

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi kian masif digunakan dalam segala bidang dan kalangan karena adanya kemudahan dalam mendapatkan informasi yang mampu membantu pengguna dalam menyelesaikan pekerjaan. Teknologi mampu dijadikan sebagai suatu solusi yang dapat ditemui di berbagai aspek dalam bidang kehidupan, salah satunya pendidikan. Di dalam pendidikan, teknologi dapat menjadi alat bagi guru untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan.

Pada awalnya, pembelajaran di dalam kelas bersifat konvensional, guru menjadi pusat pembelajaran dengan aktif menjelaskan di dalam kelas. Untuk dapat memahami materi pembelajaran, siswa menyimak informasi yang disampaikan oleh guru. Seiring berjalananya waktu, proses dalam pembelajaran mulai bertransformasi menjadi lebih interaktif dan bervariatif dengan mengandalkan teknologi. Guru dan siswa dituntut untuk beradaptasi dengan berbagai inovasi pendidikan, salah satunya penggunaan teknologi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Salah satu bentuk pengimplementasian teknologi dalam pembelajaran di sekolah adalah memanfaatkan media digital dalam membuat materi ajar. Guru dapat mengembangkan materi untuk pembelajaran berbentuk digital yang interaktif dengan penggunaan teknologi. Dengan demikian, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu

menyediakan sumber belajar yang kontekstual dan mudah diakses guna mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Farliana (2024), bahwa media digital yang digunakan dalam proses pembelajaran memberikan manfaat guna menunjang pencapaian dari hasil belajar.

Dalam Kurikulum Merdeka, keterampilan berbahasa dibagi ke dalam empat elemen utama, yaitu menyimak, berbicara dan mempresentasikan, membaca dan memirsa, serta menulis. Keempat elemen ini menjadi dasar dalam pengembangan literasi yang menjadi fokus utama pendidikan saat ini. Pemanfaatan media digital relevan diterapkan pada mata pelajaran yang menekankan penguasaan keterampilan berbahasa, seperti Bahasa Indonesia. Dari keempat keterampilan berbahasa tersebut, membaca dan memirsa menjadi salah satu keterampilan yang mendukung penguasaan literasi. Melalui kegiatan membaca dan memirsa, siswa mampu memahami isi bacaan, berpikir kritis, menganalisis informasi, dan mengembangkan wawasan.

Pemerintah pun menunjukkan komitmen terhadap peningkatan budaya literasi dengan menjadikan penguatan kemampuan membaca sebagai bagian dari kebijakan pendidikan nasional. Hal ini sejalan dengan Kemendikdasmen (2024), salah satu program pemerintah yang tercantum pada surat edaran Mendikdasmen No. 5684/MDM.B1/HK.04.00/2025 yang menjadi landasan pelaksanaan program peningkatan keterampilan membaca melalui penyediaan buku bacaan bermutu dan pelatihan guru dalam pemaksimalan buku guna meningkatkan keterampilan membaca siswa. Kebijakan ini menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan membaca siswa tidak hanya bergantung pada strategi pembelajaran, tetapi juga pada tersedianya sumber belajar yang berkualitas dan sesuai kebutuhan.

Keterampilan membaca mencakup proses memahami, menafsirkan, dan mengevaluasi makna dari teks tertulis. Membaca bukan sekadar melafalkan kata, melainkan aktivitas berpikir aktif yang menuntut pemahaman makna secara menyeluruh. Dalam praktik pembelajaran, keterampilan membaca terbagi menjadi beberapa jenis, antara lain membaca permulaan, membaca intensif, membaca ekstensif, dan membaca pemahaman. Dari keempat jenis tersebut, membaca pemahaman menjadi keterampilan tingkat lanjut yang berkaitan langsung dengan kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa terhadap isi bacaan. Hal ini karena membaca pemahaman melibatkan kemampuan untuk tidak hanya mengenali kata, tetapi juga menangkap ide pokok, menafsirkan makna tersirat, dan mengevaluasi informasi dalam teks. Aktivitas tersebut juga dapat ditemui dalam teks cerita pendek (cerpen). Dalam cerpen, pembaca dapat mengidentifikasi tema utama, memahami karakter tokoh, menafsirkan konflik dan alur cerita, dan menemukan pesan atau amanat yang ingin disampaikan pengarang.

