

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses digitalisasi yang amat dinamis membawa manusia kepada perubahan-perubahan besar dalam berbagai aktivitasnya yang disebut sebagai revolusi industri. Era yang memandang bahwa penggunaan daya komputasi dan data menjadi basis dalam kehidupan manusia, termasuk bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, tak terkecuali bidang pendidikan. Perkembangan internet dan teknologi digital memberikan peluang sekaligus tuntutan dalam bidang pendidikan untuk memaksimalkan perannya dalam melahirkan manusia-manusia yang mampu membekali dirinya dengan berbagai keterampilan yang meliputi kemampuan teknis, kreativitas, dan pemecahan masalah yang inovatif (Suwandi, 2019).

Pendidikan adalah proses interaksi manusia dengan lingkungannya yang terjadi secara sadar dan sengaja untuk mengembangkan semua potensinya, termasuk aspek fisik (kesehatan) dan spiritual (pikiran, rasa, karsa, pekerjaan, kreasi, dan hati nurani) yang mengarah pada perubahan dan kemajuan positif, serta aspek kognitif, afektif, dan psikomotoriknya yang terjadi secara terus menerus untuk mencapai tujuan hidupnya (Ahmadi, 2014). Pendidikan nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki etika yang luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, memiliki kepribadian yang mantap dan mandiri, serta memiliki rasa kebersamaan dan tanggung jawab bangsa (Sujana, 2019).

Dalam mewujudkan pendidikan yang mampu membekali manusia dengan keterampilan yang dibutuhkan dalam era digitalisasi yakni kemampuan literasi tinggi maka dibutuhkan pula pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran akan berjalan baik jika ada keterlibatan aktif antara siswa, sumber belajar, dan lingkungan yang telah diatur sedemikian rupa oleh guru dan sekolah (Suwandi, 2019). Pembelajaran di era digital saat ini menitikberatkan pada proses yang kreatif dan inovatif sehingga terjadinya proses belajar mengajar yang interaktif antara siswa dan guru. Pembelajaran yang baik didukung oleh kegiatan belajar mengajar yang dapat meningkatkan kompetensi dan kreativitas siswa sehingga siswa dapat membekali dirinya dengan keterampilan yang harus dimiliki saat ini, salah satunya adalah keterampilan berkomunikasi.

Keterampilan berkomunikasi dapat dikembangkan melalui pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Depdikbud (1995) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa diarahkan untuk meningkatkan kemampuan pebelajar (siswa) dalam berkomunikasi, baik lisan maupun tulis (Rokayah, 2021). Pembelajaran bahasa Indonesia pada dasarnya bertujuan agar siswa memiliki kemahiran berbahasa yang mencakup empat aspek keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pembelajaran sastra bertujuan untuk mengenalkan siswa pada ranah produktif dan apresiatif sehingga dapat mengembangkan kreativitas siswa.

Oemarjati menyatakan bahwa tujuan utama dari pengajaran sastra adalah untuk meningkatkan pengalaman siswa dan meningkatkan penerimaan mereka

terhadap dunia di sekitar mereka. Tujuan lainnya adalah untuk menumbuhkan dan mengembangkan kepekaan terhadap situasi manusia, pengakuan, dan penghormatan terhadap nilai-nilai baik di ruang pribadi maupun publik (Riana, 2020). Tujuan tersebut dicapai melalui karya sastra yang disajikan oleh guru kepada siswa dalam pembelajaran sastra. Karya sastra tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan, namun juga dapat mendorong siswa untuk aktif berkreasi dan membantunya dalam mencari jalan keluar atas masalah yang dihadapi karena di dalam karya sastra terdapat nilai-nilai kemanusiaan yang merupakan gambaran dari kehidupan nyata. Pentingnya siswa memahami karya sastra agar dapat menangkap nilai-nilai kehidupan dan amanat yang terkandung di dalamnya (Riana, 2020).

