

BAB 2

KAJIAN TEORI

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Bahan Ajar Digital

2.1.1.1 Definisi

Pada era modern seperti saat ini, perkembangan teknologi sudah semakin meningkat baik dalam bidang kehidupan bermasyarakat maupun dibidang Pendidikan. Dalam bidang Pendidikan, pendidik dapat memanfaatkan perkembangan teknologi ini sebagai pembantu dalam menjalankan suatu proses pembelajaran terutama dalam pembuatan bahan ajar sebagai alat untuk menyampaikan suatu informasi pembelajaran kepada peserta didik. Pada era modern, peserta didik dituntut untuk aktif dan dapat berinteraksi selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, salah satu cara untuk membuat peserta didik aktif dan tertarik dengan pembelajaran yang di berikan yaitu dengan memanfaatkan perkembangan teknologi untuk membuat suatu bahan ajar digital yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif (Sari et al., 2022).

Bahan ajar merupakan sebuah perangkat yang memiliki isi terkait materi, metode pembelajaran serta serangkaian evaluasi dalam pembelajaran yang menarik, dan sistematis dan disusun secara terencana untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran (Khaulani & Firman, 2019). Selain itu, bahan ajar juga merupakan bahan atau materi ajar yang disusun secara sistematis yang digunakan oleh pendidik dalam melaksanakan pembelajaran (Ratiani et al., 2014). Dengan adanya teknologi, bahan ajar yang dapat dibuat tidak hanya bersifat bahan ajar cetak saja. Namun, pendidik dapat membuat bahan ajar yang dipadukan dengan teknologi yang dapat menciptakan bahan ajar digital untuk membantu pendidik dalam memberikan sebuah pembelajaran terhadap peserta didik. Bahan ajar digital yang dapat di ciptakan melalui pemanfaatan teknologi secara fisik tetap memuat semua karakteristik bahan ajar pada umumnya, tetapi bahan ajar digital ini memiliki suatu kelebihan yaitu terciptanya bahan ajar dalam bentuk paperless atau bahan ajar yang tidak dicetak dan tidak memerlukan kertas (R. E. Putra et al., 2021).

Bahan ajar digital merupakan sebuah bahan ajar yang dibuat dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang menerapkan bergagai fitur media

seperti video, gambar, audio, teks, animasi, serta dapat membantu peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi yang disampaikan pada bahan ajar tersebut (Smaragdina et al., 2020). Dengan adanya perkembangan teknologi di dunia pendidikan, pendidik dapat membuat dan mengembangkan sebuah bahan ajar yang dapat menarik minat belajar serta membantu peserta didik untuk terus aktif berinteraksi pada proses pembelajaran. Dengan teknologi juga mampu menciptakan solusi yang dapat memecahkan permasalahan dan kekurangan pada bahan ajar cetak, seperti dengan menggabungkan bahan ajar dengan konsep digital dapat membuat bahan ajar tersebut dapat digunakan oleh peserta didik secara praktis dimanapun dan kapanpun (Utami et al., 2021). Selain itu, Bahan ajar digital merupakan sebuah bahan ajar yang memanfaatkan teknologi digital dalam pembuatannya sehingga bahan ajar tersebut dapat dipelajari oleh peserta didik melalui sebuah perangkat digital seperti gawai, laptop maupun computer (Mascita, 2021). Dengan kata lain yang dimaksud dengan bahan ajar digital adalah suatu bahan ajar yang pembuatannya melibatkan perkembangan teknologi khususnya teknologi digital sehingga peserta didik mampu belajar melalui perangkat digital.

Dalam bahan ajar digital memungkinkan peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran yang diberikan. Karena itu pembuatan atau pengembangan bahan ajar yang dibuat dengan bantuan teknologi digital harus bias memberikan fitur yang membantu peserta didik untuk aktif berinteraksi pada bahan ajar yang interaktif. Dengan demikian bahan ajar digital interaktif merupakan sebuah bahan ajar digital yang berisikan materi pembelajaran yang dapat dipelajari perangkat digital dengan fitur seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi, serta memungkinkan interaksi aktif antara peserta didik dengan bahan ajar digital pada proses pembelajaran (Srirapika et al., 2024).

Berdasarkan beberapa pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital merupakan suatu perkembangan dari bahan ajar cetak yang mulai ditinggalkan pada era modern seperti saat ini menjadi bahan ajar yang dapat dipelajari melalui perangkat digital seperti gawai, laptop, computer dan perangkat digital lainnya, sehingga peserta didik dapat menggunakannya secara mudah dimanapun dan kapanpun. Namun, dari segi bahan ajar digital interaktif memiliki kemampuan untuk membantu peserta didik untuk selalu aktif untuk berinteraksi

dua arah secara langsung antara peserta didik dan materi diberikan supaya bahan ajar digital tersebut menarik minat dan fokus peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini akan menggunakan teori dari Srirapika terkait dengan bahan ajar interaktif.

2.1.1.2 Dampak Positif Bahan Ajar Digital

Dampak positif yang dapat diambil dari penggunaan bahan ajar digital yaitu, 1) penggunaan bahan ajar digital dapat meningkatkan efektivitas yang dilaksanakan oleh pendidik dan peserta didik. Bahan ajar digital dapat membuat peserta didik terlibat aktif pada proses pembelajaran sesuai dengan simulasi yang diberikan oleh bahan ajar digital tersebut. 2) penggunaan bahan ajar juga dapat meningkatkan efisiensi dalam pembelajaran mandiri yang dilakukan oleh peserta didik (Kosasih, 2021: 255). Bahan ajar digital dapat membantu peserta didik mempelajari materi pembelajaran yang terdapat dalam bahan ajar tersebut dimanapun dan kapanpun secara lebih fleksibel. Selain dua dampak positif tersebut, penggunaan bahan ajar oleh peserta didik mampu meningkatkan motivasi belajar karena peserta didik akan melaksanakan proses pembelajaran dengan bahan ajar yang lebih variatif sehingga tidak membuat bosan serta monoton. Dalam pembelajaran menggunakan bahan ajar digital, peserta didik tidak hanya belajar dengan membaca teks saja melainkan peserta didik dapat menikmati pembelajaran menggunakan media suara, audio, gambar, maupun video, bahkan peserta didik mampu menggali sebuah informasi atau materi melalui situs internet. Dengan adanya dampak positif yang bisa didapatkan dari penggunaan bahan ajar digital, peserta didik akan memiliki wawasan dan pengetahuan yang kaya dan luas. Begitupun pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik maupun peserta didik akan lebih kompleks.

Berdasarkan Pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa dampak positif dari penggunaan bahan ajar digital dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran mandiri. Selain itu, penggunaan bahan ajar digital juga dapat memotivasi siswa dengan bahan ajar yang menarik dan kreatif.

2.1.1.3 Pengembangan Bahan Ajar Digital

Pengembangan bahan ajar merupakan sebuah proses dalam menciptakan suatu bahan ajar. pengembangan bahan ajar bertujuan untuk memenuhi kebutuhan bahan ajar yang telah ditentukan oleh kurikulum dalam membatu kegiatan pembelajaran.

Bahan ajar yang baik merupakan suatu bahan ajar yang memiliki isi dan materi yang sesuai dan relevan terkait capaian pembelajaran, sistematika penyajian yang baik, menggunakan Bahasa yang baik, serta relevan dengan jenjang Pendidikan peserta didik, serta gaya grafik atau tampilan yang harus baik dan sesuai dengan minat peserta didik (Kusmana & Nurzaman, 2021). Keempat komponen tersebut merupakan salah satu hal yang menentukan baik atau buruknya suatu bahan ajar. oleh karena itu dalam mendesain atau merancang bahan ajar sebaiknya memperhatikan empat komponen tersebut. Dari pemaparan tersebut menjadikan pengembangan bahan ajar bertujuan agar bahan ajar yang dipakai oleh pendidik dalam pembelajaran selalu *update* sesuai perkembangan zaman dan tuntutan kurikulum.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan pengembangan bahan ajar dengan melakukan pengembangan dengan membuat unsur-unsur dalam bahan ajar cetak kedalam bentuk digital. Produk yang akan di hasilkan dari pengembangan ini merupakan bahan ajar digital yang mengandung unsur audio, visual, video dalam bahan ajar tersebut. Hal tersebut selaras dengan pernyataan Prastowo (2013) yang menyebutkan bahwa bahan ajar digital adalah bahan ajar yang menggabungkan beberapa media pembelajaran seperti audio, video, teks atau grafik untuk mengendalikan suatu perintah dari suatu presentasi.

Dalam penyusunan bahan ajar setidaknya penulis harus memperhatikan beberapa hal sebagai berikut: 1) menggunakan contoh dan ilustrasi yang menarik. 2) memberikan akses kepada peserta didik untuk memberikan umpan balik atau pengukuran terkait penguasaan peserta didik terhadap materi yang diajarkan dengan memberikan soal latihan, tugas, dan lain-lain. 3) materi yang diberikan bersifat kontekstual. 4) Bahasa yang digunakan harus sederhana agar mudah dipahami oleh peserta didik (I. Lestari, 2013).

