

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Dalam konteks pembelajaran, kehadiran teknologi telah menawarkan berbagai alternatif metode, media, dan strategi yang mampu meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar. Khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, integrasi teknologi interaktif menjadi salah satu pendekatan yang berpotensi menciptakan pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik abad ke-21.

Di tingkat sekolah dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya bertujuan untuk mengenalkan siswa pada kemampuan berbahasa, tetapi juga untuk membentuk karakter, menumbuhkan kreativitas, dan membangun kecintaan terhadap literasi. Salah satu genre sastra yang diajarkan adalah cerpen (cerita pendek), yang berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan daya imajinasi, berpikir kritis, dan empati siswa. Cerpen memiliki struktur naratif yang sederhana, namun sarat nilai dan pesan moral, sehingga sangat sesuai untuk anak usia sekolah dasar (Sutrisno, 2021).

Namun demikian, proses pembelajaran cerpen di SD seringkali dihadapkan pada beberapa kendala. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 1 Bendoagung, pembelajaran cerpen pada kelas IV masih berlangsung secara

konvensional. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan membaca teks secara bergantian tanpa didukung oleh media atau teknologi yang mendukung interaktivitas. Hal ini menyebabkan siswa kurang antusias, tidak fokus, serta mengalami kesulitan dalam memahami isi cerita, alur, dan karakter tokoh secara mendalam.

Penelitian oleh Anjani dan Kurniawan (2021) menyatakan bahwa pembelajaran cerpen yang dilakukan secara pasif berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam memahami isi teks, mengidentifikasi struktur cerita, serta mengembangkan ekspresi dan kreativitas mereka dalam menanggapi teks sastra. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual, kreatif, dan berbasis teknologi.

Salah satu pendekatan yang relevan untuk menjawab tantangan tersebut adalah integrasi teknologi interaktif dalam pembelajaran cerpen. Teknologi interaktif yang dimaksud dalam konteks ini meliputi penggunaan media pembelajaran digital berbasis audio-visual, aplikasi pembelajaran interaktif, platform digital storytelling, serta animasi atau video yang mengilustrasikan isi cerpen secara konkret.

Menurut Wulandari dan Prasetyo (2020), teknologi interaktif mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks sastra melalui visualisasi cerita, penguatan audio, serta fitur kuis atau pertanyaan reflektif yang dirancang secara digital. Teknologi juga mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran melalui interaksi langsung, eksplorasi konten secara mandiri, dan kolaborasi dengan teman.

Integrasi teknologi dalam pembelajaran sejalan dengan pendekatan konstruktivisme, di mana siswa membangun sendiri pemahamannya melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan interaktif (Utami, 2020). Dalam konteks pembelajaran cerpen, hal ini dapat dicapai melalui kegiatan seperti: menonton cerpen digital animasi, merespon pertanyaan interaktif melalui aplikasi seperti Kahoot atau Quizizz, hingga menyusun alur cerita secara digital menggunakan platform seperti Canva atau StoryJumper.

Lebih lanjut, Kurikulum Merdeka yang mulai diterapkan secara nasional menekankan pentingnya pembelajaran berdiferensiasi dan penggunaan teknologi digital untuk menyesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa. Dalam dokumen resmi Kemdikbudristek (2023), teknologi dipandang sebagai sarana penting untuk menciptakan pembelajaran yang inklusif, fleksibel, dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan teknologi interaktif tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga memiliki dimensi pedagogis yang kuat.

Dalam studi kasus di SD Negeri 1 Bendoagung, penggunaan teknologi masih terbatas pada proyektor dan buku digital tanpa adanya aktivitas interaktif yang mendorong keaktifan siswa. Padahal, potensi untuk mengintegrasikan media digital yang lebih kreatif sangat besar, mengingat ketersediaan perangkat dan jaringan internet yang cukup mendukung.

Sebagai contoh, dalam pembelajaran cerpen, guru dapat menggunakan video cerita pendek interaktif yang diselingi dengan pertanyaan-pertanyaan reflektif, aktivitas menebak alur, atau melibatkan siswa dalam membuat cerita digital mereka sendiri. Aktivitas semacam ini tidak hanya meningkatkan

pemahaman terhadap teks, tetapi juga mendorong siswa mengembangkan keterampilan komunikasi, literasi digital, serta kerja sama tim.

