

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam menyampaikan pesan dalam kegiatan pembelajaran. pesan itu adalah materi pembelajaran yang disampaikan agar lebih mudah dipahami oleh siswa (Rohani, 2020).

Menurut Daniyati et al., (2023), media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang bisa digunakan sebagai perantara dalam proses komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan, dengan tujuan untuk merangsang pikiran, emosi, serta kemauan siswa agar tetap termotivasi dalam mengikuti pembelajaran yang efektif, komprehensif, dan bermakna. Dalam hal ini, yang dimaksud adalah materi Pelajaran yang ingin disampaikan kepada siswa melalui media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi Pelajaran agar mudah dipahami oleh siswa, dengan tujuan untuk membantu siswa lebih fokus, tertarik, dan

termotivasi selama mengikuti proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

b. Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam pembelajaran memegang peranan penting sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi dari guru kepada siswa sehingga informasi dapat diterima dengan lebih efektif dan optimal. Keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh jenis media yang digunakan sehingga pemilihannya perlu disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa. Selain berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, media pembelajaran juga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, memperkuat minat belajar, serta meningkatkan motivasi siswa. Pemanfaatan media yang tepat terbukti mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik (Musdalifah, 2019).

Adapun beberapa fungsi media pembelajaran menurut Adam & Syastra, (2015), antara lain sebagai berikut:

- 1) Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar, yaitu media berperan sebagai alat bantu yang mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif.
- 2) Fungsi psikologis, yaitu media dapat membantu siswa memusatkan perhatian dan meningkatkan motivasi belajar,

sehingga mereka lebih mudah memahami materi dan mampu menarik kesimpulan dengan lebih baik.

- 3) Fungsi semantik, yaitu media membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memperkaya kosakata siswa, yang akhirnya mendukung pemahaman terhadap materi yang disampaikan.
- 4) Fungsi manipulatif, yaitu media mampu mengkonkretkan konsep-konsep abstrak, sehingga meminimalkan kesalahan dalam penafsiran materi.

Menurut (Sanjaya, 2016), fungsi media pembelajaran, yaitu:

- 1) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran berfungsi membantu memperjelas dan memperlancar komunikasi antara guru sebagai penyampai materi dan siswa sebagai penerima informasi, sehingga pesan yang disampaikan bisa lebih mudah dipahami.

- 2) Fungsi motivasi

Media pembelajaran dirancang dengan menarik secara visual dan berfungsi membantu siswa dalam memahami materi dengan mudah dan menyenangkan.

- 3) Fungsi kebermanfaatan

Media pembelajaran berfungsi membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, menganalisis, dan mencipta.

4) Fungsi penyamarataan persepsi

Media pembelajaran berfungsi menyamaratakan pemahaman materi kepada siswa.

5) Fungsi individualitas

Media pembelajaran berfungsi membantu siswa belajar sesuai dengan minat belajar dan cara mereka belajar karena media yang dibuat disesuaikan dengan karakter dan gaya belajar siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran memegang fungsi penting dalam menunjang proses belajar yang lebih efektif. Fungsinya tidak hanya sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi, tetapi juga membantu meningkatkan semangat dan fokus belajar siswa. Selain itu, media turut memperjelas pesan yang disampaikan, memperluas kosakata, menjelaskan konsep-konsep yang sulit dipahami, serta mampu menyesuaikan dengan gaya dan kebutuhan belajar siswa masing-masing.

c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria pemilihan media pembelajaran harus dilakukan dengan pemahaman bahwa media merupakan bagian penting dalam sistem pendidikan.

Menurut Saragih & Lubis, (2018), ada beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran, di antaranya:

- 1) Media yang dipilih harus berdasarkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, baik yang bersifat kognitif, psikomotor, maupun afektif. Setiap media memiliki karakteristik khusus yang perlu diperhatikan agar dapat mendukung pencapaian tujuan tersebut.
- 2) Pemilihan media tidak boleh dilakukan secara sembarangan, hanya berdasarkan preferensi guru atau sekadar hiburan bagi siswa. Media harus menjadi bagian integral dari proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi.
- 3) Media perlu mempertimbangkan latar belakang, kebutuhan, dan kemampuan siswa.
- 4) Media yang digunakan harus mendukung gaya belajar siswa serta sesuai dengan gaya mengajar dan kompetensi guru, termasuk pemahaman terhadap cara penggunaan media tersebut.
- 5) Pemilihan media perlu mempertimbangkan ketersediaan fasilitas, kondisi lingkungan belajar, serta alokasi waktu yang tersedia agar proses pembelajaran tetap berjalan lancar dan terencana.

Menurut Rohani, (2020), kriteria pemilihan media, adalah sebagai berikut.

- 1) Aksesibilitas, yaitu kemudahan dalam mengakses media, menjadi pertimbangan utama dalam memilih media yang akan digunakan.

Perlu mengetahui apakah media yang digunakan itu ada, praktis, dan dapat dimanfaatkan siswa dengan baik dan lancar.

- 2) Biaya, yaitu aspek yang harus menjadi pertimbangan dalam memilih media yang akan digunakan. Beberapa media pasti ada yang menggunakan teknologi canggih dan memakan biaya yang mahal. Hal itu perlu dipertimbangkan dengan manfaat yang diberikannya. Efektivitas media tidak selalu ditentukan dengan biaya yang mahal, tetapi bagaimana kreativitas guru dalam menguasai materi dan memanfaatkan benda yang sederhana sebagai media, tetapi murah dan efektif digunakan.
- 3) Teknologi, yaitu akan membuat media semakin menarik, tetapi harus mempertimbangkannya seperti apakah tersedia, dan apakah mudah digunakan.
- 4) Interaktivitas, yaitu terjadinya interaksi antara guru dan siswa dengan media saat pembelajaran. Hal itu harus ada agar tujuan pembelajaran tercapai, serta membangkitkan keaktifan siswa.
- 5) Dukungan Organisasi, yaitu hal yang penting dalam mendukung dalam penggunaan media. Contohnya, apakah pimpinan sekolah memberikan dukungan, bagaimana cara mengelolanya, apakah sekolah memiliki fasilitas yang dapat menunjang keberadaan media tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa, pemilihan media harus dilaksanakan dengan cermat, sesuai dengan

tujuan pembelajaran, baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Media dipilih tidak boleh hanya berdasarkan selera guru saja, tetapi harus relevan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, gaya mengajar guru, serta mendukung efektivitas proses pembelajaran. Selain itu, dalam memilih media perlu juga mempertimbangkan akses, biaya, kemudahan dalam penggunaan teknologi, interaktivitas, dan dukungan dari organisasi sekolah agar media yang digunakan dapat dimanfaatkan secara optimal saat pembelajaran.

d. Jenis-Jenis Media

Menurut Oktalia, (2024), media pembelajaran dapat dibagi menjadi 4 jenis, yaitu sebagai berikut:

- 1) Media visual adalah media yang mengandalkan indra penglihatan sebagai alat utama menyampaikan suatu informasi. Contohnya : buku, koran, majalah, gambar, poster, foto, dan karya seni lainnya.
- 2) Media audio adalah jenis media yang mengandalkan indra pendengaran untuk menyampaikan informasi. Seperti musik dan suara.
- 3) Media audio-visual adalah media yang menggabungkan unsur visual dan audio sehingga memungkinkan siswa untuk melihat

dan mendengar secara bersamaan. Contohnya : film, video, acara televisi, dan pertunjukan secara langsung.

- 4) Multimedia adalah gabungan dari berbagai jenis media yang disatukan mencakup teks, gambar, suara, dan video yang terintegrasi seperti penggunaan internet untuk pembelajaran jarak jauh.

Menurut Fadilah et al., (2023), jenis-jenis media adalah sebagai berikut.

- 1) Media gambar, adalah media berupa visualisasi dua dimensi yang digunakan untuk memperjelas informasi sehingga lebih mudah dipahami dan menarik minat belajar siswa.
- 2) Media grafik, adalah media yang menyajikan data dalam bentuk angka, tabel, atau gambar yang memiliki nilai informasi yang tinggi. Penggunaan media grafik meliputi garis, batang, lingkaran, dan sebagainya. Media ini memudahkan membandingkan dan menyajikan data dengan tepat dan sederhana.
- 3) Media *mind mapping*, adalah media yang menyajikan secara visual bagan-bagan yang berfungsi menjelaskan suatu konsep atau gagasan yang sulit dipahami menjadi mudah dipahami oleh siswa karena disajikan secara sederhana, ringkas, dan menarik.
- 4) Media radio, adalah media berupa siaran radio atau kaset radio pembelajaran yang dapat didengarkan oleh siswa.