Berdasarkan beberapa pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa

pengembangan bahan ajar digital merupakan sebuah pengembangan bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan perkembangan kurikulum dan perkembangan teknologi. Pengembangan bahan ajar digital dibuat dengan menjadikan bahan ajar cetak menjadi bahan ajar digital dengan memadukan beberapa media pembelajaran seperti audio, video, teks, dan grafik. Pembuatan bahan ajar juga harus memperhatikan beberapa hal dalam penyusunannya seperti, contoh atau ilustrasi yang menarik, memberikan umpan balik terhadap proses belajar peserta didik, memberikan isi bahan ajar yang bersifat kontekstual dengan peserta didik, serta penggunaan bahan ajar yang sederhana sehingga dapat dipahami oleh peserta didik dengan mudah.

2.1.1.4 Langkah-langkah Pengembangan Bahan Ajar Digital

Secara umum, langkah langkah penyusunan bahan ajar memiliki 3 tahap. Tahapan tersebut disajikan sebagai berikut (Kosasih, 2021:258).

Tahap analisis kebutuhan bahan ajar, yaitu melaksanakan analisis kebutuhan bahan ajar yang akan dikembangkan. Tahap analisis kebutuhan dilakukan pada tiga aspek analisis yaitu analisis kurikulum, analisis sumber belajar, serta analisis pada penentuan jenis dan judul bahan ajar.

- 1) Merancang peta konsep bahan ajar, tujuan dari rancangan peta konsep adalah untuk mengetahui komposisi materi yang dituangkan dalam bahan ajar serta mengetahui urutan dalam bahan ajar tersebut.
- 2) Pengembangan bahan ajar. Bahan ajar merupakan susunan bagian-bagian yang dipadukan sehingga menjadi bahan ajar yang layak digunakan. Bagian yang harus ada dan dikembangkan dalam pengembangan bahan ajar digital yaitu: a) petunjuk belajar yang berisikan panduan teknis untuk pendidik dan peserta didik agar dapat menguasai topik yang diberikan pada bahan ajar. b) kompetensi yang akan dicapai, bahan ajar yang baik merupakan bahan ajar yang memiliki kejelasan terkait kompetensi dasar dan tujuan pembelajarannya. Kemampuan peserta didik juga harus diperhatikan seperti yang telah dipaparkan sebelumnya. c) materi utama harus berupa informasi yang relevan dengan KD, tujuan pembelajaran, serta indikator pembelajaran sehingga peserta didik memiliki kemudahan dalam memahami suatu

materi. Pada bagian ini materi utama dapat berupa, gambar, video, animasi, dan fitur lainnya yang dapat menarik minat peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran. d) latihan-latihan, yaitu tugas yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik setelah menyelesaikan pembelajaran materi tertentu. Latihan dapat berupa jawaban singkat, uraian, eksperimen, observasi lapangan, dan studi kasus. e) evaluasi, yaitu salah satu cara dalam melakukan proses penilaian untuk mengukur tingkat penguasaan kompetensi yang sudah dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pendapat tersebut ditegaskan dalam Prastowo (2019: 138) yang menyebutkan bahwa langkah-langkah pengembangan bahan ajar digital secara rinci yaitu 1) judul diturunkan dari capaian pembelajaran materi pokok dengan besar kecilnya materi. 2) petunjuk pembelajaran ditulis secara jelas. 3) informasi pendukung dapat ditulis dengan jelas, padat, dan menarik dalam bentuk tulisan maupun gambar. 4) tugas-tugas dibuat dengan metode interaktif. 5) penilaian dapat dilakukan terhadap hasil karya dari tugas yang diberikan pada akhir pembelajaran yang dapat dilihat pendidik melalui computer. 6) gunakan berbagai macam sumber belajar yang dapat memperkaya materi.

Berdasarkan beberapa pemaparan para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa dalam penyusunan bahan ajar yang di paparkan oleh Kosasih memiliki tiga tahapan yaitu analisis kebutuhan, merancang peta konsep dan pengembangan bahan ajar. sementara menurut prastowo ada enam tahapan. Dari kedua pemaparan tersebut memiliki kesimpulan tahapan yang sama meskipun jumlah tahapannya berbeda. Kedua pendapat tersebut menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar digital harus sesuai dengan Kurikulum pada KD, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta hasil analisis kebutuhan bahan ajar. bahan ajar yang akan disusun harus bersifat sistematis dengan ditunjukkan oleh adanya keterkaitan antara bahan ajar dengan capaian pembelajaran (CP), alur tujuan pembelajaran (ATP), Tujuan pembelajaran (TP), dan indikator-indikator yang akan dicapai.

2.1.1.5 Desain Bahan Ajar

Pada saat ini, bahan ajar dan metode pembelajaran yang digunakan pada sekolah-sekolah pada umumnya sering menggunakan metode dan bahan ajar

konvensional seperti metode ceramah dan juga hanya menggunakan bahan ajar cetak yang menjadi sumber bacaan dan belajar bagi peserta didik. Hal tersebut menyebabkan peserta didik tidak mendapatkan sebuah pembelajaran yang efektif dan tidak bisa mengembangkan keterampilan-keterampilan yang mereka miliki, karena pembelajaran yang menggunakan metode ceramah hanya mendorong peserta didik untuk memperhatikan pendidik mengajar tanpa adanya kegiatan interaktif yang bisa mengembangkan keterampilan peserta didik khususnya pada keterampilan abad 21. Hal tersebut didukung oleh penelitian Rosana, dkk (2021) yang menyebutkan bahwa dalam proses pembelajaran untuk menganalisis unsur pembangun teks cerita pendek dilakukan dengan model pembelajaran yang membosankan seperti ceramah dan membaca teks tanpa didukung media dan bahan ajar pendukung yang menarik mengakibatkan rendahnya minat belajar dan kurangnya pemahaman siswa terhadap unsur-unsur pembangun cerpen sehingga banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah nilai minimal yang ditetapkan. Upaya dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik serta meningkatkan keterampilan abad 21 peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada pembelajaran teks cerita pendek adalah dengan menggunakan bahan ajar yang sesuai. Bahan ajar yang digunakan harus relevan dengan tujuan kurikulum dan relevan dengan kemajuan teknologi. Bahan ajar digital merupakan salah satu contoh bahan ajar yang dapat membantu peserta didik meningkatkan minat belajar serta mampu meningkatkan keterampilannya. Hal tersebut disebabkan karena bahan ajar digital memiliki desain yang kreatif dan inovatif yang membuat peserta didik tidak cepat bosan saat belajar yang membuat peserta didik mampu mengembangkan lebih luas terkait keterampilan-keterampilan abad 21 yang di ajarkan pada bahan ajar digital tersebut.

Bahan ajar yang baik merupakan suatu bahan ajar yang memiliki isi dan materi yang sesuai dan relevan terkait capaian pembelajaran, sistematika penyajian yang baik, menggunakan Bahasa yang baik serta relevan dengan jenjang Pendidikan peserta didik, serta gaya grafik atau tampilan yang harus baik dan sesuai dengan minat peserta didik. Keempat komponen tersebut merupakan salah satu hal yang menentukan baik atau buruknya suatu bahan ajar. oleh karena itu dalam mendesain atau merancang bahan ajar sebaiknya memperhatikan empat

komponen tersebut (Kusmana & Nurzaman, 2021).

2.1.2 Kemampuan Menulis

Capaian pembelajaran pada pelajaran Bahasa Indonesia mencakup beberapa aspek keterampilan literasi yaitu membaca, menyimak, memirsa, berbicara, mempresentasikan dan menulis. Menulis merupakan salah satu keterampilan yang harus dipelajari dan dikuasai oleh peserta didik. Dengan menulis, peserta didik dapat menuangkan ide, gagasan dan pikiran, ke dalam sesuatu yang berbentuk tulisan (Prasetya et al., 2024). Menulis merupakan suatu kemampuan yang dianggap paling sulit dikuasai dibandingkan dengan kemampuan literasi lainnya. Kemampuan menulis membutuhkan pelatihan untuk bisa menguasai kemampuan tersebut dikarenakan menulis merupakan suatu kemampuan yang bersifat produktif dan ekspresif. Selain itu, Menulis merupakan sebuah proses yang menggunakan pemikiran kreatif dalam menuangkan ide dan gagasan kedalam tulisan dengan tujuan untuk menuangkan perasaan ke orang lain, maupun hanya sekedar meyakinkan keraguan melalui tulisan (Zulfitria et al., 2022). Keterampilan menulis merupakan suatu keterampilan yang berdampak positif pada kemampuan akademis siswa. Dengan menulis, siswa dapat mendapatkan ilmu pengetahuan dan juga dapat meningkatkan kecerdasan, inisiatif, keberanian, serta kemauan siswa. Selain itu, dengan menulis siswa dapat menumbuhkan keterampilan kreativitasnya, serta mendorong siswa untuk selalu berpikir. (Jaja, 2024).

Menulis adalah sebuah keterampilan berbahasa yang dilakukan oleh seseorang dengan tujuan untuk menyampaikan suatu pesan dalam bentuk tulisan. Menulis merupakan suatu kegiatan sebagai proses penyampaian pesan yang menggunakan bahasa tulis sebagai medianya (Sahrazad et al., 2021). Menulis merupakan sebuah aktivitas yang memungkinkan penulis untuk mengekspresikan dirinya sendiri. Berimajinasi, menuangkan ide dan gagasan kedalam sebuah tulisan. Oleh karena itu peserta didik dapat berpikir dan menuangkan ide kreatif ke dalam tulisan (Gloriani & Hudaya, 2020). Menulis juga merupakan sebuah kegiatan yang kompleks karena dalam pengerjaannya, seseorang harus mampu menyusun, mengelompokkan isi, serta menuangkan ide dan gagasan ke dalam bentuk tulisan. Namun, hanya sedikit siswa yang menyukai aktivitas menulis

(Sidabutar, 2021).

