasil angket yang disebarkan kepada 172 siswa dari SMAN 30 Jakarta, SMAN 72 Jakarta, dan SMK Tirta Sari Surya. Hasilnya diketahui bahwa guru cenderung hanya menggunakan media pembelajaran sederhana seperti *power point* dan buku teks. Belum adanya pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru agar selaras dengan media pembelajaran yang dibutuhkan siswa serta mengikuti perkembangan teknologi.

Kemudian data menunjukkan bahwa sebanyak 93% siswa menyatakan bahwa pelajaran Bahasa Indonesia terasa sulit atau sangat sulit. Lebih lanjut, materi teks cerpen menjadi materi yang paling sulit dipahami dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut dibuktikan dari hasil angket pada pertanyaan mengenai materi yang paling sulit dipahami, teks cerita pendek mendominasi jawaban siswa dengan 30,2% responden memilihnya. Materi lain seperti puisi 22,7%, teks persuasi 14,5%, teks argumentasi 9,9%, teks berita 81,1%, drama 7% dan karya ilmiah 7,6% mendapatkan respons yang jauh lebih sedikit. Hal ini secara jelas memperkuat temuan sebelumnya bahwa materi cerita pendek merupakan area yang paling menantang bagi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Sejalan dengan hal tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Ayu Nuraini Kosasih, Sukatmo dan Heri Isnaini (2023) dengan judul “Problematika Menulis Teks Cerpen Pada Proses Pembelajaran Siswa” pun menyatakan bahwa materi cerita pendek merupakan materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang sulit untuk dipahami, terlebih dalam keterampilan menulis. Dengan demikian, pemahaman mengenai cerita pendek menjadi penting. Selain itu, 93,6% siswa menyebutkan mereka membutuhkan media pembelajaran tambahan yang dapat memudahkan proses belajar, dan dalam jumlah yang sama, siswa menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap pembelajaran menggunakan platform digital. Tidak hanya itu, 94% siswa menyatakan lebih senang belajar dengan bantuan media digital dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru, dan 92% di antaranya percaya bahwa media digital mampu membuat mereka lebih aktif dan mandiri dalam belajar.

Dari sisi guru, pandangan yang disampaikan dalam angket pun sejalan. Guru Bahasa Indonesia di ketiga sekolah tersebut menyatakan bahwa media yang digunakan masih sangat terbatas, berupa *powerpoint* dan buku teks. Guru mengungkapkan bahwa siswa sering kehilangan fokus saat pembelajaran berlangsung dan tidak menunjukkan antusiasme ketika diminta menulis cerita pendek. Seluruh guru 100% setuju bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis platform digital sangat dibutuhkan untuk membantu siswa memahami materi, membangun ide cerita, dan mengembangkan keterampilan menulis yang lebih sistematis dan menyenangkan. Selain itu, media pembelajaran berbasis platform digital dapat digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran teks cerita pendek.

Melihat kondisi ini, pengembangan media pembelajaran menjadi langkah penting yang tidak bisa ditunda. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam penyampaian materi, tetapi juga sebagai jembatan antara dunia abstrak teks sastra dengan dunia konkret siswa. Sebuah media yang baik harus mampu menjawab tantangan zaman, menelaraskan cara belajar siswa masa kini yang lekat dengan teknologi, sekaligus memberi ruang untuk eksplorasi mandiri. Shoffa dkk. (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dapat meningkatkan minat, keterlibatan, serta pemahaman materi secara signifikan. Widiyanto dkk. (2021) pun menambahkan bahwa media yang efektif mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, dinamis, dan bermakna. Prinsip ini juga selaras dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menekankan pentingnya pendidikan sebagai sarana untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal (Pemerintah Pusat, 2003).