- 5) Media *podcast*, adalah media yang berbentuk audio modern yang dapat diakses melalui internet kapan saja. Berupa rekaman suara yang dapat diputar berulang kali sesuai kebutuhan.
- 6) Media lagu, adalah media dalam bentuk pengungkapan ekspresi perasaan yang disampaikan melalui bunyi teratur. untuk melatih keterampilan mendengar, berbicara, dan memahami isi materi.
- 7) Media video, adalah media yang menggabungkan unsur gambar bergerak dan suara dalam satu kesatuan yang sifatnya kompleks dan interaktif. Media video sangat efektif digunakan dalam penyampaian materi yang sulit dijelaskan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran terdiri dari berbagai jenis seperti media pembelajaran visual (gambar, foto, poster, grafik), audio (*podcast*, lagu, *storytelling*), audio-visual (video, film, televisi), dan multimedia, walaupun berbeda-beda, tetapi semuanya bertujuan mendukung proses belajar mengajar agar lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa.

e. Manfaat Media

Menurut Kustandi & Darmawan, (2020), ada beberapa manfaat media adalah sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran dapat membantu menyajikan materi dengan lebih jelas, sehingga mempercepat pemahaman siswa dan meningkatkan kualitas hasil belajar.
- 2) Media dapat membantu mengarahkan perhatian siswa [pada materi yang sedang dipelajari secara lebih terstruktur dan menarik, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap keterlibatan dan pencapaian belajar mereka.
- 3) Dengan bantuan media, keterbatasan waktu dan indera dalam menangkap informasi dapat diminimalkan, sehingga memungkinkan proses pembelajaran berlangsung lebih fleksibel.
- 4) Media memungkinkan memberikan pengalaman kepada siswa untuk mengalami peristiwa atau fenomena yang terjadi di lingkungan mereka melalui koneksi langsung dengan guru, masyarakat, dan tempat-tempat edukatif seperti museum, kebun binatang, atau kunjungan lapangan.

Menurut Rohani, (2020), manfaat media adalah sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dikarenakan terjadinya interaksi langsung dengan objek atau informasi yang sedang dipelajari.
- 2) Media pembelajaran dapat menjadi alat untuk guru dalam menyampaikan materi kepada siswa yang sulit dijelaskan dengan metode ceramah.

- 3) Media pembelajaran dapat mendorong terjadinya umpan balik yang positif dari siswa selama pembelajaran berlangsung.
- 4) Media pembelajaran dapat membantu membuat suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.
- 5) Media pembelajaran dapat melibatkan berbagai indera secara bersamaan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih jelas, menarik, dan mudah dicerna oleh siswa. Media juga meningkatkan perhatian, motivasi, dan hasil belajar siswa, mengatasi keterbatasan waktu dan indera, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Media pembelajaran juga dapat menimbulkan interaksi langsung dengan pengalaman yang nyata atau objek yang ada di sekitar, serta media pembelajaran dapat melibatkan beragam Indera untuk melaksanakan pembelajaran yang lebih efektif.

2. Cerita Pendek

a. Pengertian Cerita Pendek

Menurut Sari, (2019), cerita pendek adalah salah satu bentuk karya sastra yang berbentuk prosa yang memiliki jalan cerita, tokoh,

dan latar, tetapi cakupannya lebih terbatas daripada novel. Menurut Supeni, (2023), cerita pendek adalah jenis tulisan fiksi yang berasal dari hasil imajinasi atau rekaan seorang penulis. Menurut Wicaksono, (2014), cerita pendek adalah cerita fiksi yang berbentuk prosa yang singkat dan berpusat pada satu inti peristiwa dalam alurnya.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa, pengertian dari cerita pendek adalah salah satu bentuk karya sastra fiksi yang disajikan secara ringkas, mengangkat kisah tokoh dan peristiwa tertentu dalam alur yang padat dan terfokus.

b. Ciri-ciri Cerita Pendek

Menurut Tarsinih, (2018), dapat mencirikan cerita pendek adalah sebagai berikut:

- 1) Alur ceritanya lebih ringkas daripada novel.
- 2) Jumlah katanya tidak melebihi dari 10.000 kata.
- 3) Ceritanya sering diambil dari pengalaman atau kejadian sehari-hari.
- 4) Tidak semua aspek kehidupan tokoh diceritakan, hanya bagian inti saja yang disorot.
- 5) Tokoh dalam cerita pendek biasanya menghadapi sebuah konflik yang kemudian diselesaikan dalam cerita tersebut.

Menurut Sumiati, (2020), ciri-ciri cerita pendek, adalah sebagai berikut:

- 1) Menggunakan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh pembaca.
- 2) Bersifat rekaan atau fiktif.
- 3) Hanya mengangkat satu peristiwa utama dengan alur cerita yang lurus dan tidak bercabang.
- 4) Dapat dibaca dalam waktu yang singkat.
- 5) Menyampaikan pesan dan kesan yang kuat sehingga pembaca bisa ikut terbawa suasana cerita.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa, cerita pendek memiliki ciri-ciri yaitu, memiliki alur yang singkat, pemakaian bahasa yang sederhana, serta fokus baca pada satu peristiwa utama yang mencakup konflik dan penyelesaiannya. Cerita pendek bersifat fiktif, mudah dicerna, dapat dibaca dalam waktu yang singkat, sering terinspirasi dari pengalaman sehari-hari, dan mampu meninggalkan pesan atau Kesan yang mendalam bagi pembacanya.

c. Manfaat Cerita Pendek

Cerita pendek memiliki beberapa manfaat menurut Rimawan et al., (2020), adalah sebagai berikut:

- 1) Mampu menenangkan pikiran dan suasana hati.
- 2) Membuat pembaca merasa lebih rileks.
- 3) Menyuguhkan hiburan yang menyenangkan.
- 4) Memberikan inspirasi.
- 5) Mendorong perubahan pola pikir.
- 6) Memotivasi pembaca untuk menjalani hidup lebih baik.
- 7) Membantu pembaca menemukan solusi atas masalah yang Tengah dihadapi.

Menurut Nofriani et al., (2024), manfaat cerita pendek, yaitu:

- 1) Memperkaya kosakata yang berguna dalam berkomunikasi.
- 2) Mengasah kemampuan berpikir logis.
- 3) Dapat meningkatkan konsentrasi.
- 4) Dapat menumbuhkan imajinasi dan kreativitas siswa.
- 5) Melalui berbagai contoh perilaku yang baik dan buruk dalam cerita pendek, siswa belajar memahami nilai-nilai kehidupan, dapat menyelesaikan konflik, dan menumbuhkan jiwa empati.
- 6) Berperan dalam membentuk moral, kesadaran diri, serta keterampilan sosial dan hidup yang penting untuk berinteraksi di lingkungan sekitar.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa cerita pendek memberikan banyak manfaat, mulai dari menenangkan pikiran dan menghibur, memicu inspirasi, serta memberikan

motivasi. Selain itu, cerita pendek juga membantu memperkaya kosakata, melatih logika dan konsentrasi, mendorong kreativitas, menumbuhkan empati, serta mengembangkan keterampilan hidup yang berguna untuk memahami dan menghadapi berbagai persoalan dalam kehidupan dengan bijak.

d. Unsur-unsur Cerita Pendek

Menurut Ahyar, (2019), unsur-unsur cerita pendek terbagi menjadi dua, di antara lain sebagai berikut:

1) Unsur Intrinsik

a) Tema

Tema adalah ide pokok yang menjadi dasar pengembangan cerita, mencakup berbagai masalah seperti kemanusiaan, kekuasaan, kasih sayang, kecemburuan, dan lainnya. Untuk memahami sebuah cerita, dibutuhkan pemahaman menyeluruh terhadap berbagai unsur cerita, seperti karakter, alur, atau latar yang terkandung di dalamnya.

b) Plot atau alur

Plot adalah rangkaian peristiwa yang disusun secara teratur dan menyeluruh, sehingga membentuk jalan cerita yang meliputi, orientasi (perkenalan tokoh), komplikasi

(Awal muncul masalah), klimaks (puncak masalah), resolusi (masalah mereda), dan koda (penutupan).

c) Penokohan dan perwatakan

Penokohan dan perwatakan adalah cara penulis menggambarkan dan mengembangkan karakter-karakter dalam cerita, termasuk sifat dan kepribadian para tokoh yang ada dalam karya tersebut.

d) *Setting* atau latar

Latar adalah tempat dan waktu terjadinya peristiwa dalam cerita. Latar berfungsi untuk memperkuat tema, menggambarkan karakter tokoh, dan menciptakan suasana. Latar terdiri atas latar tempat, waktu dan suasana.

e) Sudut pandang

Sudut pandang adalah posisi penulis dalam menyampaikan cerita. Ada beberapa macam sudut pandang dalam bercerita.