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan suatu kegiatan menyusun, mengelompokkan isi tulisan untuk menuangkan ide dan gagasan kedalam sebuah bentuk tulisan. Peserta didik sering kali mengalami kesulitan dalam menulis.

Beberapa faktor yang menyebabkan peserta didik kesulitan dalam menulis yaitu, 1) proses pembelajaran yang berpusat pada guru sehingga peserta didik tidak memiliki kesempatan untuk menuangkan gagasan kedalam bentuk tulisan. 2) minimnya semangat siswa dalam belajar karena penggunaan model pembelajaran yang monoton. 3) keterbatasan perkembangan kreatifitas peserta didik. 4) kurangnya kemandirian peserta didik dalam mencari sumber pembelajaran. 5) penggunaan media dan bahan monoton yang menyebabkan peserta didik kurang semangat dalam mengikuti proses belajar mengajar (Anggara, 2018). selain dari faktor eksternal, kesulitan peserta didik juga dipengaruhi oleh faktor internal yaitu 1) peserta didik kesulitan dalam menemukan ide atau gagasan untuk mereka tuangkan kedalam bentuk tulisan. 2) peserta didik mengalami kesulitan untuk mengembangkan ide dan gagasan yang sudah mereka dapatkan kedalam bentuk tulisan. 3) adanya keterbatasan kosakata yang dimiliki oleh peserta didik dalam merangkai dan menulis ide dan gagasannya (Martha & Situmorang, 2018).

Berdasarkan pendapat di atas, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan seseorang mengalami kesulitan dalam menulis baik dari segi internal peserta didik maupun dari segi eksternal. Salah satunya yaitu faktor kualitas pembelajaran. kualitas pembelajaran seperti model pembelajaran serta bahan ajar yang disediakan oleh guru dinilai monoton sehingga peserta didik tidak memiliki semangat untuk belajar. Selain itu faktor internal seperti sulitnya peserta didik mendapatkan ide atau gagasan serta sulitnya merangkai dan mengembangkan gagasan ke dalam bentuk tulisan menyebabkan peserta didik sulit untuk mulai menulis. Dari faktor tersebut, guru seharusnya mampu untuk menyediakan model pembelajaran serta bahan ajar yang kreatif dan inovatif untuk membangun semangat belajar peserta didik, serta peserta didik harus dibekali dengan keterampilan-keterampilan yang dapat mendukung dalam menemukan ide dan mengembangkan ide tersebut kedalam tulisan. Keterampilan abad 21 6C seperti

komunikasi, berpikir kritis, dan kreatif, kolaborasi, kewarganegaraan dan karakter dapat membantu peserta didik dalam menemukan sebuah ide dan gagasan yang kemudian dikembangkan kedalam sebuah tulisan.

2.1.3 Teks Cerita Pendek

2.1.3.1 Definisi

Cerita pendek merupakan merupakan sebuah karya sastra yang didalamnya hanya memuat hanya satu konflik utama serta memberikan amanat yang terkandung dalam cerita pendek tersebut. Cerita pendek merupakan sebuah cerita yang hanya menceritakan satu peristiwa baik peristiwa kenyataan maupun peristiwa rekaan dimana krisis pergolakan jiwa pelakunya tidak menyebabkan perubahan nasib pelakunya (Muklim, 2019). Secara etimologis, cerita pendek merupakan sebuah cerita fiksi yaitu cerita yang ditemukan, dipikirkan dan dibuat oleh pengarang. Hal tersebut menunjukkan bahwa cerita pendek berisi tentang kejadian rekaan namun cerita pendek dibuat dengan realita dari pemikiran dari pengarang (Susilawati et al., 2020: 60).

Cerita pendek juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk dari sebuah karya prosa fiksi yang mengemukakan suatu cerita atau kisah yang pendek serta memiliki kisah tunggal (Satinem, 2019: 44). Cerita pendek juga dapat dikatakan sebagai salah satu teks fantasi yaitu sebuah karya sastra yang memiliki struktur berupa tiga komponen yang berupa orientasi, komplikasi dan resolusi (Jaja et al., 2019). Selain itu, cerita pendek memiliki beberapa jenis yaitu, cerita pendek yang pendek yaitu sebuah karya cerpen yang hanya memiliki kurang lebih 500 kata dalam satu peristiwa cerita pendek. Selanjutnya, cerita pendek medium, yaitu sebuah karya cerita pendek yang memiliki Panjang cerita yang sedang, tidak terlalu pendek dan tidak terlalu Panjang. Cerpen medium biasanya dipublish atau diterbitkan pada sebuah koran atau surat kabar. Selanjutnya cerita pendek Panjang yaitu teks cerpen yang memiliki puluhan ribu kata dan memiliki konsep cerita yang Panjang.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa teks cerita pendek merupakan sebuah karya prosa fiksi yang hanya mengangkat satu peristiwa didalam satu buah cerita pendek tersebut yang dibuat berdasarkan cerita fiksi atau rekaan maupun fakta dari pengalaman yang dibuat oleh pengarang serta cerita pendek memiliki tiga

jenis menurut Panjang pendeknya suatu teks cerita pendek yaitu cerpen pendek, cerpen medium, dan cerpen Panjang (Satinem, 2019: 44).

2.1.3.2 Unsur Pembangun teks cerita Pendek

1. Tema

Tema merupakan sebuah ide atau gagasan utama yang mendasari suatu penulisan dalam karya. Selain itu, tema adalah suatu jiwa dari isi cerita pendek. Tema memiliki sifat mengikat terkait ada atau tidaknya peristiwa, konflik dan situasi tertentu, termasuk berpengaruh terhadap unsur intrinsik cerita pendek tersebut (Satinem, 2019: 56)..

Dalam penulisan tema, pengarang bias menuliskan secara eksplisit atau disebutkan maupun secara implisit atau secara tidak disebutkan tapi dapat dipahami. Selain itu, dalam merancang dan menentukan tema dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu, pemikiran dan ide gagasan dari pengarang, mengikuti selera pembaca, dan adanya permintaan dari penerbit (Satinem, 2019: 56).

2. Tokoh

Tokoh merupakan suatu individu yang terlibat langsung dengan peristiwa yang dimunculkan dalam sebuah cerita atau karya sastra. Selain itu, tokoh merupakan seorang individu rekaan penulis yang mengalami berbagai kegiatan dalam peristiwa cerita. Tokoh pada umumnya adalah manusia. Namun, ada juga tokoh hewan yang dibuat dan berperilaku seperti manusia (Satinem, 2019: 57)..

Menurut peranannya, tokoh dalam cerita pendek dibedakan menjadi 2 jenis tokoh yaitu tokoh sentral protagonis yang membawakan penokohan yang baik dan tokoh sentral antagonis yang membawakan watak jahat atau kebalikan dari tokoh sentral protagonis. Selain tokoh sentral, ada juga tokoh bawahan atau pembantu tokoh sentral. Tokoh bawahan dibagi ke dalam tiga jenis yaitu, tokoh andalan suatu tokoh yang memiliki kedekatan lebih dengan tokoh sentral baik dari tokoh sentral protagonis maupun antagonis, tokoh tambahan yaitu suatu tokoh yang sedikit terlibat dalam sebuah peristiwa pada cerita, dan tokoh lataran yaitu tokoh yang hanya berfungsi sebagai lataran dalam cerita saja (Satinem, 2019: 58).

3. Alur

Alur merupakan rangkaian sebuah cerita yang dibuat oleh pengarang yang berisi tahap-tahap suatu peristiwa sehingga cerita yang dibuat oleh pengarang dapat menjadi cerita yang memiliki variasi menarik saat dibaca oleh pembaca atau penikmat sastra (Satinem, 2019: 59).

Struktur alur dalam sebuah karya prosa seperti cerita pendek juga dijelaskan sebagai berikut (Satinem, 2019: 59).

- 1) Alur bagian awal, terdapat paparan, rangsangan, gawatan.
- 2) Bagian tengah, terdiri dari konflik, rumit dan klimaks
- 3) Bagian akhir, terdiri dari penyelesaian dari sebuah permasalahan.

Faktor-faktor yang dapat memengaruhi dalam pembuatan alur yang penting agar alur yang dibuat menjadi lebih dinamis.

- 1) Faktor kebolehan jadian, yaitu peristiwa dalam cerita yang dapat dibuat tidak terlalu realistic.
- 2) Faktor kejutan, yaitu peristiwa yang ditulis disarabkan tidak mudah ditebak oleh pembaca
- 3) Faktor kebetulan, yaitu peristiwa yang dibuat seolah-olah kebetulan terjadi di dalam suatu cerita.

4. Latar

Latar merupakan sebuah keterangan dalam sebuah peristiwa pada karya prosa fiksi. Latar juga merupakan semua petunjuk, keterangan, dan hal hal yang mengacu pada waktu, ruang dan suasana serta situasi yang sedang dilakukan dalam suatu peristiwa. latar dalam teks cerita pendek dibagi menjadi 3 bagian yaitu sebagai berikut (Satinem, 2019:60).

- 1) Latar tempat, yaitu sebuah keterangan yang mengacu pada lokasi atau tempat terjadinya peristiwa.
- 2) Latar waktu, yaitu sebuah keterangan yang mengacu terkait kapan terjadinya peristiwa.
- 3) Latar sosial, latar ini merupakan sebuah keterangan yang mengacu dengan perilaku social para tokoh seperti kehidupan bermasyarakat, budaya, adat istiadat, keyakinan, pandangan hidup, cara berpikir dan status social tokoh.