Karya sastra tersebut salah satunya adalah cerita pendek. Cerita pendek atau cerpen merupakan karya sastra yang berbentuk prosa naratif fiktif (Nurmalina, 2021). Cerita pendek dapat dikatakan sebagai gambaran dari kehidupan nyata karena di dalamnya terdapat tokoh, waktu, dan kejadian dengan tema yang beraneka ragam. Cerita pendek memuat nilai-nilai kehidupan yang dapat dilihat dari tokoh yang diceritakan. Tokoh-tokoh tersebut merupakan gambaran dunia nyata yang menyimpan pesan-pesan tertentu. Pesan-pesan tersebut dapat dijadikan praktik pembelajaran untuk mengembangkan nilai sikap siswa.

Pembelajaran sastra melalui cerita pendek berfungsi untuk memberikan pengetahuan kepada siswa mengenai permasalahan dalam kehidupan agar kelak dapat dijadikan sebagai pedoman dalam kehidupan. Teks cerita pendek memiliki fungsi edukatif, hiburan, dan didaktif (Soraya & Syafri Badaruddin, 2019). Teks cerita pendek berfungsi sebagai hiburan karena memiliki alur penceritaan yang menarik dengan dibumbui imajinasi pengarang sehingga tidak membosankan.

Cerita pendek juga berfungsi mengarahkan pembaca untuk memaknai nilai-nilai moral serta sikap terpuji dari tokoh-tokoh yang terdapat di dalamnya.

Cerita pendek yang memuat nilai kehidupan dan ajaran-ajaran baik di dalamnya dapat dikembangkan menjadi materi ajar yang dapat meningkatkan sikap sosial dan religius serta keterampilan berfikir kreatif siswa. Hal tersebut diwujudkan melalui pengembangan materi ajar teks cerita pendek yang memuat pembelajaran kreatif dan interaktif. Materi ajar tersebut juga dapat digunakan sebagai tambahan sumber belajar siswa dan penunjang pembelajaran mandiri siswa sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari yakni teks cerita pendek.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMAN 1 Rancabungur, Kabupaten Bogor menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran teks cerita pendek adalah *Microsoft Word*, *Microsoft PowerPoint*, dan *YouTube*. Guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif seperti *Canva* pada pembelajaran teks cerita pendek. Materi ajar bersumber dari internet dan buku pemerintah. Hasil pembelajaran teks cerita pendek siswa belum sepenuhnya memuaskan karena masih sedikit siswa yang dapat dikategorikan baik dalam memahami unsur-unsur pembangun, struktur, dan kaidah kebahasaan teks cerita pendek. Guru menyimpulkan bahwa siswa belum sepenuhnya memahami materi teks cerita pendek seperti unsur-unsur pembangun, struktur dan kaidah kebahasaan teks cerita pendek.

Hasil perhitungan angket analisis kebutuhan dari 31 siswa menunjukkan sebanyak 12,3% siswa sangat setuju, dan sebanyak 77,4% siswa setuju serta

sebanyak 9,7% siswa tidak setuju memahami unsur-unsur pembangun, struktur dan kaidah kebahasaan teks cerita pendek; sebanyak 16,1% siswa sangat setuju, sebanyak 74,2% siswa setuju, sebanyak 6,5% siswa tidak setuju dan sebanyak 3,2% siswa sangat tidak setuju mampu menganalisis unsur intrinsik teks cerita pendek. Selanjutnya sebanyak 9,7% siswa sangat setuju, dan 67,7% siswa setuju serta 22,6% siswa tidak setuju mampu menganalisis unsur ekstrinsik teks cerita pendek yang telah dibaca; selanjutnya sebanyak 12,9% siswa sangat setuju, 64,5% siswa setuju dan 22,6% siswa tidak setuju mampu menganalisis struktur teks cerita pendek yang telah dibaca; indikator selanjutnya sebanyak 38,7% siswa setuju, 58,1% siswa tidak setuju dan 3,2% siswa sangat tidak setuju mampu menganalisis kaidah kebahasaan teks cerita pendek yang telah dibaca. Dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan materi ajar yang dapat membantu mereka memahami unsur pembangun, struktur dan kaidah kebahasaan teks cerita pendek.