(1) Sudut pandang orang pertama, yaitu penulis menggunakan kata “aku” untuk memberikan Kesan bahwa cerita diceritakan langsung dari pengalaman tokoh utama.

(2) Sudut pandang orang ketiga, yaitu penulis memilih salah satu tokoh untuk menceritakan peristiwa, dan tokoh yang diceritakan disebut “dia”

- (3) Sudut pandang pengarang objektif (*objective point of view*), yaitu penulis hanya menceritakan apa yang terjadi tanpa memberikan interpretasi atau panduan, seolah pembaca menyaksikan sebuah pementasan. Pembaca hanya bisa memahami cerita berdasarkan Tindakan dan dialog tokoh.
- (4) Sudut pandang serba tahu (*omniscient point of view*), yaitu penulis memiliki pengetahuan penuh tentang segala hal dalam cerita, termasuk perasaan dan pikiran tokoh. Ia dapat memberikan komentar tentang perbuatan tokoh dan berbicara langsung kepada pembaca.

f) Amanat

Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan oleh penulis melalui ceritanya kepada pembaca atau pendengar, yang bisa berupa harapan, nasihat, kritik, atau pesan lainnya.

2) Unsur Ekstrinsik.

a) Latar belakang pengarang

Kehidupan pribadi dan keadaan jiwa penulis dapat memengaruhi cara pengarang menciptakan karya sastra.

b) Aspek-aspek sosial politik

Situasi sosial dan politik, seperti masalah ekonomi, budaya, dan Pendidikan, turut mempengaruhi karya sastra yang dihasilkan.

c) Hasil pemikiran manusia atau masyarakat

Hasil pemikiran manusia, baik berupa ideologi, filsafat, atau pengetahuan lainnya, memiliki dampak terhadap karya sastra.

Misalnya, kedekatan seorang sastrawan dengan Tuhan bisa melahirkan karya sastra yang penuh dengan pesan religious.

d) Semangat zaman, atmosfer, atau iklim tertentu

Semangat zaman di sini berkaitan dengan aliran seni yang sedang populer pada waktu itu, yang mempengaruhi karya sastra yang dihasilkan.

Menurut Sumiati, (2020), cerita pendek memiliki dua unsur utama, diantaranya adalah unsur intrinsik dan ekstrinsik.

1) Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik adalah elemen-elemen yang membentuk cerita pendek dari dalam cerita itu sendiri, seperti halnya komponen-komponen yang ada dalam sebuah bangunan. Berikut adalah beberapa unsur intrinsik dalam cerita pendek :

a) Tema.

Tema sering kali tidak dituliskan secara eksplisit oleh penulis. Untuk menemukan tema, kita perlu memahami rangkaian peristiwa dalam alur cerita. Tema adalah ide atau gagasan utama yang menjadi dasar dari keseluruhan cerita pendek tersebut.

b) Penokohan

Penokohan adalah cara penulis menggambarkan dan mengembangkan karakter-karakter dalam cerita.

c) Alur

Alur adalah pola perkembangan cerita yang terbentuk dari hubungan sebab-akibat atau secara kronologis. Alur dalam cerita pendek bisa bervariasi, tetapi harus tetap menarik, mudah dipahami, dan logis. Terkadang, alur cerita bisa kompleks dan penuh kejutan, tetapi di lain waktu bisa juga sederhana.

d) Latar

Latar adalah tempat, waktu peristiwa yang terjadi dalam cerita. Latar bisa bersifat nyata atau imajinatif. Fungsinya untuk memperkuat atau memperjelas persepsi pembaca terhadap jalannya cerita.

e) Gaya Bahasa

Dalam sebuah cerita, penggunaan bahasa bertujuan untuk menciptakan suasana tertentu dan Menyusun dialog yang menunjukkan hubungan antar tokoh. Keterampilan penulis dalam menggunakan bahasa dengan tepat dapat menghasilkan suasana yang langsung dan jujur.

f) Sudut Pandang

Sudut pandang adalah cara penulis memilih posisi untuk menyampaikan cerita. Ini bisa dilakukan dari sudut pandang orang pertama, kedua, ketiga, atau dari prespektif orang yang berada di luar cerita itu sendiri.

g) Amanat

Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan oleh penulis kepada pembaca. Biasanya, amanat dalam cerita pendek disampaikan secara tersirat dan erat kaitannat dengan tema cerita.

2) Unsur Ektrinsik

a) Latar belakang masyarakat

Latar belakang Masyarakat mencakup faktor-faktor seperti ideologi negara, situasi politik, kondisi sosial, dan ekonomi yang ada pada waktu cerita ditulis.

b) Latar belakang penulis

Latar belakang penulis melibatkan kehidupan pribadi penulis, kondisi psikologis mereka, serta aliran sastra yang dianut oleh penulis.

c) Nilai yang terkandung dalam cerita pendek

Nilai yang terkandung dalam cerita pendek sebagai unsur ekstrinsik meliputi nilai agama, nilai sosial, dan berbagai nilai lainnya yang diangkat dalam cerita.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa, Cerita pendek terdiri dari dua unsur, yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik meliputi tema, alur, penokohan, latar, gaya bahasa, sudut pandang, dan amanat. Tema merupakan gagasan dasar cerita, alur merujuk pada urutan kejadian, penokohan menggambarkan karakter-karakter dalam cerita, latar memperkuat suasana, gaya bahasa menciptakan suasana, gaya bahasa menciptakan nuansa tertentu, sudut pandang menentukan cara cerita disampaikan, dan amanat adalah pesan yang ingin disampaikan penulis. Sementara itu, unsur ekstrinsik melibatkan latar belakang penulis, kondisi sosial politik, pemikiran masyarakat, semangat zaman yang memengaruhi karya sastra, dan filosofi yang membentuk cerita. Unsur ekstrinsik ini berhubungan dengan konteks di luar cerita.

e. Jenis-jenis Cerita Pendek

Jenis-jenis cerita pendek menurut Tarsinih, (2018), adalah sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan jumlah kata.
 - a) Cerita pendek mini (*flash*) adalah cerita pendek yang terdiri dari jumlah kata antara 750-1.000 kata.

- b) Cerita pendek ideal adalah cerita pendek yang terdiri dari jumlah kata antara 3.000-4.000 kata.
 - c) Cerita pendek panjang, adalah cerita pendek yang terdiri dari jumlah kata antara 4.000-10.000 kata.
- 2) Berdasarkan teknik pengarangnya.
- a) Cerita pendek sempurna adalah cerita yang ditulis dengan fokus pada satu tema, plot yang jelas, dan penyelesaian yang mudah dipahami. Cerita ini biasanya bersifat konvensional dan didasarkan pada kenyataan.
 - b) Cerita pendek tak utuh adalah cerita yang tidak terfokus pada satu tema dan memiliki alur yang tidak terstruktur dengan baik, serta ending yang terbuka. Cerita pendek jenis ini cenderung lebih kontemporer dan didorong oleh ide atau gagasan yang orisinal.

Menurut Nuryatin & Irawati, (2016), cerita pendek terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan nilai literernya.
- a) Cerita pendek *quality stories*, yaitu cerita yang memiliki nilai sastra yang tinggi.
 - b) Cerita pendek dalam kategori *commercial (craft) stories*, yang lebih fokus pada aspek komersial dan pasaran sehingga kurang atau bahkan tidak memiliki nilai sastra yang signifikan.

2) Berdasarkan unsur fiksi.

- a) Cerita pendek watak, yaitu cerita yang fokus pada pengembangan karakter tokoh, terutama karakter utama.
- b) Cerita pendek plot, yaitu cerita pendek menekankan urutan kejadian atau perkembangan peristiwa.
- c) Cerita pendek tematis, yaitu cerita pendek yang lebih mengutamakan tema atau permasalahan yang diangkat dalam cerita.
- d) Cerita pendek suasana, yaitu cerita pendek yang menonjolkan atmosfer atau nuansa yang tercipta dalam cerita.
- e) Cerita pendek *setting*, yaitu cerita pendek yang lebih mengutamakan tempat atau kejadian dalam cerita.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa, cerita pendek dapat dikategorikan dalam berbagai jenis. Berdasarkan jumlah kata, cerita pendek dibagi atas mini, ideal, dan panjang. Berdasarkan teknik penulisan yaitu cerita pendek sempurna dan tak utuh. Menurut nilai sastra, cerita pendek dapat dikategorikan menjadi *quality stories* (cerita dengan nilai sastra tinggi) dan *commercial stories* (cerita yang lebih mengutamakan aspek komersial). Selain itu, cerita pendek dapat dibedakan berdasarkan unsur fiksi yang lebih dominan, seperti cerita pendek watak, plot, tematis, suasana, dan *setting*.