5. Sudut Pandang

Sudut pandang merupakan sebuah cara untuk memunculkan tokoh-tokoh dalam sebuah cerita dengan menyimpan dan memposisikan dirinya pada posisi tertentu (Satinem, 2019: 60). Sudut pandang dibedakan menjadi 2 jenis pandangan. Kedua jenis sudut pandang tersebut dijelaskan sebagai berikut. (Satinem, 2019: 60).

1) Sudut pandang sebagai orang pertama

Sudut pandang orang pertama yaitu narator menjadi tokoh yang ikut terlibat dalam sebuah peristiwa. Narator biasanya menuliskan dengan tokoh “Aku”. Dalam sudut pandang pertama, narator mengisahkan terkait perasaan dirinya sendiri, mengisahkan pengalaman dirinya, serta sikap pengarang terhadap tokoh lain kepada pembaca. dalam sudut pandang sebagai orang pertama, pembaca hanya dapat melihat dan merasakan tokoh “aku” ketika membaca suatu cerita.

2) Sudut pandang sebagai orang ketiga

Dalam sudut pandang orang ketiga, narator bertindak sebagai tokoh “dia”. Dalam hal ini narator merupakan orang yang berada diluar peristiwa atau cerita yang menampilkan suatu tokoh-tokoh dalam cerita tersebut dengan namanya masing masing atau dengan kata ganti orang “ia, dia, atau mereka”.

6. Gaya Bahasa

Gaya Bahasa merupakan sebuah teknis pengolahan Bahasa yang digunakan seorang pengarang untuk menghasilkan sebuah tulisan atau karya sastra yang menarik. Gaya Bahasa juga merupakan suatu pemilihan kata yang baik dan tepat dengan tujuan untuk menghidupkan suatu kata yang baik dalam suatu karya tulisan maupun tulisan yang mewakili perasaan pengarang (Satinem, 2019: 63).

Dalam Pradopo (2023: 62) memaparkan beberapa jenis gaya Bahasa yang dipakai oleh pengarang untuk menghasilkan karya tulis yang baik. Jenis gaya bahasa dalam cerita pendek yaitu:

1) Gaya Bahasa perbandingan

Gaya Bahasa perbandingan merupakan sebuah gaya Bahasa yang

memiliki makna kiasan perumpamaan yang menyamakan sesuatu dengan sesuatu lainnya dengan menggunakan kata-kata perbandingan seperti “bagaikan”, “seumpama” dan kata perbandingan lainnya.

2) Gaya Bahasa perumpamaan

Gaya Bahasa perumpamaan merupakan suatu gaya Bahasa yang memiliki gaya perbandingan yang diperpanjang dengan cara melanjutkan sifat-sifat yang menjadi perbandingan pada kalimat tersebut secara terus menerus.

3) Gaya Bahasa metafora

Gaya Bahasa metafora yaitu merupakan sebuah gaya Bahasa yang memiliki Bahasa kiasan perbandingan namun tidak menggunakan kata perbandingan.

4) Gaya Bahasa personifikasi

Gaya Bahasa personifikasi merupakan sebuah gaya Bahasa yang membuat benda tak hidup atau mati yang dibuat seolah memiliki pemikiran dan tingkah laku seperti manusia.

5) Gaya Bahasa metonimi

Gaya Bahasa ini merupakan yaitu gaya Bahasa yang memakai atribut, objek dan lain-lain yang berhubungan dekat dengan kata yang digunakan gaya Bahasa metonimi.

6) Gaya Bahasa sinekdoki

Gaya Bahasa sinekdoki merupakan suatu gaya Bahasa yang memiliki makna kiasan dengan menyebutkan suatu hal yang penting pada kata yang dijadikan ggaya Bahasa sinekdoki.

7) Gaya Bahasa alegori

Gaya Bahasa alegori merupakan gaya Bahasa yang mengiaskan suatu peristiwa dengan peristiwa yang lainnya.

7. Amanat

Amanat merupakan sebuah pengajaran dan sebuah pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca melalui karya tulis yang dibuatnya (Satinem, 2019: 57). Amanat juga disampaikan dalam dua bentuk

cara penyampaian yaitu penyampaian secara implisit yaitu memberikan pesan moral secara tersembunyi seperti melalui tingkah laku tokoh dalam karya tulis tersebut. Kemudian penyampaian secara eksplisit yaitu pengarang secara terang terangan menyampaikan suatu pengajaran atau pesan moral melalui seruan, larangan, nasihat, dan anjuran yang ditulis langsung dalam tulisan tersebut.

2.1.3.3 Struktur teks cerita pendek

Struktur teks cerita pendek memiliki beberapa versi menurut para ahli dalam penulisan suatu karya cerita pendek. Versi yang pertama, struktur teks cerita pendek memiliki tiga struktur didalamnya. Ketiga struktur tersebut adalah sebagai berikut. (Kosasih & Kurniawan, 2019: 129).

1) Orientasi

Orientasi merupakan tahap dalam cerita pendek yang menampilkan pengenalan tokoh dan unsur unsur lain yang ada pada teks cerita pendek.

2) Komplikasi

Komplikasi merupakan suatu tahap dimana terjadi akibat dari adanya permasalahan dalam sebuah cerita. Permasalahan yang ada dapat berupa konflik antar tokoh maupun reaksi yang dimunculkan dari tokoh lain.

3) Resolusi

Resolusi merupakan suatu tahap dalam cerita pendek yang memunculkan suatu solusi yang akan memecahkan suatu permasalahan ada tahap komplikasi.

Sementara itu, hal berbeda dari struktur teks cerita pendek juga memiliki tujuh struktur (Amalia, 2022: 165). Ketujuh struktur tersebut adalah sebagai berikut.

1) Abstrak

Abstrak merupakan sebuah tahap dari sebuah cerita yang memiliki inti dari cerita tersebut yang akan dikembangkan menjadi sebuah rangkaian-rangkaian cerita.

2) Orientasi

Orientasi merupakan tahap dalam sebuah teks cerita pendek yang menjelaskan terkait tokoh, suasana, waktu, dan tempat dalam suatu

cerita.

3) **Komplikasi**

Komplikasi merupakan sebuah tahapan cerita yang menyajikan kejadian yang berisi sebab akibat dalam sebuah cerita

4) **Evaluasi**

Evaluasi merupakan suatu tahap dalam cerita yang menyajikan suatu permasalahan yang sudah mencapai klimaks atau puncak permasalahan.

5) **Resolusi**

Resolusi merupakan sebuah tahap dalam cerita yang menyajikan solusi terkait permasalahan yang tengah dialami oleh tokoh.

6) **Koda**

Koda merupakan tahapan yang menyajikan pembelajaran yang dapat pembaca ambil dari sebuah cerita.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat dua versi struktur teks cerita pendek, namun, dapat disimpulkan bahwa syarat minimal struktur pembuatan teks cerita pendek yaitu harus memiliki tiga struktur utama yaitu Orientasi, Komplikasi, dan resolusi. Sementara untuk pembuatan teks cerita pendek yang sempurna dapat juga memasukan struktur Abstrak, evaluasi, dan koda sebagai tambahan dalam penyusunan suatu teks cerita pendek.

2.1.3.4 Kaidah Kebahasaan Teks Cerita Pendek

Bahasa merupakan salah satu media yang menjadi alat untuk menyampaikan informasi. Dalam sebuah karya sastra khususnya teks cerita pendek kaidah kebahasaan digunakan sebagai penanda perbedaan antara teks cerita pendek dengan teks lainnya. Hal ini disebabkan karena kaidah kebahasaan dalam sebuah teks merupakan ciri khas dalam sebuah teks. Kaidah kebahasaan yang dimiliki oleh teks cerita pendek adalah sebagai berikut (Kosasih & Kurniawan, 2019: 138).

- 1) **Kalimat lampau**, yaitu kalimat yang menunjukkan oleh keterangan yang bermakna lampau contohnya: “beberapa tahun lalu”, “ketika itu”, “telah terjadi”, Dan lain-lain.
- 2) **Menggunakan kata urutan waktu**, contohnya seperti mula mula, sejak saat itu, kemudian.

- 3) Menggunakan kata kerja yang menerangkan kegiatan yang sedang terjadi contohnya seperti kata kerja mewarnai, membersihkan, melompat.
- 4) Menggunakan kata kerja yang menerangkan kalimat tidak langsung untuk memunculkan kalimat seorang tokoh dari pengarang. Contoh kalimatnya seperti menceritakan tentang, mengungkapkan, menyatakan, dan menuturkan.
- 5) Menggunakan kata kerja yang menunjukkan sesuatu yang sedang dirasakan atau dipikirkan tokoh. Contohnya kata mengharapkan, menginginkan, merasakan, dan mendambakan.
- 6) Menggunakan kalimat dialog.
- 7) Menggunakan kata-kata sifat yang dapat menggambarkan tokoh, tempat, dan suasana.
- 8) Menggunakan kata tidak baku sehingga alur cerita pada teks cerita pendek terlihat lebih nyata.