Siswa menyatakan bahwa pembelajaran teks cerita pendek di kelas belum disajikan dengan media yang bervariasi sehingga membuat siswa kurang termotivasi dan merasa bosan saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Siswa merasa lebih bersemangat dan termotivasi untuk belajar jika sumber belajar yang digunakan berbasis teknologi digital. Di era digitalisasi saat ini siswa lebih banyak menghabiskan waktunya di depan layar gawai atau laptop sehingga menjadikan mereka lebih menyukai pembelajaran yang disajikan dengan animasi gambar serta visualisasi yang kreatif baik dalam penggunaan jenis huruf maupun warna huruf. Selain itu, materi ajar yang disajikan dengan teknologi digital mudah untuk digunakan kapan pun dan di mana pun.

Proses pembelajaran saat ini memanfaatkan kemajuan teknologi dan informasi yang ada sesuai dengan perkembangan zaman. Menyajikan sebuah materi ajar yang tepat menjadi tantangan sekaligus keharusan bagi para pengajar. Paradigma Kurikulum Merdeka yang menguatkan kemerdekaan guru sebagai pemegang kendali dalam proses pembelajaran, maka metode pembelajaran yang digunakan oleh guru harus bervariasi dan materi ajar yang dikembangkan harus kreatif dan inovatif serta dapat melibatkan siswa secara aktif. Penyusunan materi ajar teks cerita pendek ini berdasarkan Kurikulum Merdeka dengan standar pencapaian yang ditetapkan dalam bentuk Capaian Pembelajaran (CP) yang diarahkan ke pengembangan dan kreativitas serta karakter siswa sesuai dengan proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila yang berfokus pada proses belajar siswa. Pada Kurikulum 2013 materi teks cerita pendek mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara sistematis berdasarkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar (KI-KD) (Dwi Astuti & Maharani Umayu, 2025; Sufanti, 2016).

Penelitian yang dilakukan adalah pengembangan materi ajar teks cerita pendek berbasis *Canva* berdasarkan Kurikulum Merdeka dengan Capaian pembelajaran pada Fase F Elemen Membaca dan Memirsa “Peserta didik mampu mengevaluasi gagasan dan pandangan berdasarkan kaidah logika berpikir dari membaca berbagai tipe teks (nonfiksi dan fiksi) di media cetak dan elektronik. Peserta didik mampu mengapresiasi teks fiksi dan nonfiksi”. Guru dapat memanfaatkan *Canva* untuk membuat dan menyusun materi ajar yang menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Konten pembelajaran yang dibuat dalam aplikasi *Canva* dapat ditambahkan *video*, audio,

teks, warna, bentuk objek, efek gerak objek dan efek animasi yang bervariasi sehingga materi ajar yang dihasilkan menarik dan kreatif. Materi ajar sebagai sarana untuk membantu guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang terarah dan tersusun secara sistematis sehingga terciptanya kondisi belajar yang menyenangkan. Materi ajar juga sebagai alat untuk membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan baru.

Materi ajar yang dibuat dan disusun menggunakan aplikasi *Canva* dapat menghasilkan materi ajar teks cerita pendek yang berbeda dari materi ajar yang telah ada sebelumnya. Penyajian materi ajar yang dibuat dengan aplikasi *Canva* lebih menarik karena dilengkapi dengan berbagai fitur. Cara kerja *Canva* mirip dengan *Microsoft PowerPoint*, akan tetapi banyak sekali fitur-fitur yang dapat ditambahkan ke dalamnya. Materi ajar yang dihasilkan dengan aplikasi ini dapat digunakan di mana pun, tidak ada batasan ruang dan waktu bagi siswa untuk belajar mandiri. Materi ajar yang dihasilkan melalui aplikasi ini dapat menghidupkan suasana pembelajaran dan memperjelas penyajian materi pelajaran yang bersifat tertulis/lisan, kuis interaktif yang menyenangkan juga dapat ditambahkan ke dalam materi ajar.