3. Media Pembelajaran Digital

a. Pengertian Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital adalah media yang berupa kombinasi dari gambar, teks, video, audio digital yang dapat diakses, diproses, dan didistribusikan melalui perangkat digital seperti ponsel, laptop, komputer, maupun tablet (Batubara et al., 2021).

Menurut Purwati, (2021), media pembelajaran digital adalah media pembelajaran yang menggunakan teknologi berbasis digital yang menyediakan gambar, audio, video, animasi, dan teks untuk meningkatkan daya tarik belajar siswa terhadap materi pembelajaran yang sedang berlangsung.

Menurut Fahyuni, (2017), pemanfaatan media pembelajaran digital dapat meningkatkan semangat belajar, memperbaiki proses pembelajaran. penggunaan media pembelajaran digital sangatlah penting dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan karena dapat membantu siswa mengasah pikirannya untuk berpikir secara kritis dalam menyelesaikan berbagai tugas yang akan membawa siswa itu sendiri pada kemajuan hasil belajar yang signifikan.

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran digital adalah alat bantu pembelajaran berbasis teknologi yang mengombinasikan gambar, audio, video, serta mendukung perkembangan berpikir kritis siswa. Penggunaan media

pembelajaran digital dapat memperbaiki proses pembelajaran dan mendorong kemajuan hasil belajar.

b. Manfaat Media Pembelajaran Digital

Menurut Jediut et al., (2021), beberapa manfaat media digital dalam proses pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran digital dapat membuka ruang berinteraksi anatar guru dan siswa secara dinamis, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan komunikatif.
- 2) Media pembelajaran digital dapat memfasilitasi proses pembelajaran siswa secara mandiri, sehingga memungkinkan
- 3) Media pembelajaran digital dapat mengatasi keterbatasan waktu, dapat berinteraksi, dan dapat menyampaikan materi secara lebih fleksibel dan efisien.
- 4) Guru dapat termotivasi untuk mengeksplorasikan kreativitasnya dalam mmebuat media pembelajaran digital untuk diterapkan pada siswa.
- 5) Media pembelajaran digital dapat digunakan dengan mudah dan cepat.
- 6) Media pembelajaran digital dapat memungkinkan guru dalam menerapkan berbagai strategi pembelajaran yang kreatif dan efektif.

Menurut Novela et al., (2024), beberapa manfaat media pembelajaran digital adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran digital dapat menumbuhkan motivasi dan semangat belajar siswa dan penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat mereka lebih bersemangat untuk belajar. Beragam fitur yang tersedia seperti gambar, audio, dan video dapat meningkatkan antusiasme siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran digital dapat membantu siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang kompleks.
- 3) Media pembelajaran digital dapat membuka peluang bagi siswa untuk belajar secara mandiri dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Fitur interaktif memungkinkan siswa untuk mengakses materi secara mandiri dengan mudah.
- 4) Media pembelajaran digital dapat digunakan dan diakses dengan perangkat digital apa saja, baik komputer, ponsel, laptop, tablet, di mana saja, sehingga membuka akses yang lebih luas terhadap materi pembelajaran tanpa terbatas dengan apa pun.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, media pembelajaran digital dapat memberikan banyak manfaat dalam proses kegiatan pembelajaran, antara lain yaitu, melibatkan interaksi antara siswa dan guru, dapat memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri, mengatasi keterbatasan waktu, mendorong kreativitas guru dalam

membuat media pembelajaran, dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa, membantu pemahaman yang kompleks, dan memberikan akses belajar yang fleksibel sesuai kebutuhan dan kemampuan siswa masing-masing.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran Digital

Menurut Rahma et al., (2024), jenis-jenis media pembelajaran digital antara lain sebagai berikut:

- 1) Multimedia interaktif, merupakan jenis media pembelajaran digital yang memungkinkan siswa untuk mengakses dan mengontrol elemen-elemen yang ada, seperti *nearpod*.
- 2) Permainan edukatif, merupakan media pembelajaran digital yang menawarkan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif melalui fitur-fitur seperti pertanyaan interaktif, tugas-tugas, dan umpan balik secara instan, seperti *wordwall*, *kahoot!*, *educaplay*.
- 3) Multimedia presentasi, merupakan jenis media pembelajaran digital yang digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk presentasi, seperti Microsoft Power Point, Canva.
- 4) Papan tulis interaktif, merupakan media pembelajaran yang memungkinkan guru dan siswa untuk berinteraksi dengan konten pembelajaran melalui layar sentuh. Guru dapat menulis, menggambar, memproyeksikan media, dan melibatkan siswa dalam aktivitas langsung. Ini meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, seperti Smart Board.

5) *Hypermedia*, adalah jenis media pembelajaran digital yang memungkinkan siswa untuk mengakses informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi, dan video, seperti *flipbook*.

Menurut Nabila et al., (2024), jenis-jenis media pembelajaran digital, antara lain sebagai berikut:

- 1) Media audio-visual, adalah media pembelajaran yang memadukan suara dan gambar, seperti video edukasi, untuk menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Kontennya bisa berupa penjelasan konsep, teori, prosedur, maupun penerapan ilmu secara visual dan auditif, sehingga memudahkan siswa memahami pesan yang disampaikan, seperti Youtube dan Ruangguru.
- 2) Media visual, menyajikan informasi dalam bentuk gambar, foto, bagan, atau ilustrasi yang dapat dilihat secara langsung. Dalam pembelajaran, media ini membantu siswa menangkap gambaran nyata dari fenomena yang dipelajari, membuat penjelasan guru lebih mudah dipahami karena tidak hanya dibayangkan tetapi juga divisualisasikan, seperti Canva dan Google Sites.
- 3) *Virtual Reality (VR)*, adalah media pembelajaran digital yang membawa siswa masuk ke dalam pengalaman belajar seolah-olah berada langsung di dalam situasi nyata. VR menyajikan tampilan tiga dimensi disertai suara, sehingga terasa hidup dan imersif, seperti Cospaces Edu.

- 4) *Augmented Reality* (AR), memungkinkan siswa melihat objek digital 2D atau 3D yang digabungkan dengan dunia nyata secara langsung. AR bisa digunakan untuk menjelaskan konsep atau benda yang sulit ditemukan secara langsung. Media ini biasanya membutuhkan perangkat seperti kamera atau ponsel untuk menampilkan objek secara *real-time*, seperti *Assembler Edu*.
- 5) *Podcast*, adalah rekaman audio yang bisa diakses melalui internet dan digunakan sebagai media belajar, terutama untuk keterampilan menyimak. Kontennya bisa disesuaikan dengan topik pembelajaran. Podcast membantu siswa melatih ingatan dan memahami materi melalui pendengaran, seperti *google podcast* dan *sportify*.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan, bahwa, media pembelajaran digital mencakup berbagai jenis seperti multimedia interaktif, permainan edukatif, presentasi, papan tulis interaktif, dan hypermedia, serta media audio-visual, visual, *virtual reality* (VR), *augmented reality* (AR), dan *podcast*, yang semuanya bertujuan meningkatkan interaktivitas, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

d. Media Pembelajaran Digital yang Digunakan sebagai Media Cerita Pendek Anak

1) Canva

Menurut Syahrir1 et al., (2023), Canva merupakan platform desain yang menyediakan beragam fitur untuk memudahkan penggunaanya dalam membuat beragam jenis konten visual, mulai dari *e-book*, poster, pamflet, infografis, spanduk, kartu undangan, presentasi, *feed* Instagram, sampul, dan lainnya. Di dalamnya juga terdapat alat penyuntingan foto seperti, editor foto, stiker, filter foto, bingkai foto, ikon, dan pola kisi. Canva juga dilengkapi dengan banyak template yang dirancang khusus untuk membantu para pemula memahami dasar-dasar desain sebelum beralih ke desain profesional. Dalam media cerita pendek cerita anak digital, Canva digunakan sebagai alat desain pembuatan media cerita pendek anak.