Seiring dengan berkembangnya teknologi digital, platform digital menjadi salah satu bentuk media pembelajaran yang paling relevan digunakan di kelas. Platform digital merupakan salah satu hasil dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang dapat digunakan sebagai terobosan inovatif dari media pembelajaran masa kini. Platform ini memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih fleksibel, visual, dan sesuai dengan gaya belajar mereka. Megwa (2022) menyebut bahwa pembelajaran digital membuka ruang bagi pendekatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan adaptif. Pemerintah melalui Puslapdik Kemendikbudristek (2022) juga telah mendorong guru untuk

menggunakan platform Merdeka Mengajar sebagai sarana pengembangan media digital.

Penelitian oleh Rahma dkk. (2023) menunjukkan bahwa guru perlu mengembangkan keterampilan menciptakan media digital yang mendukung pembelajaran bermakna. Wulandari dkk. (2022) turut menggarisbawahi pentingnya platform digital sebagai strategi pendidikan yang responsif terhadap perkembangan zaman. Program “Indonesia Makin Cakap Digital” yang diinisiasi Kominfo bahkan menguatkan pentingnya literasi digital sebagai kompetensi dasar abad ke-21 (Wahiddin & Nurdiyansyah, 2022). Oleh karena itu, platform digital merupakan terobosan dalam dunia pendidikan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran serta contoh bagi guru sebagai perwujudan dari pengembangan media berbasis digital.

Platform digital menjadi salah satu alternatif dalam pengembangan media pembelajaran karena dapat menunjang interaksi antara guru dan siswa, meningkatkan keberhasilan pembelajaran, dan mempermudah proses belajar (Assidiqi & Sumarni, 2020). Menurut penelitian sebelumnya dengan judul “Implementasi Platform Digital Sebagai Media Pembelajaran Daring di MI Muhammadiyah PK Kartasura pada Masa Pandemi Covid-19” yang dilakukan oleh Wibawa (2021) tentang platform digital menunjukkan bahwa platform digital dapat diimplementasikan ke dalam kegiatan pembelajaran sebagai media pembelajaran.

Kemudian, terdapat juga penelitian yang dilakukan oleh Fiti dkk. (2022) dengan judul “Pengenalan Platform Digital Sebagai Media dan Evaluasi

Pembelajaran SMK Bina Profesi Pekanbaru” tentang manfaat platform digital. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa platform digital berkontribusi dalam memberi kemudahan bagi siswa, guru bahkan sekolah dalam proses pembelajaran. Hadirnya platform digital menimbulkan semangat siswa dalam belajar sehingga siswa termotivasi dalam menjalankan proses belajar mengajar. Selain itu, platform digital juga fleksibel, dapat diakses kapanpun dan dimanapun sehingga mempermudah proses belajar mengajar. Tidak hanya bermanfaat untuk guru dan siswa, platform digital juga bermanfaat untuk orang tua murid. Hal ini diperjelas lebih lanjut oleh Sulastri dkk. (2021) yang menyatakan bahwa platform digital menyediakan akses kepada para orang tua murid untuk mengamati secara langsung perkembangan buah hatinya, serta memberikan kemudahan dalam berkomunikasi kepada guru maupun siswa.

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2023) mengenai platform digital. Platform digital terbukti memperoleh hasil yang memuaskan. Hasil dari survei tersebut menunjukkan bahwa kehadiran platform pembelajaran digital disambut baik oleh seluruh kalangan dalam dunia pendidikan baik itu siswa, guru, dosen dan para mitra atau industri. Tingkat penerimaan penggunaan platform pembelajaran digital mencapai 8,84 dikalangan kepala sekolah, 8,67 di kalangan guru, 8,81 di kalangan dosen dan 8,69 dikalangan mitra atau industri. Maka, dapat disimpulkan bahwa platform digital merupakan alternatif media pembelajaran yang efektif dan diterima dengan baik oleh seluruh kalangan karena mampu menunjang interaksi, meningkatkan keberhasilan dan fleksibilitas belajar, mempermudah proses pembelajaran, serta memberikan kemudahan akses dan komunikasi bagi guru,

siswa, dan orang tua dalam memantau perkembangan belajar. Oleh karena itu, peneliti berusaha untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dengan sebuah platform digital.