Teks cerpen berisi kisah tokoh-tokoh yang saling berkaitan membentuk suatu peristiwa, dapat berupa peristiwa menyenangkan, menyedihkan, menegangkan, dan lain sebagainya. Kisahan tersebut umumnya dijadikan sebagai sarana hiburan karena penyajian yang ringkas dan runtutan peristiwa di dalam cerpen menarik perhatian pembaca. Teks cerpen menjadi salah satu materi Bahasa Indonesia yang berbentuk informasi naratif singkat. Sesuai pendapat Rohman (2020), bahwa teks cerita pendek adalah cerita imajinatif yang disajikan secara ringkas memuat rangkaian peristiwa yang dialami oleh tokoh-tokoh tertentu.

Karakteristik cerpen tersebut menjadikannya sebagai materi ajar yang potensial dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa,

khususnya pada jenjang SMP. Contoh keterampilan membaca pemahaman dalam materi teks cerpen seperti, menganalisis unsur intrinsik dan ekstrinsik dalam teks cerpen. Dengan membaca pemahaman dalam pembelajaran teks cerpen mampu memacu siswa SMP untuk menguasai isi dan makna bacaan secara lebih mendalam, asalkan dilakukan dengan pendekatan pembelajaran yang sistematis (Baihaqi et al., 2019). Sesuai pendapat tersebut, siswa dapat dilatih keterampilan membaca pemahaman dengan memahami unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik, menafsirkan makna cerita, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan apresiasi sastra. Dengan pendekatan yang tepat, teks cerpen dapat menjadi media yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca, terkhususnya keterampilan membaca pemahaman siswa.

Namun, pembelajaran teks cerpen belum sepenuhnya optimal karena masih ditemukan berbagai kendala di lapangan. Berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran Bahasa Indonesia, permasalahan yang dihadapi baik siswa maupun guru dalam pembelajaran materi teks cerpen berkaitan dengan faktor materi ajar dan media pembelajaran yang digunakan. Materi ajar yang disampaikan oleh guru bersumber pada buku pelajaran Bahasa Indonesia diterbitkan oleh pemerintah dengan metode ceramah. Kondisi tersebut diakui oleh guru karena keterbatasan waktu dalam menyusun materi ajar dan waktu pelajaran yang sering terpangkas karena adanya pembiasaan pagi atau salat duha. Proses pembelajaran cenderung berlangsung satu arah dengan pemanfaatan media PowerPoint sebagai alat bantu utama. Kondisi ini menyebabkan kegiatan belajar belum sepenuhnya mendukung keterlibatan aktif siswa dalam memahami isi dan struktur teks cerpen secara mendalam.

Hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia SMP di Jakarta, ditemukan beberapa permasalahan bahwa guru merasa siswa mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi unsur-unsur dalam cerita, seperti sulit menentukan tema, puncak sebuah konflik dalam cerita, membedakan unsur intrinsik dan ekstrinsik, watak tokoh, dan membaca alur yang terlalu berat. Guru juga menjelaskan bahwa sumber belajar baik pada proses pembelajaran teks cerpen maupun materi lain mengandalkan buku yang disediakan dari sekolah dan PowerPoint. Situasi ini terjadi karena keterbatasan waktu dan tuntutan menyelesaikan materi dalam jangka waktu tertentu. Ditambah, guru memiliki tuntutan lain dalam menyelesaikan administrasi sekolah sehingga menyiapkan materi ajar dengan bentuk sederhana.

Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penyebaran angket kepada 108 siswa dari berbagai sekolah, diperoleh data bahwa sebanyak 34,75% responden menyebutkan PowerPoint sebagai sumber belajar dalam pembelajaran materi teks cerpen, 22,03% responden menjawab menggunakan buku paket sebagai sumber belajar, sementara sisanya memilih variasi media lain seperti Kahoot!, Google, YouTube, dan Quizizz. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mempelajari materi teks cerpen menggunakan PowerPoint yang ditampilkan di proyektor kelas. Selain itu, siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari teks cerpen sebanyak 55,6%. Kesulitan tersebut antara lain disebabkan oleh ketidakmampuan siswa dalam memahami materi dan kesulitan dalam merangkai kalimat saat menciptakan karya tulis cerpen. Siswa juga menghadapi hambatan dalam mempelajari unsur intrinsik dan ekstrinsik, seperti menentukan tema cerita, mengamati perubahan sikap tokoh utama, menentukan alur cerita, dan memahami pesan yang terkandung.

Pengembangan materi ajar membaca pemahaman teks cerpen penting dilakukan karena kegiatan ini tidak hanya berfokus pada kemampuan memahami isi bacaan, tetapi juga berperan dalam mengasah daya literasi dan berpikir kritis siswa terhadap informasi yang mereka terima. Melalui pembelajaran teks cerpen, siswa dapat berlatih menafsirkan makna tersirat, memahami nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam cerita, dan mengaitkannya dengan pengalaman pribadi. Pada pembelajaran membaca teks cerpen tidak hanya meningkatkan kemampuan berbahasa saja, tetapi juga memperkaya pengalaman batin dan empati siswa terhadap berbagai situasi kemanusiaan yang tergambar dalam karya sastra.