Canva memiliki beberapa kelebihan seperti, memudahkan membuat berbagai jenis desain, dapat menyesuaikan elemen-elemen sesuai kebutuhan, dan mudah diakses oleh semua kalangan karena dapat digunakan di perangkat digital (Monoarfa & Haling, 2021) .

Kekurangan Canva seperti, tidak bisa akses Canva secara *offline*, sehingga harus memiliki kuota data agar bisa menggunakannya, dan ada beberapa fitur Canva yang harus

berbayar, tetapi jika ingin memakai yang gratis, masih bisa dengan fitur-fitur Canva yang gratis (Resmini et al., 2021).

2) *Flipbook*

Menurut Putra et al., (2023), *flipbook* adalah sebuah media yang berbentuk format buku digital yang memiliki tampilan animasi yang dapat membalikkan halaman, sehingga tampak seperti buku fisik yang terlihat sangat menarik, memberikan pengalaman yang interaktif bagi yang menggunakannya.

Menurut Diani & Hartati, (2018), *flipbook* dapat disajikan dalam bentuk digital yang mendukung tampilan interaktif. Media ini mampu menggabungkan berbagai elemen seperti animasi, teks, video, gambar, objek, audio, link, dan navigasi sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Dalam media cerita pendek anak digital, *flipbook* digunakan sebagai penampil materi dan cerita pendek yang sedang dipelajari yang memanfaatkan gambar, teks, animasi, suara, dan tombol-tombol navigasi.

Kelebihan dari media *flipbook* seperti, mudah dibawa dan diakses di mana saja, dapat menyajikan materi secara runtut dan menarik, dan memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri (Putra et al., 2023)

Kekurangan dari media *flipbook* seperti, saat membuka *flipbook*, membutuhkan koneksi internet, sehingga

membutuhkan kuota data atau akses Wifi untuk dapat membuka dan mengakses *flipbook* (Endaryati et al., 2021).

3) *Wordwall*

Wordwall adalah media pembelajaran berbasis *web* digital yang dapat dimanfaatkan guru untuk mendesain pembelajaran berbasis soal atau permainan yang menjadikan umpan balik dalam proses pembelajaran, sehingga menjadi lebih menarik dan disukai oleh siswa (Sukma & Handayani, 2022).

Wordwall menyediakan beragam *template* permainan, yang bisa dimainkan secara *online* dan mudah diakses oleh siswa melalui *smartphobne*, laptop atau tablet. Media ini mampu menciptakan suasana kelas menjadi lebih hidup, interaktif, membantu siswa fokus, dan meningkatkan antusiasisme dan kesenangan mereka dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam media cerita pendek anak digital, media *wordwall* digunakan sebagai penyedia soal-soal atau LKPD, atau umpan balik dari pembelajaran yang sudah dipelajari (Putra et al., 2021).

Kelebihan *wordwall* seperti, mudah digunakan oleh guru dan siswa, mendorong kreativitas guru dalam membuat permainan edukatif untuk proses pembelajaran yang lebih menarik, dan siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran (Herta et al., 2023)

Kekurangan dari *wordwall* seperti, siswa kesulitan membaca soal karena ukuran hurufnya yang terlalu kecil, saat akses ke *wordwall* membutuhkan koneksi internet, dan antusias yang berlebihan dari siswa saat menggunakan *wordwall* bisa mengganggu fokus belajar beberapa siswa karena kondisi kelas yang terlalu ramai.

4. Model Pembelajaran Berbasis Masalah

a. Pengertian Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Menurut Indriani et al., (2018), model pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang dapat mendorong siswa terlibat secara aktif dalam menyelesaikan suatu persoalan melalui berbagai langkah-langkah. Siswa tidak hanya memahami permasalahan yang dihadapi, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan dalam menemukan solusi dalam permasalahan secara logis dan sistematis.

Menurut Nafiah & Suyanto, (2014), model pembelajaran berbasis masalah adalah model yang menempatkan masalah sebagai pusat dari kegiatan belajar. Tujuan utamanya adalah untuk membantu siswa mengasah kemampuan mereka dalam mencari solusi, memahami materi pembelajaran dengan lebih baik, serta membentuk sikap mandiri dalam proses belajar.

Menurut dari pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang menempatkan sebuah permasalahan sebagai pusat kegiatan pembelajaran. model ini dapat mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam berpikir kritis, sistematis dalam memecahkan permasalahan, secara mandiri dalam proses pembelajaran..

b. Tujuan Model Pembelajaran Berbasis Masalah.

Menurut Junaidi, (2020), model pembelajaran berbasis masalah memiliki beberapa tujuan, antara lain sebagai berikut.

- 1) Membantu siswa mengasah kemampuan mereka dalam menyelesaikan berbagai persoalan.
- 2) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung serta meniru orang dewasa.
- 3) Mendorong siswa agar lebih mandiri dalam berpikir dan mengambil keputusan.

Menurut Amin, (2021), tujuan model pembelajaran berbasis masalah adalah untuk mengembangkan kemampuan intelektual siswa, melatoooh cara berpikir kritis, serta meningkatkan keterampilan mereka dalam menyelesaikan masalah. Dengan begitu, siswa diharapkan bisa menjadi pelajar yanf mandiri. Dalam

prosesnya, siswa didorong untuk secara aktif mengenali permasalahan yang diberikan dan mencari solusi yang tepat.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa, tujuan dari model pembelajaran berbasis masalah adalah untuk mengasah kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, menumbuhkan kemandirian berpikir, serta memperkuat kapasitas intelektual mereka. Melalui keterlibatan aktif dalam pengalaman belajar yang nyata, siswa didorong untuk menjadi individu yang mandiri dan mampu berpikir kritis.

c. Karakteristik Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Menurut Sofyan & Komariah, (2016), karakteristik model pembelajaran berbasis masalah di antara lain sebagai berikut:

- 1) Siswa perlu memiliki kepekaan dan kepedulian terhadap lingkungan tempat mereka belajar.
- 2) Masalah yang digunakan sebaiknya bersifat kompleks dan terbuka, sehingga mendorong siswa untuk menemukan solusi secara mandiri.
- 3) Proses pembelajaran sebaiknya tidak terbatas pada satu mata Pelajaran saja, melainkan terintegrasi dengan berbagai bidang studi.

- 4) Kerja sama antar siswa sangat penting dalam proses ini, karena pembelajaran berbasis masalah menekankan kolaborasi.
- 5) Model ini juga bertujuan untuk menumbuhkan kemandirian siswa dalam menyelesaikan persoalan.
- 6) Masalah yang disajikan dalam pembelajaran sebaiknya mencerminkan situasi nyata yang mungkin ditemui dalam kehidupan sehari-hari.
- 7) Penilaian dalam model ini perlu menunjukkan sejauh mana siswa berkembang dalam kemampuan memecahkan masalah.
- 8) Model pembelajaran berbasis masalah tidak hanya digunakan sebagai metode, melainkan juga dijadikan sebagai dasar dalam merancang kurikulum.

Menurut Riyanto et al., (2024), karakteristik model pembelajaran berbasis masalah, antara lain sebagai berikut:

- 1) Proses belajar berpusat pada siswa, sehingga mereka dituntut untuk aktif, sementara guru hanya berperan sebagai fasilitator atau pembimbing.
- 2) Pembelajaran dimulai dengan penyajian sebuah masalah yang harus diselesaikan, dan diakhiri dengan pencarian solusi atau kesimpulan.
- 3) Siswa diberikan kebebasan untuk menentukan sendiri cara menyelesaikan masalah, yang artinya mereka harus berpikir kritis dan mencari informasi tambahan secara mandiri.

- 4) Dalam proses pemecahan masalah, siswa biasanya bekerja dalam kelompok untuk saling berdiskusi dan bertukar ide.
- 5) Setelah menemukan solusi, siswa melakukan refleksi dan evaluasi terhadap proses dan hasil yang diperoleh, serta bertanggung jawab atas kesimpulan yang telah dibuat.

Dari kedua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran berbasis masalah memiliki karakteristik yaitu, keterlibatan aktif siswa dalam menyelesaikan persoalan nyata yang bersifat kompleks dan terbuka. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator atau pembimbing. Model ini juga mendorong siswa untuk lebih peka dengan situasi di sekitarnya, mampu bekerja sama dalam kelompok, serta terbiasa berpikir kritis dan mandiri dalam mencari solusi. Proses belajarnya bersifat lintas disiplin, dimulai dari pengenalan masalah, pencarian solusi, hingga penarikan Kesimpulan dan refleksi atas hasil yang telah dicapai, lengkap dengan tanggung jawab terhadap apa yang telah dilakukan.

d. Langkah-langkah Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Menurut Hariani & Siregar, (2019), langkah-langkah model pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut:

- 1) Orientasi siswa kepada masalah, di mana guru menjelaskan tujuan pembelajarn, alat, atau sumber belajar yang dibutuhkan,

serta membangkitkan semangat siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang akan dihadapi.