Pengembangan materi ajar teks cerita pendek berbasis *Canva* untuk Kelas XI SMA ini juga berdasarkan penelitian sebelumnya. Salah satu penelitian yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Siti Alfiati Majid pada tahun 2023 dari Universitas Negeri Jakarta yang berjudul “Pengembangan Materi Ajar Teks Cerita Pendek Berbasis Penguatan Pendidikan Karakter dengan Menggunakan Media *Canva* pada Siswa Kelas XI SMK”. Perbedaan pada penelitian ini yakni objek yang dikaji dalam penelitian tersebut ialah materi teks cerita pendek

berbasis penguatan pendidikan karakter menggunakan kurikulum 2013, sedangkan yang peneliti kaji yakni materi teks cerita pendek berbasis *Canva* dengan Kurikulum Merdeka. Hal ini akan dibahas lebih lanjut pada bab II mengenai penelitian yang relevan.

Berdasarkan penjelasan mengenai hasil observasi dan angket analisis kebutuhan terhadap guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas XI SMAN 1 Rancabungur yang telah dilakukan di atas, dapat disimpulkan bahwa diperlukannya materi ajar yang dikembangkan dengan interaktif sehingga dapat menarik minat dan memberikan motivasi belajar kepada siswa agar lebih memahami unsur pembangun, struktur dan kaidah kebahasaan teks cerita pendek.

Dengan adanya masalah-masalah yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam pembelajaran teks cerita pendek, peneliti memberikan solusi melalui penggunaan aplikasi *Canva* dalam pembuatan dan penyusunan materi ajar. Materi ajar berbasis *Canva* dapat digunakan oleh guru dan siswa agar memudahkan penyampaian materi oleh guru kepada siswa dan membantu siswa memahami materi dalam pembelajaran teks cerita pendek. Materi ajar yang dihasilkan dapat dengan mudah diakses oleh guru dan siswa melalui gawai, laptop, dan komputer. Pengembangan materi ajar teks cerita pendek berbasis *Canva* yang dilakukan ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyajikan sumber belajar yang lebih bervariasi, kreatif, serta dapat mengoptimalkan peran guru sebagai fasilitator. Pengembangan materi ajar ini juga diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman menganalisis unsur pembangun, struktur dan kaidah kebahasaan teks cerita pendek melalui proses belajar yang menyenangkan dan interaktif. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengangkat permasalahan dalam skripsi yang

berjudul “**Pengembangan Materi Ajar Teks Cerita Pendek Berbasis *Canva* untuk Kelas XI SMA.**”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian mengenai latar belakang dan fokus penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimanakah analisis kebutuhan materi ajar teks cerita pendek siswa kelas XI SMA dengan media *Canva*?
- 2) Bagaimanakah pengembangan model materi ajar teks cerita pendek siswa kelas XI SMA dengan media *Canva*?
- 3) Bagaimanakah kelayakan materi ajar teks cerita pendek siswa kelas XI SMA dengan media *Canva*?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan materi ajar teks cerita pendek berbasis *Canva* untuk kelas XI SMA serta mengetahui responsi guru dan siswa terhadap materi ajar teks cerita pendek berbasis *Canva* untuk kelas XI SMA.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus dan tidak meluas dari pembahasan yang dimaksudkan, maka penelitian ini dibatasi pada ruang lingkup pengembangan produk materi ajar teks cerita pendek dengan materi unsur pembangun, struktur,

dan kaidah kebahasaan teks cerita pendek serta analisisnya menggunakan media *Canva* yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas XI SMA.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoretis dan praktis, diantaranya sebagai berikut.