Selain itu, kebahasaan dalam teks cerita pendek yaitu: 1) Menggunakan kata sifat yang dapat menjelaskan pelaku atau tokoh, 2) menggunakan kata atau kalimat yang menjelaskan terkait setting cerita. 3) terdapat kata yang menjelaskan terkait tokoh, baik dari bentuk fisiknya maupun dari sifat dan kepribadiannya. 4) terdapat kata yang menjelaskan sesuatu yang dialami oleh tokoh 5) menggunakan sudut pandang penulis (Amalia, 2022: 166). Selain kedua pendapat tersebut, Aspek kebahasaan pada teks cerita pendek dipaparkan juga pada aspek cerita fantasi dalam Jaja et al., (2019) yaitu latar tempat kejadian yang digunakan pada masa lampau yang sarat dengan imajinasi, serta penggunaan kata sifat yang mengandung emosi kuat yang bersifat orientasi, Terdapat juga kalimat langsung yang menggambarkan ucapan atau ekspresi keterkejutan, serta kata sifat bermuatan emosi intens yang menunjukkan adanya konflik atau komplikasi. Di bagian resolusi, digunakan konjungsi berurutan untuk mengisyaratkan akhir dari penyelesaian konflik.

Berdasarkan beberapa pemaparan para ahli di atas, memiliki beberapa perbedaan dalam merumuskan ciri kebahasaan. Namun, peneliti menyimpulkan dan menggabungkan ciri kebahasaan teks cerita pendek dan didapatkan kesimpulan bahwa ciri kebahasaan teks cerita pendek yaitu: 1) Menggunakan kata sifat yang menggambarkan pelaku atau tokoh. 2) Menggunakan Kalimat lampau, yaitu

kalimat yang menunjukkan oleh keterangan yang bermakna lampau. 3) Menggunakan kata atau kalimat yang menjelaskan terkait setting dalam cerita. 4) Menggunakan kata yang menjelaskan bentuk fisik dan kepribadian tokoh. 5) Menggunakan kata yang menjelaskan suatu peristiwa yang dialami tokoh. 6) Menggunakan kata yang menyatakan urutan waktu. 7) Menggunakan kata kerja yang menjelaskan suatu peristiwa yang sedang terjadi. 8) Menggunakan kata yang menunjukkan tuturan atau ujaran dari para tokoh. 9) Menggunakan kata yang menunjukkan kata dialog. Ditandai dengan adanya tanda petik ganda (“...”). 10) Menggunakan kata tidak baku. 11) Memiliki sudut pandang penulis.

2.1.4 Keterampilan Abad 6C

2.1.4.1 Definisi keterampilan 6C

Pembelajaran abad 21 merupakan suatu pembelajaran yang bertujuan untuk mempersiapkan generasi muda dalam menghadapi kehidupan pada abad ke-21 atau pada era modern seperti saat ini. Di dalam pembelajaran tersebut, terdapat berbagai keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk menghadapi kehidupan pada masa modern ini.

keterampilan abad ke-21 merupakan sebuah proses pembelajaran yang mempersiapkan seorang peserta didik untuk menjadi generasi penerus yang memiliki kemampuan kecakapan abad ke-21 (Aviana et al., 2024). keterampilan abad 21 merupakan suatu keterampilan yang harus dikembangkan serta dikuasai oleh seorang generasi penerus dalam menghadapi kehidupan pada abad ke-21 (Efendi, 2023).

Keterampilan abad 21 merupakan keterampilan yang harus dikuasai seseorang dalam menghadapi kehidupan pada era modern. Keterampilan abad 21 mencakup keterampilan komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis dan pemecahan masalah, serta kreativitas dan inovasi (Junedi et al., 2020). Selain itu, keterampilan abad 21 terbagi kedalam beberapa jenis yaitu: 1) keterampilan pembelajaran (*learning skills*) yaitu keterampilan yang mencakup keterampilan untuk berpikir kritis, keterampilan untuk dapat berpikir secara kreatif, keterampilan berkomunikasi, dan keterampilan untuk dapat berkolaborasi. 2) keterampilan literasi (*literacy skills*) yaitu sebuah keterampilan yang mencakup kemampuan keterampilan literasi informasi, literasi media, dan literasi

teknologi. 3) keterampilan berkehidupan (*life skills*) yaitu sebuah keterampilan yang mencakup keterampilan adatip yaitu sebuah keterampilan yang dapat memudahkan seseorang untuk terbiasa mematuhi norma yang berlaku dilingkungannya, keterampilan inisiatif, keterampilan kepemimpinan, keterampilan kepekaan terhadap sosial budaya, dan keterampilan karakteristik (Efendi, 2023).

Dalam sistem Pendidikan di negara Indonesia, Menteri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia telah merancang program merdeka belajar pada kurikulum merdeka yang mengedepankan program profil pelajar Pancasila. Untuk mendukung berjalannya program profil pelajar Pancasila, pemerintah mendorong enam keterampilan abad 21 yang harus dikuasai peserta didik sebagai penunjang Gerakan profil pelajar Pancasila. Keenam keterampilan tersebut adalah keterampilan 6c yaitu, keterampilan *critical thinking* (berpikir kritis), *creativity* (kreatif), *collaboration* (kolaborasi), *communication* (komunikasi), *citizenship* (kewarganegaraan), dan *character* (karakter) (Setiyowati et al., 2023).

Dari beberapa pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan abad 21 merupakan bagian dari proses pembelajaran abad 21. Keterampilan abad 21 merupakan sebuah pembelajaran yang membina atau membimbing seseorang untuk memiliki kemampuan dalam menghadapi kehidupan abad 21 atau pada masa modern saat ini. Keterampilan yang harus dikuasai oleh seseorang sebagai generasi penerus yang akan menghadapi kehidupan abad 21 tersebut mencakup beberapa keterampilan yaitu, keterampilan berkomunikasi, berpikir kritis, berpikir kreatif dan keterampilan berkolaborasi serta ditambah dengan keterampilan dalam berkehidupan yaitu keterampilan kewarganegaraan untuk melatih kepatuhan kita terhadap norma, sosial dan budaya bermasyarakat, dan keterampilan karakteristik. Hal tersebut didukung oleh kebijakan Menteri Pendidikan sebagai keterampilan abad 21 6C.

2.1.4.2 Fungsi Keterampilan Abad 21

Keterampilan abad 21 khususnya keterampilan 6C di Indonesia memiliki fungsi sebagai salah satu keterampilan dalam mendukung pembelajaran abad 21. Keterampilan 6C memiliki fungsi dalam menumbuh dan mengembangkan keterampilan melalui pembelajaran keterampilan berpikir kritis, komunikatif,

kolaborasi, kreatif, kewarganegaraan dan karakter (Astuti, 2024).

Dalam segi sistem Pendidikan di Indonesia, keterampilan abad 21 dirancang yang berfungsi sebagai penunjang atau pendukung dari program merdeka belajar khususnya program Profil Pelajar Pancasila yang sudah direncanakan oleh Menteri Pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia (Setiyowati et al., 2023).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan abad 21 berfungsi sebagai pembelajaran yang menunjang untuk menumbuh kembangkan keterampilan seseorang yang relevan dengan kebutuhan keterampilan pada abad 21 serta dalam Pendidikan di Indonesia keterampilan abad 21 juga difungsikan sebagai salah satu keterampilan penunjang yang dibutuhkan dalam mendukung keberhasilan program merdeka belajar yang dicanangkan oleh Menteri Pendidikan republik Indonesia.

2.1.4.3 Tujuan Keterampilan Abad 21

Keterampilan yang dituntut pada pembelajaran abad ke-21 memiliki sebuah tujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang sesuai dengan kebijakan di suatu negara. Sumber daya yang baik secara tidak langsung juga akan meningkatkan taraf hidup sehingga akan menciptakan suatu lapangan pekerjaan yang luas serta menurunkan angka pengangguran di Indonesia (Mardhiyah et al., 2021). Selain itu, dalam sebuah pendidikan keterampilan abad 21 menjadikan sebuah pembelajaran yang berfokus pada persiapan peserta didik untuk menghadapi tantangan dan peluang kehidupan pada era teknologi yang berkembang secara pesat dengan menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas, pemikiran kritis, kolaborasi, komunikasi, dan keterampilan literasi digital (Pahrijal et al., 2023).

Keterampilan abad 21 juga memiliki tujuan untuk menumbuhkan dan berfokus pada pengembangan keterampilan-keterampilan yang relevan dan dibutuhkan peserta didik dalam menghadapi kebutuhan hidup pada era modern, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital (Putri et al., 2024). Pendapat tersebut senada dengan pemaparan dari (Efendi, 2023) yaitu bahwa keterampilan abad 21 memiliki tujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan yang sangat diperlukan seseorang dalam menghadapi tantangan di abad 21, seperti transformasi digital, mereka bersama-sama melangkah maju, mengembangkan kreativitas, mencari tenaga kerja yang berkualitas, serta

menyesuaikan diri dengan cepat terhadap dinamika perubahan.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan pada pembelajaran abad 21 memiliki tujuan untuk mempersiapkan peserta didik dengan menubuhkan dan mengembangkan suatu keterampilan yang relevan pada abad ke 21 seperti keterampilan kreatif, kolaborasi, berpikir kritis, komunikasi, dan keterampilan literasi supaya peserta didik dapat meningkatkan sumber daya manusia dan kualitas taraf hidupnya sehingga mampu bersaing dan dapat menghadapi kehidupan pada masa modern.

2.1.4.4 Keterampilan 6C

Dalam sistem Pendidikan di negeri Indonesia, pemerintah merumuskan Keterampilan abad 21 menjadi 6 keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa untuk membantu untuk mencapai tujuan dan kesuksesan dalam mengarungi kehidupan di era modern. Keterampilan 6c dipaparkan sebagai berikut.