- 2) Mengorganisasikan siswa untuk belajar, di mana guru membantu siswa untuk memahami dan merancang tugas-tugas belajar yang berkaitan dengan masalah yang telah disajikan.
- 3) Membimbing penyelidikan individual dan kelompok, di mana guru mendorong siswa untuk mencari informasi yang relevan, melakukan percobaan, dan menggali berbagai kemungkinan solusi.
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, di mana guru membantu siswa menyusun dan mempresentasikan hasil karyanya seperti laporan, video, atau model sekaligus memfasilitasi kerja sama dan pembagian tugas diantara mereka.
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, di mana guru mengajak siswa untuk melakukan refleksi dan evaluasi terhadap proses dan hasil pemecahan masalah, sehingga mereka dapat belajar dari pengalaman mereka dan memperbaiki kekurangannya.

Menurut Nafiah & Suyanto, (2014), langkah-langkah model pembelajaran berbasis masalah, antara lain sebagai berikut:

- 1) Mengorientasikan siswa pada masalah yang akan dipecahkan.
- 2) Mengorganisasikan siswa untuk melakukan proses penelitian.

- 3) Membantu kegiatan investigasi baik secara individu, maupun secara berkelompok.
- 4) Mendorong mengembangkan dan menyajikan hasil karya dari proses belajarnya
- 5) Melakukan analisis dan evaluasi terhadap cara mereka menyelesaikan masalah tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa, langkah-langkah dalam pembelajaran berbasis masalah, dimulai dari pengenalan dan orientasi terhadap masalah yang diberikan kepada siswa. Selanjutnya, siswa dibagi menjadi dalam beberapa kelompok untuk mulai menyelidiki dan menggali masalah baik secara individu dan secara berkelompok. Setelah itu, mereka akan menyusun dan mempresentasikan hasil temuan dari diskusi yang telah dilakukan. Sebagai tahap akhir, siswa melakukan refleksi dan evaluasi terhadap proses belajar serta cara mereka memecahkan masalah yang dihadapi.

e. Kelebihan Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Menurut Yulianti & Gunawan, (2019), kelebihan penggunaan model pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran berbasis masalah dapat mempermudah siswa dalam memahami berbagai permasalahan yang rumit dalam kehidupan sehari-hari mereka.
- 2) Model pembelajaran berbasis masalah dapat mendorong siswa untuk memperluas wawasan dan menumbuhkan rasa tanggung jawab saat proses pembelajaran.
- 3) Model pembelajaran berbasis masalah efektif dalam membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam.

Menurut Raharjo & Muljani, (2022), kelebihan model pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran berbasis masalah memfokuskan pada pemecahan masalah, sehingga siswa tidak perlu mempelajari materi yang di luar konteks permasalahan.
- 2) Siswa dapat terbiasa mencari sumber informasi dari buku di perpustakaan, Peserta didik dibiasakan untuk mengakses berbagai sumber informasi, situs internet, kegiatan observasi secara langsung, hasil wawancara, dan dari artikel-artikel yang beredar.
- 3) Model pembelajaran berbasis masalah mampu membuat siswa mengembangkan keterampilan berkomunikasi saat berdiskusi dan mempresentasikan hasil pekerjaannya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran berbasis masalah memiliki beberapa kelebihan seperti, membantu siswa dalam memahami masalah kehidupan sehari-hari, memperluas wawasan, menumbuhkan rasa tanggung jawab, memperdalam materi, fokus pada konteks permasalahan, terbiasa mencari informasi dari berbagai sumber secara mandiri, dan melatih keterampilan komunikasi.

f. Kelemahan Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Menurut Yulianti & Gunawan, (2019), kelemahan penggunaan model pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut:

- 1) Jika siswa mengalami kegagalan atau merasa kurang percaya diri serta memiliki minat belajar yang rendah, mereka cenderung enggan untuk mencoba kembali.
- 2) Model pembelajaran berbasis masalah (PBL) memerlukan waktu yang cukup panjang untuk tahap perencanaan dan persiapannya.
- 3) Kurangnya pemahaman siswa terhadap alasan atau latar belakang dari masalah yang harus diselesaikan dapat menyebabkan rendahnya motivasi mereka dalam belajar.

Menurut Raharjo & Muljani, (2022), kelemahan model pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran ini membutuhkan waktu yang cukup lama untuk dilaksanakan.
- 2) Keberhasilannya sangat bergantung pada minat siswa dalam menyelesaikan masalah. Jika siswa tidak tertarik, mereka cenderung menolak atau enggan untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran berbasis masalah memiliki beberapa kelemahan, seperti memerlukan waktu dan proses adaptasi yang cukup lama, serta menuntut konsentrasi dan kreativitas yang tinggi dari siswa. Selain itu, peran guru dalam model ini menjadi lebih kompleks. Model ini juga kurang efektif untuk siswa yang kurang aktif, dan tidak selalu cocok diterapkan ada semua jenis mata pelajaran.

5. Kemampuan Literasi Membaca

a. Pengertian Kemampuan Literasi Membaca

Kemampuan literasi membaca adalah kemampuan yang penting untuk dikuasai oleh siswa sejak usia masih dini, karena kemampuan itu akan menjadi dasar dalam memahami dan menguasai berbagai bidang pelajaran. Kemampuan literasi

membaca yang kuat dapat memudahkan siswa dalam menyerap informasi dari berbagai macam sumber (Destianingsih, 2023).

Menurut Khadijah et al., (2024), kemampuan literasi membaca adalah kemampuan dalam mengenali ejaan dalam suatu teks bacaan, mampu menyimpulkan isi bacaan, memahami makna dari kesimpulan, dan kecakapan dalam memahami informasi.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa, kemampuan literasi membaca adalah kemampuan yang penting dikuasai sejak usia dini karena menjadi dasar memahami beragam mata pelajaran yang mencakup kemampuan mengenali ejaan, menyimpulkan isi bacaan, memahami makna, dan mengolah informasi yang didapatkan dari berbagai sumber.

b. Indikator Kemampuan Literasi Membaca

Menurut Amir et al., (2022), beberapa indikator kemampuan literasi membaca adalah sebagai berikut:

1) Menemukan informasi (*access and retrieve*).

Menemukan informasi (*access and retrieve*) adalah kemampuan siswa dalam mendapatkan, mencatat, mengenal, dan menceritakan pendapatnya secara rinci dalam teks. merupakan kemampuan siswa untuk memperoleh, mencatat, mengenal, dan menceritakan tanggapan maupun pendapatnya secara spesifik dalam teks.

2) Memahami (*interpret and integrate*)

Memahami (*interpret and integrate*) adalah siswa diharapkan mampu mengadaptasikan teks yang telah dibaca, sehingga muncul penafsiran dari dirinya setelah membaca teks.

3) Mengevaluasi dan merefleksi (*evaluate and reflect*)

Mengevaluasi dan merefleksi (*evaluate and reflect*) adalah kemampuan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan, gagasan, dan perilakunya di luar teks untuk mengavaluasi dan merefleksikan teks.

Menurut Zahra & Mukhlis, (2024), indikator kemampuan literasi membaca adalah sebagai berikut:

1) Menemukan Informasi

Siswa dapat mencapai kemampuan dalam menemukan, mengidentifikasi, dan menggambarkan gagasan atau informasi yang secara tersurat dalam teks yang dianggap sebagai kemampuan dasar saat membaca teks.

2) Memahami

Siswa dapat mengolah materi yang telah dibacanya sehingga dapat membentuk pemahaman yang mendalam pada teks. Untuk mencapai tahap ini, siswa perlu memiliki kemampuan dalam Menyusun dan menggabungkan informasi yang telah didapatkan, membandingkan, merumuskan, mengelompokkan, dan mengintegrasikan informasi dalam teks antar teks.

3) Mengevaluasi.