Berdasarkan temuan analisis situasi dan kebutuhan, dapat dipahami bahwa pentingnya pengembangan materi ajar berbasis media pembelajaran digital didukung oleh kebijakan pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Dalam Kurikulum Merdeka, media pembelajaran berbasis digital dan pemanfaatan teknologi informasi menjadi salah satu fokus utama dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sejalan dengan itu, kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan kerja sama dan penggunaan media digital yang sesuai dapat meningkatkan kualitas pengalaman belajar peserta didik secara lebih maksimal. (Kemendikdasmen, 2024). Oleh karena itu, pengembangan materi ajar interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa menjadi langkah strategis dalam mewujudkan pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan, salah satunya mengandalkan keberadaan media digital.

Keberadaan media digital dalam pembelajaran berperan penting dalam memudahkan akses terhadap berbagai sumber materi ajar dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperoleh informasi secara fleksibel, sehingga

siswa dapat belajar kapan pun dan di mana pun sesuai dengan kebutuhan serta gaya belajar masing-masing. Pendapat tersebut dikuatkan oleh Farliana (2024), bahwa pemanfaatan media digital dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, memperluas aksesibilitas materi ajar, dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Adanya pemanfaatan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dapat dijadikan salah satu alternatif pengembangan materi ajar digital dengan beberapa fitur multimedia, seperti teks, audio, video, animasi, dan interaksi pengguna. Dengan memanfaatkan fitur-fitur tersebut, materi ajar teks cerpen dapat disajikan secara lebih menarik sehingga siswa dapat lebih aktif dalam memahami isi materi teks cerpen.

Penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran telah terbukti meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Kandukoori et al. (2024), bahwa siswa yang menggunakan alat digital meningkatkan rata-rata skor tes sebesar 24,2% dari 70% menjadi 87%, sementara siswa yang menggunakan metode tradisional hanya meningkat sebesar 8,3% dari 72% menjadi 78%. Hasil ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif lebih unggul dibandingkan metode pengajaran biasa.

Penggunaan media interaktif seperti *Articulate Storyline 3* dalam mengembangkan materi ajar teks cerpen diharapkan tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mengasah keterampilan literasi siswa sesuai dengan tuntutan capaian pembelajaran Fase D. Melalui pemanfaatan media ini, peserta didik dapat berlatih memahami isi cerpen, mengolah informasi yang tersaji dalam teks, serta menginterpretasikan makna secara kritis dan kreatif. Pengembangan materi ajar ini mendukung pencapaian kompetensi siswa dalam memahami,

mengolah, dan menafsirkan informasi dari karya sastra, khususnya cerpen, sebagaimana diamanatkan dalam CP Fase D. Pada akhir fase D, peserta didik mampu memahami, mengolah, dan menginterpretasi informasi paparan tentang topik yang beragam dan karya sastra.

Penggunaan *Articulate Storyline* telah diterapkan dalam pembelajaran materi lain pada penelitian sebelumnya. Pertama, penelitian oleh Siti Khomardiah, dkk, (2024) yang berjudul *"Pengembangan Media Articulate Storyline pada Pembelajaran IPS Materi Perlawanan Rakyat terhadap Penjajahan untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar"*. Media tersebut digunakan dalam mengembangkan materi ajar pada mata pelajaran IPS jenjang sekolah dasar dan dinyatakan layak digunakan. Perbedaan penelitian ini dengan terdahulu, yaitu pada penelitian ini akan menggunakan mata pelajaran Bahasa Indonesia jenjang sekolah menengah pertama.

Kedua, perbedaan materi ajar teks cerpen ini dengan penelitian terdahulu dengan judul *"Pengembangan Bahan Ajar Keterampilan Menulis Teks Deskripsi dengan Media Articulate Storyline bagi Pemelajar BIPA I"* ditulis oleh Niken Meilina Putri, dkk, (2024) menunjukkan bahwa media Articulate Storyline layak digunakan sebagai sarana pembelajaran. Adapun perbedaan penelitian ini terletak pada fokus materinya, di mana penelitian yang sedang dilakukan akan menggunakan materi sastra sebagai objek pengembangan. Maka dari itu, peneliti berupaya memberikan pembelajaran yang lebih inovatif berdasarkan angket analisis kebutuhan pemanfaatan teknologi sebagai materi ajar.