1) Berpikir kritis

Berpikir kritis merupakan suatu keterampilan yang mendukung peserta didik untuk menumbuhkan kemampuan dalam melakukan analisis, evaluasi serta mengutarakan sebuah argument yang didukung dengan pemikiran yang objektif, logis dan terbuka (Hakim et al., 2023: 4). Selain itu, berpikir kritis merupakan keterampilan yang melibatkan kemampuan menginterpretasi, menganalisis, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan secara logis dalam memahami permasalahan (Facione, 2015). Dengan memiliki keterampilan berpikir kritis peserta didik dapat meningkatkan kemampuan untuk memahami segala sesuatu dengan lebih baik, peserta didik dapat melihat sesuatu dari berbagai sudut pandang, serta dapat membuat keputusan yang baik terkait permasalahan yang dihadapi. Selain itu, indikator keterampilan berpikir kritis mencakup kemampuan mengenali dan memahami masalah secara tepat, dapat merumuskan tujuan yang jelas, dilanjutkan dengan upaya memecahkan masalah melalui pencarian alternatif solusi yang logis dan kreatif, disertai penilaian terhadap validitas data maupun kekuatan argumen untuk memastikan keputusan yang diambil dapat dipertanggungjawabkan, dan akhirnya mampu berkomunikasi yang runtut, jelas, serta meyakinkan baik secara lisan maupun tulisan (Hasanah et al.,

2023).

2) Kreatif

kreatif merupakan sebuah keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik abad ke 21 dengan tujuan untuk dapat memperoleh berbagai ide dan gagasan yang baru dan orisinal untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan sehingga peserta didik dapat mengemukakan beberapa jawaban atau solusi terhadap permasalahan yang sedang dihadapi (Utomo Aji et al., 2024). kreatif juga merupakan suatu proses yang inovatif, konstruktif, dan produktif. Keterampilan tersebut menuntut peserta didik untuk melewati Batasan Batasan yang ada pada diri peserta didik, sehingga peserta didik mampu mengemukakan sebuah ide yang inovatif untuk melewati semua masalah yang dihadapi serta mampu menciptakan sebuah gagasan baru yang tidak terbatas (Azis, 2016).

Pemaparan Utomo Aji et al., (2024) menjelaskan pentingnya kemampuan menghasilkan ide dan gagasan baru yang orisinal untuk menemukan solusi dari permasalahan, sehingga peserta didik mampu mencari berbagai alternatif jawaban. Sementara itu, Azis, 2016) menambahkan bahwa kreativitas merupakan proses inovatif, konstruktif, dan produktif yang menuntut peserta didik melampaui batasan dirinya untuk menciptakan ide baru. Kelebihan dari paparan ini adalah mampu menunjukkan fungsi praktis keterampilan kreatif, yaitu tidak hanya menghasilkan gagasan baru tetapi juga menggunakannya untuk memecahkan masalah, serta memberikan pemahaman bahwa kreativitas bersifat dinamis, melampaui batas, dan berorientasi pada inovasi. Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa indikator keterampilan kreatif mencakup kemampuan menghasilkan ide dan solusi yang orisinal, menyajikan banyak alternatif jawaban, mengembangkan gagasan secara inovatif, konstruktif, dan produktif, serta melampaui batasan diri untuk menciptakan karya atau pemikiran baru yang bernilai.

3) Komunikasi

komunikasi merupakan sebuah keterampilan yang mengajarkan peserta didik untuk memiliki kemampuan menyampaikan dan menerima

sebuah gagasan, ide, serta informasi dalam berbagai bentuk penyampaiannya (Yokhebed, 2019). Keterampilan komunikasi merupakan sebuah keterampilan yang sangat dibutuhkan dalam sebuah pembelajaran, karena memungkinkan siswa untuk menyampaikan dan menerima informasi secara efektif, berpartisipasi aktif dalam diskusi, serta bekerja sama dalam memecahkan masalah (Mulyaningrum et al., 2020).

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa indikator keterampilan komunikasi mencakup kemampuan menyampaikan ide dengan jelas dan efektif, menerima serta memahami informasi dengan baik, berpartisipasi aktif dalam diskusi, mendengarkan secara kritis, dan bekerja sama melalui pertukaran informasi untuk menyelesaikan permasalahan secara kolaboratif.

4) Kolaborasi

kolaborasi merupakan sebuah keterampilan yang harus dimiliki oleh yang mengarahkan seseorang untuk bekerja sama dengan dua orang atau lebih dengan tanggung jawab masing-masing dalam menyelesaikan suatu masalah (Sembiring et al., 2024). keterampilan kolaborasi memiliki berbagai manfaat yang positif bagi peserta didik yaitu menumbuhkan kemampuan kerja sama, berbagi pekerjaan, toleransi, serta menumbuhkan dan mengembangkan rasa tanggung jawab dengan pekerjaan masing-masing (Ulhusna et al., 2020) Selain itu, Kolaborasi tidak hanya dilakukan pada saat pembelajaran tatap muka melainkan dapat juga dilakukan dengan pembelajaran tatap maya atau pembelajaran daring sehingga memberikan sebuah kesempatan kepada peserta didik untuk dapat berkomunikasi dan bekerja sama dengan teman atau guru kapanpun dan dimanapun (Lelasari et al., 2017).

Pemaparan di atas menekankan bahwa kolaborasi merupakan kemampuan bekerja sama dengan dua orang atau lebih dengan tanggung jawab masing-masing dalam menyelesaikan masalah. Kolaborasi juga memiliki manfaat untuk menumbuhkan kerja sama, berbagi tugas, toleransi, serta rasa tanggung jawab. Berdasarkan pemaparan para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa indikator keterampilan kolaborasi mencakup

kemampuan bekerja sama secara aktif dengan orang lain, berbagi peran dan tanggung jawab, menghargai perbedaan satu sama lain dengan menjunjung tinggi sikap toleransi, berkomunikasi secara efektif baik luring maupun daring, serta berkontribusi untuk mencapai tujuan bersama.

5) Kewarganegaraan

kewarganegaraan merupakan sebuah keterampilan yang mendukung peserta didik memiliki kemampuan dan keinginan yang mendalam untuk berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat, peserta didik mampu kesadaran penuh dan memahami terkait hak dan kewajibannya sebagai warga negara, serta mampu meningkatkan akan pentingnya kesadaran global (Talia et al., 2024). Selain itu, keterampilan kewarganegaraan juga merupakan sebuah keterampilan yang di ambil dari pengetahuan kewarganegaraan yang dapat dimanfaatkan sebagai salah satu solusi penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari-hari terkait masalah-masalah dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Merri, 2020). Dalam pembelajaran, keterampilan kewarganegaraan dapat ditanamkan melalui kebiasaan rasa saling menghargai, tidak membedakan bedakan teman seperti membedakan ras, suku maupun agama seseorang, serta menghindari perselisihan (Nuraini et al., 2024).

Pemaparan di atas menegaskan bahwa keterampilan kewarganegaraan mendukung peserta didik untuk memiliki keinginan berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat, memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta memiliki kesadaran global. Selain itu kewarganegaraan juga menekankan pentingnya menanamkan keterampilan ini melalui sikap saling menghargai, tidak membedakan-bedakan ras, suku, maupun agama, serta menghindari perselisihan. Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa indikator keterampilan kewarganegaraan mencakup kemampuan memahami dan menjalankan hak serta kewajiban sebagai warga negara, berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat, mengembangkan kesadaran global, serta menjunjung tinggi sikap toleransi, menghargai keberagaman, dan menghindari permasalahan dengan orang lain.

6) Karakter

Keterampilan karakter merupakan suatu kemampuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan nilai-nilai karakter yang positif kepada peserta didik sebagai sebuah pondasi yang dapat membentuk suatu generasi yang baik dan berkualitas, serta memiliki karakter yang mandiri dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari (Prihatmojo et al., 2019). Selain itu, keterampilan karakter juga mencakup kualitas pribadi seperti integritas, empati, tanggung jawab, dan komitmen terhadap pembelajaran sepanjang hayat (Fullan & Langworthy, 2013).

Pemaparan mengenai karakter tersebut menekankan pentingnya pengembangan nilai-nilai karakter positif sebagai fondasi untuk membentuk generasi yang berkualitas, mandiri, dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, karakter juga mencakup kualitas pribadi seperti integritas, empati, tanggung jawab, dan komitmen terhadap pembelajaran sepanjang hayat. Berdasarkan pemaparan para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa indikator keterampilan karakter mencakup kemampuan menunjukkan integritas dalam tindakan, menumbuhkan empati dalam interaksi sosial, melaksanakan tanggung jawab terhadap diri sendiri maupun lingkungan.

2.1.5 Heyzine Flipbook

2.1.5.1 Definisi Heyzine Flipbook

Heyzine flipbook merupakan sebuah platform yang memungkinkan untuk mengkonversi file pdf menjadi sebuah buku digital dengan menghadirkan efek yang dapat membolak-balikan halaman secara realistis. Platform ini dapat membuat sebuah *e-book* interaktif menggunakan halaman terbalik seperti buku cetak pada umumnya tetapi dalam versi digital (Pratiwi et al., 2023). *Heyzine flipbook* dapat membuat efek buku digital yang memiliki fitur halaman yang dapat dibuka seperti buku fisik serta dapat memasukan materi pembelajaran seperti teks dan gambar yang menarik serta mudah untuk dipahami (Amiyah & Hardiana, 2024).