Ini merupakan fase puncak dalam indikator kemampuan literasi membaca. Melibatkan kemampuan menganalisis, memprediksikan, dan mengevaluasi. Siswa telah mencapai fase puncak dalam proses membaca. Ini melibatkan keterampilan untuk menganalisis, membuat prediksi, dan mengevaluasi

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa, indikator kemampuan literasi membaca meliputi kemampuan menemukan informasi secara rinci, memahami dan menginterpretasi isi teks secara mendalam, dan mengevaluasi serta merefleksikan teks.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Literasi Membaca

Menurut Destianingsih, (2023), faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan literasi membaca adalah sebagai berikut:

1) Kemampuan intelegensi siswa

Intelegensi didefinisikan dalam beberapa cara, adaptasi atau penyesuaian individu dengan lingkungannya, kemampuan belajar. Kemampuan belajar setiap siswa berbeda-beda, yang tentunya akan menyebabkan perbedaan dalam kemampuan mereka untuk membaca dan menulis. Siswa yang membutuhkan

waktu lama untuk memahami pelajaran dapat dikatakan memiliki kemampuan intelegensi yang rendah.

2) Minat belajar siswa

Beberapa siswa jarang ada yang mempunyai inisiatif untuk membaca buku, baik itu buku pelajaran maupun non pelajaran. Selain itu, saat pembelajaran berlangsung, ada beberapa siswa yang kesulitan untuk fokus, mereka lebih suka bermain atau mengobrol daripada membaca buku yang ada di atas meja. Hal itu didukung dengan cara penyampaian guru saat mengajar kurang menarik, sehingga mereka bosan dan tidak berminat dalam materi tersebut.

3) Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah dorongan psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan untuk dirinya sendiri selama proses belajar. Motivasi belajar termasuk adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif yang memungkinkan siswa belajar dengan baik. Jarak tempuh antara rumah beberapa siswa ke sekolah sangat jauh, selain itu kondisi kelas yang kurang kondusif sangat mempengaruhi motivasi belajar mereka di sekolah.

4) Perhatian Orang tua

Siswa yang memiliki kemampuan literasi membaca yang rendah sebagian berasal dari keluarga yang kurang harmonis. Sebagian besar dari orang tua mereka bekerja dan jarang ada di rumah. Beberapa juga ada yang bercerai dan mereka akhirnya tinggal bersama nenek/bibinya. Hal tersebut menjadi salah satu masalah karena siswa menjadi tidak semangat dan merasa belajar itu tidak penting untuk dilakukan karena orang tua siswa maupun keluarga kurang perhatian kepada siswa.

5) *Gadget*

Teknologi *gadget* telah mengalihkan minat siswa dari membaca buku, memungkinkan mereka untuk mengalihkan perhatian mereka dari pelajaran.

6) Kemampuan guru

Guru merupakan bagian penting dari pendidikan. Metode mengajar guru, prosedur, dan kemampuan guru juga dapat digunakan di lingkungan sekolah guru sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendidikan tidak akan berhasil tanpa partisipasi guru. Tidak peduli seberapa canggih kurikulum, visi dan misi, fasilitas, dan elemen lainnya, kualitas pendidikan akan merosot jika gurunya pasif dan tidak berbakat. Kurangnya inovasi dan kreativitas dari guru saat merancang pelajaran juga merupakan penyebab yang besar pada rendahnya kemampuan literasi siswa. Selain itu, pendekatan dan strategi pembelajaran

yang monoton, hanya berfokus pada penyampaian materi dan ceramah.

B. Kajian yang Relevan

Adapun hasil penelitian relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah :

1. Putri T. S, (2023), “*Pengembangan Multimedia Flipbook Untuk Kemampuan Menulis Cerita Pendek Pada Siswa Kelas V SD Negeri 02 Mojorejo*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Madiun. Madiun.

Penelitian pengembangan ini, mengembangkan *flipbook* multimedia sebagai media pembelajaran dalam menulis cerita pendek untuk siswa kelas V SD. *Flipbook* multimedia ini dikembangkan melalui aplikasi canva untuk membauat sampul, meletakkan materi, dan daftar Pustaka, lalu disimpan dalam format PDF dan aplikasi *Flphtml*. *Flipbook* multimedia ini dilengkapi dengan gambar animasi, audio, teks materi menulis cerita pendek, serta video.

Berdasarkan hasil validasi, *flipbook* multimedia ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran menulis cerita pendek di kelas V SD. Validasi dari ahli Pendidikan memberikan skor 74,28% dengan kriteria valid, sementara validasi dari ahli media mendapatkan skor 94,11% dengan kriteria sangat valid. Selain itu, peneliti membagikan angket respons kepada guru dan siswa. Angket respons siswa memperoleh skor

rata-rata 84,27%, sementara angket respons guru mendapatkan skor 95%. Hasil tes evaluasi menunjukkan rata-rata skor sebesar 86,6%.

2. Mawaddah et al., (2023), "*Buku Cerita Bergambar Digital "Baso dan Pinisi Yang Rusak" untuk Meningkatkan Literasi Budaya Maritim Anak.*" Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 4 No. 2.

Penelitian pengembangan ini, mengembangkan buku cerita bergambar digital yang judul "Baso dan Pinisi yang Rusak" serta inovasi berupa lagu pada halaman terakhir buku. Tujuan dari pengembangan ini agar anak-anak dapat bernyanyi bersama sambil mengulang informasi yang ada dalam buku. Media ini dapat diakses melalui sebuah website, setelah melakukan log-in, pengguna dapat memilih daftar buku cerita yang tersedia yaitu "Baso dan Pinisi yang Rusak." Pada halaman berikutnya, terdapat buku panduan yang memberikan arahan tentang cara membacakan cerita kepada anak. Panduan ini juga mencakup rencana pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini yaitu 5-6 tahun, serta simulasi awal yang mengajak anak berbincang-bincang menggunakan foto. Buku cerita ini dibacakan sesuai panduan, kemudian anak-anak diajak untuk berdiri dan bernyanyi bersama, diakhiri dengan video kuis untuk mengulas kembali apa yang telah dipelajari.

Materi yang digunakan dalam media ini berfokus pada literasi budaya maritima anak usia dini, memberikan kesempatan kepada anak

untuk melatih keterampilan mereka dalam mengenal dan memahami warisan leluhur serta adat istiadat masyarakat pesisir. Ini termasuk pengenalan terhadap nelayan, pekerjaan sampingan nelayan, Lokasi-lokasi di pesisir, dan cara mengelola sumber daya laut dengan tetap menjaga lingkungan laut.

Para ahli dalam bidang Pendidikan memberikan penilaian kelayakan media ini dengan skor 72,2%, sementara ahli bahasa memberikan penilaian yang lebih tinggi, yaitu 83,33%. Ini menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar digital ini mendapatkan apresiasi positif dari para ahli. Ahli media juga menambahkan panduan rinci untuk guru agar lebih mudah menerapkan media ini kepada siswa. Selain itu, para ahli sepakat bahwa penggunaan lagu sebagai pelengkap dapat membantu anak fokus dan mengingat kembali cerita yang dibacanya.

Keefektifan media ini dievaluasi melalui pre-test dan post test. Sebelum penggunaan media, pemahaman siswa tentang budaya maritim hanya mencapai 30%. Namun, setelah menggunakan media buku cerita bergambar digital, pemahaman siswa meningkat signifikan menjadi 84%, yang menunjukkan bahwa media ini berhasil meningkatkan pengetahuan siswa tentang budaya maritim.

3. Cahyani et al., (2023), "*Pengembangan Media 'Ciko Gemar Literasi' dalam Meningkatkan Literasi Membaca di Sekolah Dasar*". *Journal of Instructional and Development Researches*. Volume 3 No.6.

Penelitian pengembangan ini, mengembangkan buku cerita bergambar Ciko Gemar Literasi untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas 3 di SDN 2 Gebangangkrik menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap pengembangan, fokus pada peningkatan kemampuan literasi siswa terhadap materi teks dongeng dalam Bahasa Indonesia. Komponen desain buku mencakup elemen-elemen seperti sampul depan, akata pengantar, daftar isi, doa sebelum belajar, indicator literasi, capaian belajar, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan buku, kisah edukatif Ciko, uji pemahaman, kunci jawaban, glosarium, daftar Pustaka, biografi penulis, dan sampul belakang. pada kemampuan literasi materi teks dongeng Bahasa Indonesia. Komponen desain buku mencakup sampul depan, kata pengantar, daftar isi, doa sebelum belajar, indikator literasi, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan buku, kisah edukatif Ciko, uji pemahaman, kunci jawaban, glosarium, daftar pustaka, biografi penulis, dan sampul belakang.