Dari beberapa keberhasilan penelitian dengan penggunaan media *Articulate Storyline* yang telah ada, diharapkan dapat membuat siswa mudah memahami materi teks cerpen. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk mengembangkan materi ajar berbantuan media yang dirumuskan dalam bentuk penulisan dengan judul “Pengembangan Materi Ajar Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Cerpen berbantuan Media *Articulate Storyline 3* pada Siswa Kelas VIII”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana analisis situasi dan kebutuhan materi ajar keterampilan membaca pemahaman teks cerpen dengan media *Articulate Storyline 3* pada siswa kelas VIII?
2. Bagaimanakah pengembangan materi ajar keterampilan membaca pemahaman teks cerpen dengan media *Articulate Storyline 3* kelas VIII?
3. Bagaimanakah kelayakan materi ajar teks keterampilan membaca pemahaman cerpen dengan media *Articulate Storyline 3* dari segi hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media serta tanggapan guru dan siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikembangkan, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Menganalisis situasi dan kebutuhan materi ajar keterampilan membaca pemahaman teks cerpen dengan media *Articulate Storyline 3* pada siswa kelas VIII.
2. Mengembangkan materi ajar keterampilan membaca pemahaman teks cerpen dengan media *Articulate Storyline 3* kelas VIII.
3. Mengetahui kelayakan materi ajar keterampilan membaca pemahaman teks cerpen dengan media *Articulate Storyline 3* dari segi hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media serta tanggapan guru dan siswa kelas VIII.

1.4 Batasan Penelitian

Untuk menghindari perluasan pembahasan, penelitian ini dibatasi pada penelitian pengembangan materi ajar keterampilan membaca pemahaman teks cerpen kelas VIII dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berupa *Articulate Storyline 3*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian pengembangan pembelajaran materi teks dengan berbantuan media ini diuraikan sebagai berikut.

a. Manfaat Teoritis

Pembelajaran berbantuan media yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia materi teks cerpen.

b. Manfaat Praktis

1) Diharapkan penelitian ini memberikan inovasi dalam pembelajaran teks cerpen sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran.

- 2) Bagi siswa, pengembangan materi ajar keterampilan membaca pemahaman teks cerpen dengan media *Articulate Storyline 3* dapat bermanfaat untuk terciptanya interaksi dalam proses belajar yang lebih menarik dengan variasi media pembelajaran yang interaktif.
- 3) Bagi guru, pengembangan materi ajar membaca teks cerpen dengan media *Articulate Storyline 3* dapat dijadikan sebagai sarana guru dalam menyampaikan materi ajar dengan media yang lebih bervariasi.
- 4) Bagi peneliti, penelitian ini memiliki kebermanfaatan dalam penggunaan materi ajar digital dan sebagai bekal menjadi guru kelak.

1.6 Keaslian Penelitian

Media pembelajaran interaktif seperti *Articulate Storyline* telah banyak dikembangkan dalam berbagai konteks pendidikan untuk meningkatkan efektivitas penyampaian materi. Salah satu penelitian yang menunjukkan keberhasilan penggunaan media ini adalah penelitian oleh Khomardiah et al. (2024) yang mengembangkan *Articulate Storyline* dalam pembelajaran IPS pada materi *Perlawan Rakyat terhadap Penjajahan* di kelas VI SD. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran, khususnya pada jenjang pendidikan dasar.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Taufina, dkk. (2020) berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Membaca Pemahaman Menggunakan Pojok Literasi pada Siswa di Kelas IV Sekolah Dasar” pada jurnal BASICEDU Volume 4 nomor

4. Pada penelitian tersebut mengembangkan bahan ajar keterampilan membaca pemahaman materi tematik kelas IV menggunakan pojok literasi. Hasil

menunjukkan media efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar dengan efektivitas dari segi hasil belajar 87,5%

Namun, meskipun berbagai studi menunjukkan efektivitas penggunaan *Articulate Storyline 3* dalam konteks pembelajaran yang berbeda, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengintegrasikan media *Articulate Storyline* dengan keterampilan membaca pemahaman, khususnya dalam pembelajaran teks sastra seperti cerpen di jenjang SMP. Padahal, membaca pemahaman merupakan kemampuan kognitif tingkat tinggi yang memerlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan kontekstual, apalagi dalam menghadapi karakteristik teks sastra yang mengandung makna eksplisit dan implisit.

Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk memberikan kebaruan, yaitu dengan mengembangkan materi ajar keterampilan membaca pemahaman teks cerpen berbasis *Articulate Storyline 3* untuk siswa SMP. Pengembangan ini juga didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada teks sastra, masih belum optimal. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap inovasi pembelajaran sastra yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

Intelligentia - Dignitas