Sejumlah penelitian sebelumnya juga menunjukkan keberhasilan pengembangan media digital dalam pembelajaran teks cerita pendek. Fahmy dan Pristiwati (2024) mengembangkan platform sastra siber yang mendorong minat siswa dalam menulis cerpen. Cordellia dan Fitriani (2023) mengembangkan e-LKPD berbasis Wizer.me yang memudahkan siswa dalam memahami unsur cerpen. Penelitian Rosa Sintia dkk. (2023) menghasilkan e-modul digital untuk menganalisis struktur cerpen, sedangkan Hidayat dan Sulistiyono (2020) mengembangkan media Android (MPOS) untuk pembelajaran cerpen.

Namun, sebagian besar penelitian tersebut hanya fokus pada aspek pemahaman atau penulisan secara terpisah, dan belum sepenuhnya mengintegrasikan keduanya dalam satu platform. Belum menyesuaikan media dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka yang mengutamakan kreativitas, partisipasi aktif, serta publikasi karya siswa di ruang digital. Berangkat dari celah tersebut, penelitian ini hadir dengan kebaruan berupa pengembangan media pembelajaran berbasis platform digital yang secara terpadu memfasilitasi siswa dalam memahami sekaligus menulis teks cerita pendek. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang berdasarkan kebutuhan nyata siswa dan guru, selaras dengan tuntutan kurikulum serta perkembangan teknologi.

Peneliti memilih tiga sekolah sebagai tempat penelitian yaitu SMAN 30 Jakarta, SMAN 72 Jakarta dan SMK Tirta Sari Surya. Namun, untuk implementasi penelitian hanya dilakukan di satu sekolah, yaitu SMAN 30 Jakarta. Hal ini dikarenakan berdasarkan hasil analisis kebutuhan SMAN 30 Jakarta menunjukkan urgensi yang lebih tinggi terkait kesulitan pembelajaran cerita pendek. Selain itu, pihak sekolah dan guru Bahasa Indonesia di SMAN 30 Jakarta juga menunjukkan keterbukaan serta dukungan yang sangat baik terhadap penggunaan media pembelajaran baru. Sedangkan, pada sekolah SMAN 72 Jakarta dan SMK Tirta Sari Surya hanya melakukan penyebaran angket saja. Peneliti memilih tiga sekolah di DKI Jakarta sebagai lokasi penelitian karena ketiga sekolah tersebut berada dalam satu kawasan sehingga lebih mudah diakses oleh peneliti, memiliki akreditasi yang baik serta guru yang baik sehingga memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan terkait penelitian.

Berdasarkan tingginya tingkat kesulitan yang dirasakan siswa, kebutuhan akan media pembelajaran, serta antusiasme terhadap platform digital, maka timbullah ketertarikan peneliti untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis platform digital. Sehubungan dengan permasalahan media pembelajaran yang dialami serta kendala siswa dalam memahami materi cerita pendek dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, maka peneliti memilih judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Platform Digital pada Teks Cerita Pendek Kelas XI SMA/MA”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan kajian latar belakang yang telah dipaparkan oleh peneliti di atas, maka dirumuskan permasalahan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis platform digital pada pembelajaran teks cerita pendek siswa kelas XI SMA?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis platform digital pada pembelajaran teks cerita pendek siswa kelas XI SMA?
3. Bagaimana tanggapan ahli materi, ahli media dan guru Bahasa Indonesia terhadap media pembelajaran berbasis platform digital pada pembelajaran teks cerita pendek siswa kelas XI SMA?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis platform digital pada pembelajaran teks cerita pendek. Hasil akhir dari penelitian pengembangan ini adalah sebuah produk media pembelajaran teks cerita pendek kelas XI SMA. Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka secara khusus tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui kebutuhan media pembelajaran berbasis platform digital pada pembelajaran teks cerita pendek siswa kelas XI SMA.
2. Mengembangkan media pembelajaran berbasis platform digital pada pembelajaran teks cerita pendek siswa kelas XI SMA.