Uji validasi menunjukkan bahwa media “Ciko Gemar Literasi” dinilai valid dengan skor 94% dari ahli materi dan skor 86,66% dari ahli media. Media ini kemudian direvisi berdasarkan saran dari validator. Uji kepraktisan dilakukan melalui angket respons siswa menghasilkan skor 95,59% menunjukkan bahwa media ini sangat praktis dan dapat digunakan siswa dengan mudah.

Evaluasi efektivitas media dilakukan dengan melalui perhitungan skor N-again berdasarkan pre-test dan post-test. Hasil evaluasi

menunjukkan bahwa 12 siswa memperoleh skor $(g) \geq 0,7$, yang dikategorikan sebagai tingkat keefektifan tinggi, sementara 2 siswa memiliki skor $0,7 > (g) \geq 0,3$, yang dikategorikan sebagai tingkat keefektifan sedang. Rata-rata skor N-gain siswa mencapai 0,82, menunjukkan bahwa, media buku cerita bergambar ini sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas 3 di SDN 2 Gebangangkrik.

4. Prahasiwi et al., (2023) "*Analisis Buku Cerita Bergambar untuk Mengetahui Peningkatan Minat Literasi Baca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 5 SDN Kedungjati Madiun*". Skripsi Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Madiun. Madiun.

Penggunaan buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat literasi baca pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Kedungjati Madiun menunjukkan bahwa, penggunaan buku cerita bergambar berhasil menarik minat baca siswa dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya siswa yang menunjukkan minat baca dalam kategori tinggi. Ketertarikan siswa terhadap buku cerita bergambar mendorong mereka untuk membaca lebih sering, yang secara otomatis meningkatkan keterampilan membaca mereka. Salah satu faktor yang berperan dalam hal ini adalah adanya kata-kata dan kosa kata baru yang ditemukan siswa dalam buku cerita bergambar tersebut, yang

berkontribusi pada peningkatan pemahaman dan keterampilan literasi membaca mereka.

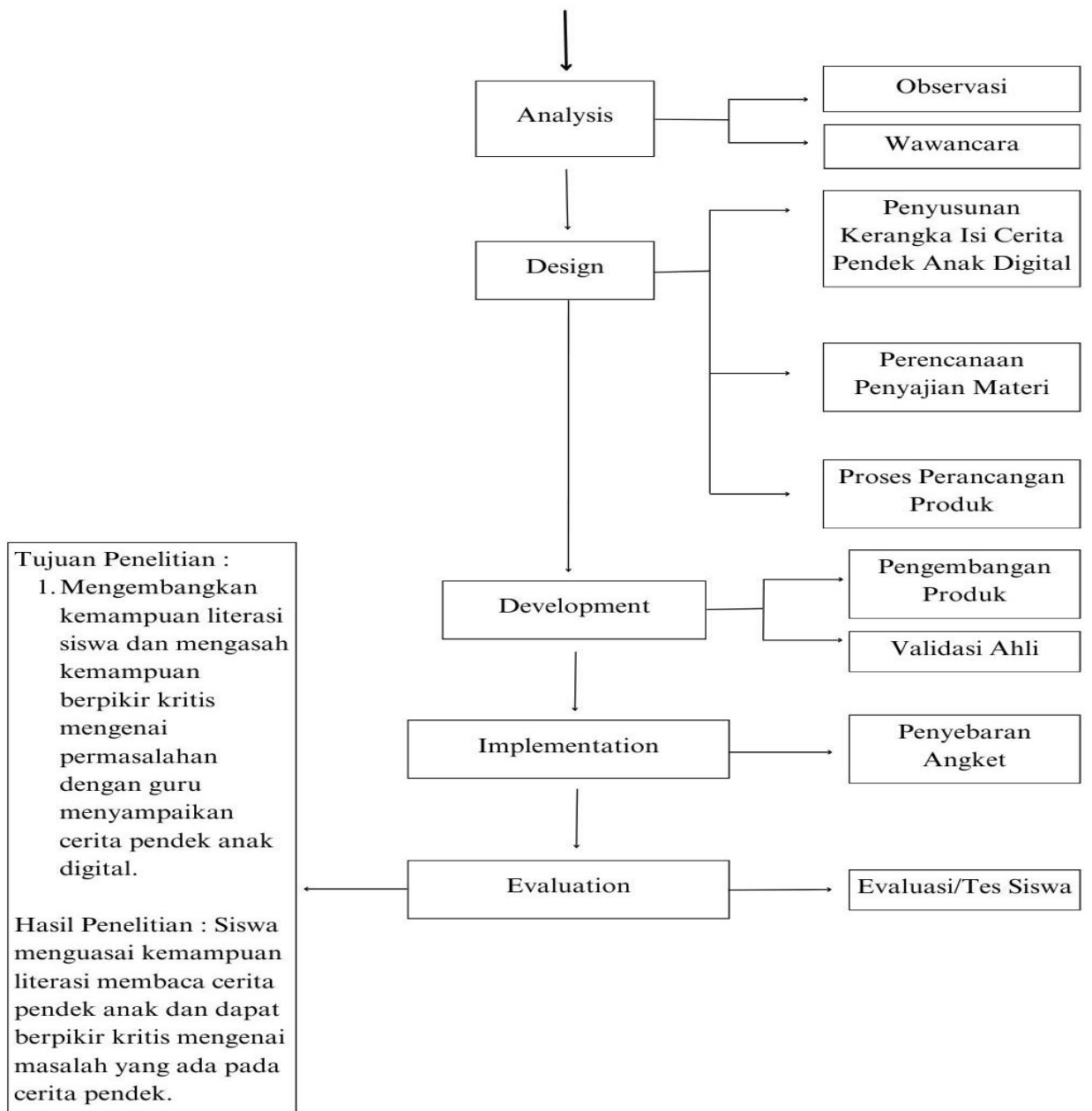
C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian digunakan sebagai acuan dalam penyusunan penulisan untuk memahami alur pemikiran. Berdasarkan pengamatan kondisi awal di sekolah yang telah dilakukan oleh peneliti, ditemukan beberapa permasalahan yaitu : masih rendah minat siswa terhadap membaca, ada beberapa siswa yang masih belum lancar membaca, karena kurang digalakkan kegiatan-kegiatan literasi membaca, buku-buku di sana masih terbatas, cara mengajar guru yang masih monoton dengan metode ceramah, dan buku-buku di sana yang masih kurang menarik minat siswa. Pengembangan cerita pendek anak digital dengan model pembelajaran berbasis masalah ini cocok untuk menindaklanjuti permasalahan-permasalahan tersebut dengan harapan siswa dapat mengembangkan kemampuan literasi membaca.

Media cerita pendek anak digital dikembangkan dengan tipe pengembangan ADDIE yang melalui beberapa tahap yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Kurangnya minat dan motivasi membaca siswa, metode, media, dan model pembelajaran yang masih monoton, dan kurangnya buku-buku yang menarik di sekolah

Tindak Lanjut :
Penerapan Media Cerita Pendek Anak Digital dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah.



D. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori, kajian yang relevan, dan kerangka berpikir di atas, maka peneliti dapat mengajukan hipotesis bahwa, pengembangan media cerita pendek digital dengan model berbasis masalah yaitu sebuah media pembelajaran yang berisi materi tentang cerita pendek anak kelas 5 SD, cerita-cerita pendek anak dan contoh analisisnya, link permainan *wordwall* cerita pendek anak yang memiliki tampilan menarik dan interaktif, link pengerjaan LKPD secara berkelompok bergambar dan berwarna-warni, dan link pengisian refleksi pembelajaran dengan warna cerah dan gambar-gambar menarik.

Dibuat dari aplikasi Canva dengan template kertas A5, kemudian diekspor ke platform *flipbook*, yang diaplikasikan dengan model pembelajaran berbasis masalah. Dengan adanya media ini, siswa dapat menyimak materi yang dapat dibaca sendiri yaitu materi unsur intrinsik, cerita pendek anak, dan analisisnya, memungkinkan siswa untuk mengikuti permainan yang menarik yang dibuat dari *website wordwall*, memungkinkan siswa dalam mengerjakan LKPD secara berkelompok dan mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas, serta siswa mengisi refleksi pembelajaran yang dibuat di *google* formulir. Dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik, terdapat tombol-tombol navigasi yang membantu siswa dalam menggunakan media, serta backsounda lagu anak-anak ceria. Dengan adanya fitur-fitur tersebut, siswa kelas 5 SD lebih tertarik untuk membaca, siswa dapat lebih memahami isi bacaan sehingga

telah memenuhi kriteria layak berdasarkan penilaian ahli, respons siswa, dan guru sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa kelas 5 SD dalam kemampuan literasi membaca.