Penelitian oleh Sari dan Handayani (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mampu meningkatkan hasil belajar siswa hingga 25% dibandingkan metode konvensional. Selain itu, siswa menunjukkan minat dan motivasi yang lebih tinggi dalam mengikuti pelajaran.

Namun, implementasi teknologi dalam pembelajaran juga perlu mempertimbangkan kesiapan guru, kecakapan digital, serta desain pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa SD. Guru perlu didukung dalam hal pelatihan penggunaan teknologi pendidikan, serta perlu adanya pemilihan media yang sesuai secara pedagogis.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana integrasi teknologi interaktif dapat diterapkan dalam pembelajaran cerpen di kelas IV SD Negeri 1 Bendoagung, serta bagaimana dampaknya terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa. Penelitian ini menjadi penting karena dapat menjadi model pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan abad ke-21, sekaligus menjawab tantangan rendahnya minat dan kemampuan siswa dalam memahami teks sastra, khususnya cerpen.

Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih efektif dan relevan dengan perkembangan zaman, serta mendorong transformasi digital dalam pendidikan dasar di Indonesia.

## **B. Fokus Penelitian**

Fokus utama dalam penelitian ini adalah penggunaan teknologi interaktif dalam pembelajaran cerpen pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Bendoagung Kecamatan Kampak Kabupaten Trenggalek.

Fokus yang dikaji meliputi:

1. Bentuk integrasi teknologi interaktif dalam pembelajaran cerpen.
2. Proses penerapan teknologi interaktif oleh guru dan keterlibatan siswa.
3. Dampak penggunaan teknologi interaktif terhadap pemahaman dan minat siswa terhadap teks cerpen.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana bentuk integrasi teknologi interaktif dalam pembelajaran cerpen di kelas IV SD Negeri 1 Bendoagung?
2. Bagaimana keterlibatan siswa dalam pembelajaran cerpen menggunakan teknologi interaktif di kelas IV SD Negeri 1 Bendoagung?
3. Bagaimana kendala dan solusi dalam penggunaan teknologi interaktif dalam pembelajaran teks cerpen di kelas IV SD Negeri 1 Bendoagung?

## **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan dan menjelaskan bentuk integrasi teknologi interaktif dalam pembelajaran cerpen di kelas IV SD Negeri 1 Bendoagung.

2. Mendeskripsikan dan menjelaskan keterlibatan siswa dalam pembelajaran cerpen menggunakan teknologi interaktif di kelas IV SD Negeri 1 Bendoagung.
3. Mendeskripsikan dan menjelaskan kendala dan solusi dalam penggunaan teknologi interaktif dalam pembelajaran teks cerpen di kelas IV SD Negeri 1 Bendoagung.

## **E. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teori mengenai penerapan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam pengajaran cerpen di tingkat sekolah dasar.

### **2. Manfaat Praktis**

- **Bagi Guru:** Memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap teks sastra.
- **Bagi Siswa:** Meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang menyenangkan dan interaktif.
- **Bagi Sekolah:** Menjadi contoh pengembangan pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka.
- **Bagi Peneliti Lain:** Memberikan dasar penelitian lanjutan dalam bidang teknologi pendidikan dan literasi anak.

## **F. Definisi Istilah**

### **1. Integrasi Teknologi Interaktif**

Integrasi teknologi interaktif merujuk pada proses penggabungan alat digital berbasis interaksi pengguna (seperti aplikasi pembelajaran, video interaktif, dan kuis online) ke dalam proses pembelajaran agar siswa lebih aktif terlibat (Wulandari & Prasetyo, 2020).

### **2. Pembelajaran Cerpen**

Pembelajaran cerpen adalah proses kegiatan belajar-mengajar Bahasa Indonesia yang fokus pada mengenalkan, memahami, dan mengevaluasi unsur-unsur cerita pendek, seperti tema, tokoh, alur, latar, dan amanat (Sutrisno, 2021).

### **3. Keterlibatan Siswa**

Keterlibatan siswa mengacu pada partisipasi aktif siswa secara kognitif, afektif, dan psikomotor dalam kegiatan pembelajaran yang mencerminkan antusiasme dan minat terhadap materi yang diajarkan (Sari & Handayani, 2022).