3. Mengetahui tanggapan ahli materi, ahli media dan guru Bahasa Indonesia terhadap media pembelajaran berbasis platform digital pada pembelajaran teks cerita pendek siswa kelas XI SMA yang telah dikembangkan.

1.4 Batasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis platform digital. Guna membatasi ruang lingkup dan menghindari pembahasan yang terlalu luas, penelitian ini dibatasi pada pembelajaran teks cerita pendek kelas XI SMA yang dikemas dengan media pembelajaran berbasis platform digital yang dikembangkan oleh peneliti yaitu Widyabhavana.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat berguna secara teoritis dan praktis. Secara teoretis penelitian diharapkan dapat berguna bagi pengembangan ilmu khususnya pada bidang pendidikan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kemudian, secara praktis hasil dari penelitian diharapkan dapat berguna secara nyata, yaitu:

1. Bagi guru penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu media alternatif dalam pembelajaran yaitu penerapan media pembelajaran berbasis platform digital pada pembelajaran teks cerita pendek untuk membantu proses belajar mengajar serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Bagi siswa penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dengan mudah memahami tentang teks cerita pendek serta dapat mengoptimalkan kegunaan teknologi sebagai media pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya penelitian dapat menjadi acuan untuk menambah referensi sehingga memperdalam penelitian lebih lanjut yang lebih menarik untuk diteliti mengenai pengembangan media pembelajaran.

1.6 Keaslian Penelitian

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran digital pada materi teks cerita pendek telah dilakukan oleh sejumlah peneliti sebelumnya. Cordellia dan Fitriani (2023) mengembangkan E-LKPD interaktif berbasis Wizer.me untuk membantu siswa memahami unsur-unsur cerita pendek. Rosa Sintia dkk. (2023) mengembangkan e-modul digital yang berfokus pada analisis struktur cerpen, sedangkan Hidayat dan Sulistiyono (2022) menciptakan media MPOS berbasis PowerPoint dan OBS Studio sebagai sarana pembelajaran daring. Meski ketiga penelitian tersebut terbukti bermanfaat, fokus pengembangannya cenderung terbatas pada satu aspek keterampilan saja, baik pemahaman maupun penulisan, dan belum mengintegrasikan keduanya secara menyeluruh dalam satu media.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini menghadirkan kebaruan dari segi konsep, metode, ilmu, dan teknologi. Secara konsep, media yang dikembangkan mengintegrasikan keterampilan memahami dan menulis teks cerita pendek dalam satu kesatuan yang terpadu. Dari sisi metode, penelitian ini

menggunakan model pengembangan ADDIE yang disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan nyata dari pengguna. Dalam aspek keilmuan, pengembangan media ini mengusung pendekatan pembelajaran sastra yang reflektif dan partisipatif. Sedangkan dari sisi teknologi, media ini dirancang sebagai platform digital interaktif dengan fitur-fitur seperti sistem poin, latihan terintegrasi, ruang belajar kolaboratif, dan profil pengguna untuk mendorong keterlibatan aktif siswa.

Dengan pendekatan tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya menjawab kebutuhan pembelajaran sastra di era digital, tetapi juga mendukung capaian Kurikulum Merdeka yang menekankan kreativitas, kemandirian belajar, dan publikasi karya siswa. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki keaslian dari sisi pendekatan pengembangan, keterpaduan isi, serta penggunaan teknologi sebagai bentuk inovasi media pembelajaran berbasis digital. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi nyata dalam pengembangan teknologi pembelajaran sastra yang adaptif, relevan, dan responsif terhadap kebutuhan pembelajaran di abad ke-21.