Heyzine Flipbook memiliki fitur interaktif seperti dapat menambahkan tautan langsung, penyematan video, animasi halaman, dan tampilan yang menyerupai buku nyata, *heyzine flipbook* dapat menciptakan suatu pengalaman

belajar yang lebih kreatif dan menyenangkan dibandingkan dengan penggunaan bahan ajar biasa (Hafifah & Astimar, 2024). Selain itu, platform ini juga memiliki beberapa fitur utama yaitu dapat menghadirkan efek memindahkan halaman secara realistis seperti ketika memindahkan halaman pada bahan ajar cetak sungguhan. Fitur yang kedua dalam platform ini dapat menambahkan gambar, video, dan audio ke dalam bahan ajar flipbook. dapat mendesain tampilan flipbook dengan logo, warna, dan font sesuai dengan desain yang pembuat inginkan. Selanjutnya, platform ini dapat dengan mudah membagikan bahan ajar flipbook secara online (P. Lestari et al., 2025: 9).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, pendapat prastiwi menyebutkan bahwa *Heyzine Flipbook* merupakan sebuah aplikasi web yang dapat membuat sebuah *e-book* interaktif menggunakan halaman yang dapat dibalik seperti buku cetak pada umumnya tetapi dalam versi digital. Sementara, menurut pendapat Amiyah juga menyebutkan hal yang sama yaitu *Heyzine Flipbook* merupakan sebuah web yang dapat dibuka seperti buku cetak pada umumnya serta dapat membubuhkan fitur interaktif seperti, gambar, audio, dan video ke dalam bahan ajarb flipbook. Kedua pendapat tersebut mendefinisikan bahwa *Heyzine Flipbook* merupakan sebuah web yang dapat membuat bahan ajar *flipbook* dengan fitur yang membuat halaman dalam bahan ajar dapat dibuka secara realistis seperti buku cetak pada umumnya, serta memiliki fitur utama yang dapat memunculkan efek memindahkan halaman secara realistis, dapat menambahkan gambar, video, dan audio ke dalam bahan ajar flipbook, dapat mendesain tampilan flipbook dengan logo, warna, dan font sesuai dengan desain pembuat. serta dapat dengan mudah membagikan bahan ajar flipbook secara online.

2.1.5.2 Kelebihan Platform *Heyzine Flipbook*

Sebuah bahan ajar yang dibuat menggunakan platform flipbook memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan yang dapat menjadi acuan pendidik dalam membuat sebuah bahan ajar. beberapa kelebihan dan kekuranganyang dapat menjadi acuan dari penggunaan platform *heyzine Flipbook* dalam membuat bahan ajar yang menarik sebagai berikut.

Kelebihan bahan ajar yang dibuat menggunakan platform *Heyzine Flipbook* memiliki kelebihan dengan desain yang kreatif dapat memotivasi siswa dalam

melakukan pembelajaran, dapat diakses dari berbagai perangkat, serta dapat memperbaharui materi secara lebih cepat dan dapat mengurangi penggunaan kertas (P. Lestari et al., 2025: 6). Kelebihan lainnya dengan menggunakan media flipbook digital dalam pembuatan bahan ajar diantaranya yaitu, dapat digunakan dengan mandiri, bahan ajar *flipbook* dapat digunakan secara fleksibel baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan, serta bahan ajar yang dibuat menggunakan platform flipbook dikemas dengan tampilan yang inovatif, kreatif dan interaktif yang mampu membuat siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Sedangkan, kelemahan dari bahan ajar flipbook yaitu perlunya perangkat elektronik seperti laptop, computer, atau gadget dalam proses pembuatannya, membutuhkan sebuah aplikasi yang dapat membuka bahan ajarnya, serta memerlukan teknologi yang memadai pada saat pengimplementasiannya (Cholily et al., 2021).

Berdasarkan pendapat di atas, penggunaan *Heyzine Flipbook* sebagai media bahan ajar memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu,

2.1.5.3 Langkah-langkah Pembuatan bahan ajar *Heyzine Flipbook*

Platform Heyzine Flipbook merupakan sebuah platform yang dapat digunakan dalam pembuatan desain bahan ajar digital yang digunakan dalam proses pembelajaran. langkah-langkah dalam pembuatan bahan ajar dengan menggunakan *Heyzine Flipbook* yaitu diawali dengan membuat naskah bahan ajar dan dikonfersi kedalam bentuk PDF, kemudian Bahan ajar pdf tersebut diunggah ke dalam web *Heyzine Flipbook*, setelah itu platform *Heyzine Flipbook* akan memproses file pdf tersebut kedalam bentuk flipbook (Denisa & Astimar, 2024)

Platform ini memiliki dua cara utama dalam membuat suatu bahan ajar Flipbook yaitu dengan mengunggah file PDF yang sudah ada ke web *Heyzine Flipbook*, web tersebut akan secara otomatis mengonversinya menjadi flipbook digital. Sementara, cara kedua yaitu dengan menggunakan alat desain grafis Canva. Dengan aplikasi Canva kita dapat membuat bahan ajar menggunakan ekstensi *Heyzine Flipbook* secara langsung dari desain Canva (P. Lestari et al., 2025:9).

2.1.6. Desain Konseptual Bahan Ajar

Desain konseptual bahan ajar merupakan gambaran awal yang menunjukkan kerangka dalam pengembangan bahan ajar digital teks cerita pendek yang akan dihasilkan. Desain ini disusun sebagai landasan untuk memastikan

bahwa bahan ajar yang dikembangkan selaras dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik. Dalam penelitian ini, desain konseptual berfungsi sebagai acuan dalam mengintegrasikan materi teks cerita pendek dengan keterampilan abad 6C.

Bahan ajar menulis teks cerita pendek yang dikembangkan dirancang dengan mengintegrasikan keterampilan 6C seperti berpikir kritis (*critical thinking*), kreativitas (*creativity*), komunikasi (*communication*), kolaborasi (*collaboration*), karakter (*character*), dan kewarganegaraan (*citizenship*) sebagai keterampilan yang diintegrasikan pada setiap tahap dalam bahan ajar yang dikembangkan. Setiap tahapan pembelajaran, mulai dari pengenalan konsep cerpen, analisis unsur dan nilai kehidupan, diskusi, hingga kegiatan menulis dan merevisi cerpen, dirancang untuk mengembangkan satu atau lebih keterampilan 6C secara terpadu.

keterampilan 6C dalam bahan ajar tidak diajarkan secara terpisah, melainkan diintegrasikan secara fungsional dalam aktivitas pembelajaran menulis cerpen. Integrasi tersebut diharapkan dapat mendukung pengembangan keterampilan 6C siswa secara menyeluruh, sekaligus meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran menulis teks cerita pendek. Desain konseptual pada pengembangan bahan ajar digital teks cerita pendek berbasis keterampilan 6C dalam pembelajaran menulis siswa disajikan dalam gambar sebagai berikut.



Gambar 2. 1 Desain Konseptual Pengembangan Bahan Ajar

2.2 Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang telah membahas terkait pengembangan bahan ajar, diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Rozak dkk., (2023) dengan judul *Bahan Ajar Teks Cerita Pendek berbasis Digital Untuk SMA*. Subjek penelitian tersebut merupakan siswa kelas XI SMA. Produk yang dihasilkan merupakan bahan ajar teks digital yang sudah berbasis digital dengan menggunakan aplikasi flipbook. Hasil dari penelitian Rozak dkk., (2023) menunjukkan bahwa respons siswa terkait bahan ajar digital tersebut mencapai nilai rata-rata 89% dengan rata-rata validasi untuk bahan ajar digital sebanyak 84,8%. Hal tersebut menandakan bahwa bahan ajar yang dikembangkan telah layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Rozak dkk dengan penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan sebuah bahan ajar materi cerita pendek dengan berbasis digital dengan menggunakan platform *Heyzine Flipbook* Sementara, perbedaan dengan penelitian ini yaitu tidak hanya berbasis digital tetapi dengan memunculkan sebuah pengajaran keterampilan 6c pada materi teks cerita pendek.

Penelitian kedua, Penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Berbasis Nilai-nilai Akhlak Berbantuan Google Sites”. Penelitian tersebut diteliti oleh Nur Alimah & Sumardi, (2023) membahas terkait pengembangan bahan ajar menulis cerpen yang berbasis nilai-nilai akhlak dengan berbantuan google sites. Hasil validasi ahli media memperoleh rata-rata skor mencapai 93,3% dengan kriteria sangat layak, validasi ahli materi memperoleh rata-rata skor mencapai 93,6% dengan kriteria sangat layak, serta implementasi pada pembelajaran siswa memperoleh skor rata-rata 94,3% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar menulis cerpen berbasis nilai-nilai akhlak berbantuan google sites layak digunakan sebagai bahan ajar teks cerita pendek pada jenjang SMA. Persamaan dengan penelitian tersebut yaitu sama-sama mengembangkan bahan ajar dengan materi teks cerita pendek. Perbedaannya adalah dalam penelitian ini akan meneliti pengembangan bahan ajar digital yang berbasis keterampilan 6C dengan berbantuan platform *Heyzine Flipbook*.