1) Secara Teoretis

Dapat menjadi literatur atau sumber rujukan di bidang pengembangan materi ajar teks cerita pendek berbasis *Canva* untuk Kelas XI SMA sehingga dapat meningkatkan kemajuan ilmu pendidikan di Indonesia dan kualitas pengajaran serta pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada pembelajaran sastra.

2) Secara Praktis

a) Bagi guru Bahasa Indonesia, hasil penelitian ini diharapkan mampu membantu guru dalam meningkatkan penguasaan teknologi informasi dan digital dalam menyajikan materi ajar berbasis multimedia interaktif yang dapat melibatkan siswa secara aktif dan membantu proses pembelajaran baik secara daring maupun luring.

b) Bagi siswa, produk yang dihasilkan dalam penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi siswa dalam menambah wawasan, memudahkan pemahaman materi, memudahkan pengaksesan materi di mana pun dan kapan pun, meningkatkan minat dan kreativitas siswa dalam pembelajaran teks cerita pendek.

- c) Bagi peneliti lain, diharapkan dapat dijadikan referensi dan pedoman dalam pengembangan materi ajar berbasis media interaktif selanjutnya dengan media atau materi yang berbeda.

1.6 Keaslian Penelitian (*State of The Art*)

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Materi Ajar Teks Cerita Pendek Berbasis Canva” yang merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) dengan fokus pada penyusunan materi ajar teks cerita pendek yang didesain secara visual menggunakan *platform Canva*. Penelitian ini bersifat orisinal karena belum ada penelitian sebelumnya yang secara spesifik mengembangkan perangkat ajar teks cerita pendek untuk jenjang SMA berbasis *Canva* yang disesuaikan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, khususnya pada fase F (kelas XI).

Beberapa penelitian sebelumnya memang telah membahas pengembangan media atau materi ajar dengan bantuan aplikasi desain grafis seperti *Canva*, namun umumnya masih bersifat umum, tidak terfokus pada teks cerita pendek sebagai materi ajar, atau ditujukan untuk jenjang pendidikan yang berbeda. Misalnya, penelitian oleh Simatupang (2023) mengembangkan bahan ajar teks cerita pendek berupa *handout* berbasis karakter, penelitian oleh Clara Lolinsa (2023) mengembangkan modul interaktif berbasis ADDIE dan penelitian oleh Sintia dkk (2024) mengembangkan bahan ajar teks cerita pendek berbasis animasi. Berdasarkan beberapa penelitian tersebut belum ada yang memanfaatkan *platform Canva* secara khusus dan mengintegrasikannya sebagai desain visual utama materi ajar untuk konteks pendidikan Indonesia modern.

Berbeda dengan penelitian yang disebutkan di atas, penelitian ini menghasilkan produk berupa materi ajar yang terintegrasi antara konten, visual, dan elemen interaktif berbasis *Canva*, yang dirancang sesuai kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran teks cerita pendek. Penelitian ini juga melalui tahapan validasi oleh ahli materi, ahli media, serta uji coba terbatas di lapangan, sehingga aspek kepraktisan dan kelayakan produk turut diuji secara empiris.

Berdasarkan pertimbangan perbandingan di atas, penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) dari segi:

1. Materi ajar yang dikembangkan secara khusus untuk teks cerita pendek kelas XI SMA.
2. Penggunaan platform *Canva* sebagai media utama penyajian dan visualisasi.
3. Penyesuaian dengan tujuan pembelajaran Kurikulum Merdeka, terutama pada diferensiasi konten dan gaya belajar visual.
4. Produk akhir berupa modul digital kreatif yang dapat dicetak maupun diakses daring.

Dengan demikian, penelitian ini dapat dinyatakan sebagai karya orisinal dan memiliki kontribusi baru dalam pengembangan materi ajar Bahasa Indonesia berbasis digital yang relevan dengan tuntutan pendidikan abad 21.