

ABSTRAK

Dwi Mahfud Sulaiman. 2025. *Integrasi Teknologi Interaktif Dalam Pembelajaran Cerpen (Studi Kasus Di Kelas IV SD Negeri 1 Bendoagung Kecamatan Kampak Kabupaten Trenggalek).* Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Sekolah Pascasarjana Universitas PGRI Madiun (UNIPMA). Pembimbing I: Dr. Supri Wahyudi Utomo, M.Pd., Pembimbing II: Dr. Dwi Rohman Soleh, SS, M.Pd

Kata kunci: teknologi interaktif, pembelajaran cerpen, Bahasa Indonesia, sekolah dasar, studi kasus.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan integrasi teknologi interaktif dalam pembelajaran teks cerita pendek (cerpen), keterlibatan siswa dalam pembelajaran cerpen berbasis teknologi interaktif, serta kendala dan solusi dalam penerapannya di kelas IV SD Negeri 1 Bendoagung, Kecamatan Kampak, Kabupaten Trenggalek. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Teknik pengumpulan data meliputi observasi pembelajaran, wawancara mendalam dengan guru dan siswa, serta dokumentasi berupa modul ajar, media pembelajaran, dan hasil kerja siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi interaktif dalam pembelajaran cerpen telah diterapkan secara terencana dan sistematis sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Teknologi interaktif digunakan sebagai stimulus awal pembelajaran, media utama pemahaman materi, serta alat evaluasi pembelajaran. Penggunaan teknologi interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara kognitif, afektif, dan perilaku. Siswa menjadi lebih antusias, aktif berdiskusi, dan lebih mudah memahami unsur-unsur cerpen.

Selain itu, penggunaan teknologi interaktif memberikan dampak positif terhadap pengembangan keterampilan berbahasa siswa, khususnya keterampilan menyimak, membaca pemahaman, berbicara, dan menulis. Kendala yang dihadapi dalam penerapan teknologi interaktif meliputi keterbatasan sarana, waktu pembelajaran, dan kemampuan teknis siswa. Kendala tersebut dapat diatasi melalui strategi adaptif guru, seperti menggabungkan teknologi dengan metode konvensional dan menyiapkan media alternatif.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa integrasi teknologi interaktif dalam pembelajaran cerpen efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar serta menciptakan pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa.

ABSTRACT

Dwi Mahfud Sulaiman. 2025. *Integration of Interactive Technology in Short Story Learning (Case Study in Grade IV of SD Negeri 1 Bendoagung, Kampak District, Trenggalek Regency).* Thesis. Master of Indonesian Language and Literature Education Study Program. Graduate School of PGRI Madiun University (UNIPMA). Supervisor I: Dr. Supri Wahyudi Utomo, M.Pd., Supervisor II: Dr. Dwi Rohman Soleh, SS, M.Pd

Keywords: interactive technology, short story learning, Indonesian language, elementary school, case study.

This study aims to describe the integration of interactive technology in short story (cerpen) learning, students' engagement in interactive technology-based short story learning, as well as the challenges and solutions in its implementation in Grade IV of SD Negeri 1 Bendoagung, Kampak District, Trenggalek Regency. This research employed a qualitative approach using a case study design. Data were collected through classroom observations, in-depth interviews with teachers and students, and documentation including teaching modules, learning media, and students' work.

The results indicate that the integration of interactive technology in short story learning has been implemented in a planned and systematic manner in accordance with the Merdeka Curriculum. Interactive technology is utilized as an initial learning stimulus, a primary medium for content comprehension, and an evaluation tool. The use of interactive technology enhances students' cognitive, affective, and behavioral engagement. Students show greater enthusiasm, participate more actively in discussions, and demonstrate better understanding of short story elements.

Furthermore, interactive technology contributes positively to the development of students' language skills, particularly listening, reading comprehension, speaking, and writing skills. The challenges encountered include limited facilities, time constraints, and students' varying technical abilities. These challenges are addressed through adaptive teaching strategies, such as combining technology with conventional methods and preparing alternative learning media.

In conclusion, the integration of interactive technology in short story learning is effective in improving the quality of Indonesian language learning in elementary schools and in fostering active, contextual, and student-centered learning.