Penelitian ketiga oleh Rupa & Sumbi, (2021) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen dengan Pendekatan Saintifik untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama”. Penelitian tersebut membahas terkait terkait mengembangkan bahan ajar dalam menulis cerpen dengan memasukan pendekatan saintifik pada bahan ajarnya. Bahan ajar tersebut mendapatkan hasil validasi ahli pembelajaran sastra mencapai rata-rata skor 94,74%, dan hasil validasi ahli menulis kreatif cerpen mendapat rata-rata 96,92%. Hasil validasi ahli tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar ini sangat layak digunakan pembelajaran menulis cerepen menulis cerpen. Persamaan dengan penelitian tersebut adalah sama-sama mengembangkan bahan ajar teks cerita pendek dalam pembelajaran menulis. Perbedaan dengan penelitian tersebut adalah penelitian ini mengembangkan bahan ajar digital teks cerita pendek yang akan berbasis keterampilan 6C dalam pembelajaran menulis siswa.

Keempat, Penelitian oleh Nafasya et al., (2022) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Berbasis Storyboard untuk Menulis Cerpen pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia”. Penelitian ini membahas bagaimana pengembangan bahan ajar teks cerita pendek melalui metode storyboard dalam pembelajaran menulis cerpen. hasil validasi ahli media mendapatkan skor rata-rata mencapai 4,70 dengan kategori sangat baik, dan validasi guru praktisi diperoleh skor rata-rata 4,73 dengan berkategori sangat baik. Sementara pada implementasinya, uji coba terbatas memperoleh rata-rata skor 3,81 dengan kategori baik, dan uji lapangan diperoleh rata-rata skor 4,25 dengan kategori sangat baik. Dari data tersebut, bahan ajar yang dikembangkan mendapatkan nilai kelayakan sebesar 87,45%. Hal tersebut menunjukan bahwa pengembangan bahan ajar tersebut dapat digunakan dengan sangat layak. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama membuat dan mengembangkan bahan ajar dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek. Namun, perbedaannya adalah dalam penelitian ini menggunakan platform *Heyzine Flipbook* sebagai media penyampaiannya.

2.3 Kerangka Berpikir

Hasil beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital sangat penting dan dibutuhkan sebagai bahan ajar yang dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran di era modern. Disamping perkembangan teknologi yang semakin

maju, kualitas keterampilan peserta didik juga harus memenuhi kriteria pada keterampilan 6c. Namun, dari semua penelitian terdahulu belum ditemukan adanya penelitian mengenai perkembangan bahan ajar yang mampu meningkatkan keterampilan 6c yang harus mereka peroleh sehingga peserta didik memiliki keterampilan yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari, khususnya keterampilan yang dibutuhkan peserta didik pada pembelajaran menulis teks cerita pendek.

Capaian pembelajaran pada akhir fase F, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan, konteks sosial, akademis, dan dunia kerja. Peserta didik mampu memahami, mengolah, menginterpretasi, dan mengevaluasi berbagai tipe teks tentang topik yang beragam. Peserta didik mampu mengkreasi gagasan dan pendapat untuk berbagai tujuan. Peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan berbahasa yang melibatkan banyak orang. Peserta didik mampu menulis berbagai teks untuk merefleksi dan mengaktualisasi diri untuk selalu berkarya dengan mengutamakan penggunaan bahasa Indonesia di berbagai media untuk memajukan peradaban bangsa. Peserta didik mampu mengevaluasi berbagai gagasan dan pandangan berdasarkan kaidah logika berpikir dari menyimak berbagai jenis teks (nonfiksi dan fiksi) dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara; mengkreasi dan mengapresiasi gagasan dan pendapat untuk menanggapi teks yang disimak. Peserta didik mampu mengevaluasi gagasan dan pandangan berdasarkan kaidah logika berpikir dari membaca berbagai tipe teks (nonfiksi dan fiksi) di media cetak dan elektronik. Peserta didik mampu mengapresiasi teks fiksi dan nonfiksi. Peserta didik mampu menyajikan gagasan, pikiran, dan kreativitas dalam berbahasa dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara secara logis, sistematis, kritis, dan kreatif; mampu menyajikan karya sastra secara kreatif dan menarik. Peserta didik mampu mengkreasi teks sesuai dengan norma kesopanan dan budaya Indonesia. Peserta didik mampu menyajikan dan mempertahankan hasil penelitian, serta menyimpulkan masukan dari mitra diskusi. Peserta didik mampu menulis gagasan pikiran, pandangan, pengetahuan metakognisi untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif. Peserta didik mampu menulis berbagai jenis karya sastra. Peserta didik mampu menulis teks refleksi diri. Peserta didik mampu menulis hasil

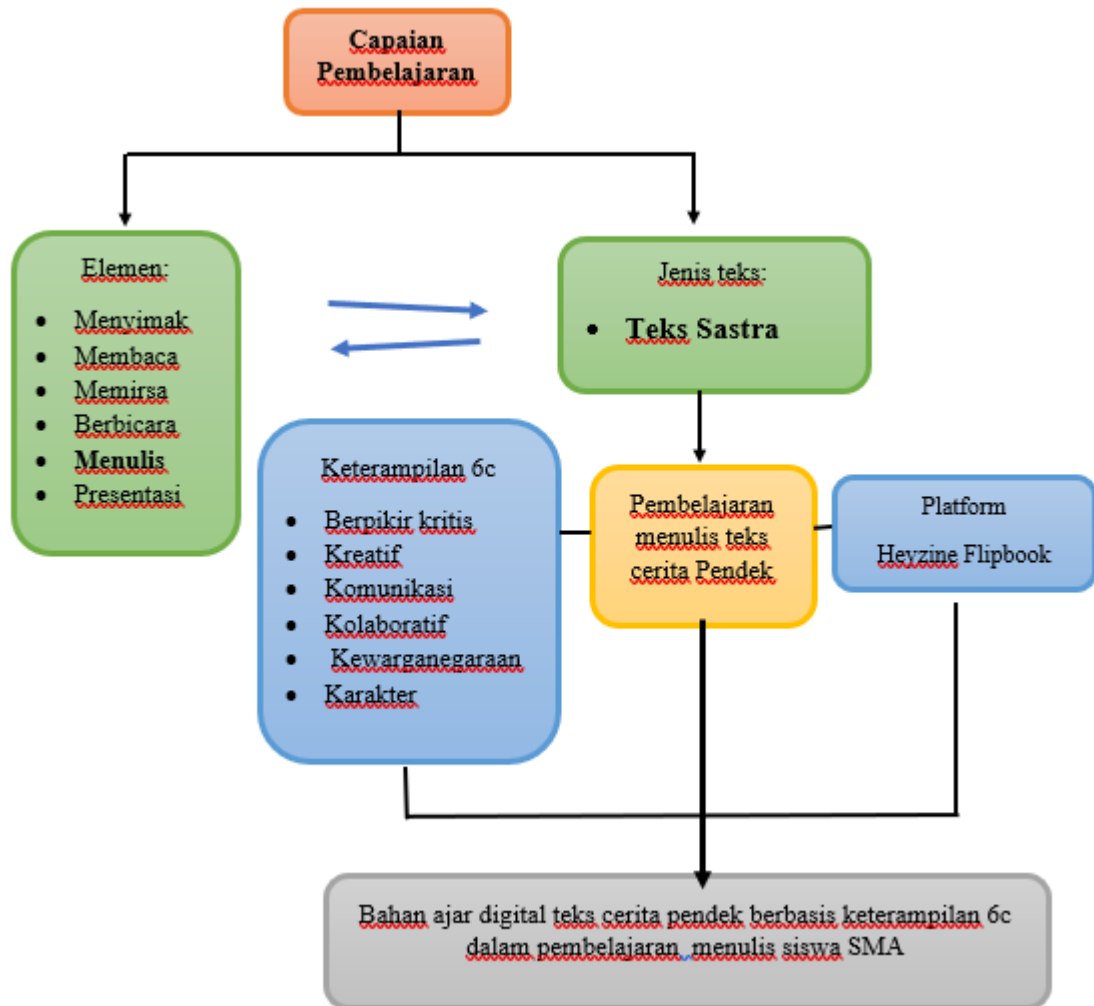
penelitian, teks fungsional dunia kerja, dan pengembangan studi lanjut. Peserta didik mampu memodifikasi/ mendekonstruksikan karya sastra untuk tujuan ekonomi kreatif. Peserta didik mampu menerbitkan tulisan hasil karyanya di media cetak maupun digital.

Dari capaian pembelajaran di atas, kemampuan menulis merupakan salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang SMA. Menulis teks cerita pendek tidak hanya menuntut penguasaan kaidah kebahasaan, tetapi juga kreativitas, imajinasi, serta keterampilan berpikir kritis dan reflektif. Namun, kenyataannya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam menulis karena rendahnya motivasi, terbatasnya bahan ajar yang menarik

Di sisi lain, abad ke-21 menuntut siswa memiliki keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, kewarganegaraan dan karakter. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan kompetensi akademik, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan relevan.

Bahan ajar digital memungkinkan adanya teks, gambar, audio, dan video, serta fitur-fitur interaktif seperti kuis, latihan soal. yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan menyisipkan keterampilan 6c ke dalam bahan ajar, siswa tidak hanya belajar menulis cerita pendek, tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi secara efektif, dan memanfaatkan teknologi baik dalam proses menulisnya.

Dengan demikian, pengembangan bahan ajar digital berbasis keterampilan abad 21 diharapkan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran menulis teks cerita pendek siswa di SMA. Inovasi ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan menulis teks cerita pendek siswa secara efektif dan bermakna. Kerangka berpikir dalam penelitian ini disajikan pada bagan berikut.



Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir