

BAB 2 KAJIAN TEORI

Desain Media Literasi Digital Dalam Pembelajaran Teks Cerpen

Di MTs Ma'had Al Zaytun

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Bahasa latin “media” merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar. Kata “media” menurut Association for Education and Communication Technology/AECT bahwa media yakni segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Menurut pendapat tersebut yakni media sebagai alat untuk melengkapi interaksi antara penyalur pesan maupun penerima pesan. Saat ini, media memiliki peran sentral dalam menyediakan jalur komunikasi yang efisien dan luas. Penggunaan media untuk pendidikan digunakan dalam berbagai bentuk guna menyampaikan informasi kepada warga sekolah.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Purnamawati dan Eldarni (dalam Rahmawati, Abdi, & Bardi, 2016: 2) media adalah alat untuk mengirim pesan dari pengirim kepada peneriman yang dapat menimbulkan pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga terjadinya proses belajar. Artinya, media sangat dibutuhkan untuk saling berinteraksi antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat menarik minat siswa agar berfikir, merasakan, memerhatikan selama proses belajar berlangsung. Dengan media seperti presentasi, video dan simulasi guru dapat menyampaikan materi secara visual dan dinamis sehingga menciptakan pembelajaran yang efektif dan berdampak positif bagi perkembangan kemampuan siswa.

Sedangkan menurut Ramli (2012: 2) dalam Buku Media dan Teknologi pembelajaran mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi tiga jenis, yaitu alat bantuan untuk mengajar, alat peraga dalam proses belajar dan sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dari ketiga pendapat tersebut disimpulkan bahwasannya media adalah sebagai alat dan sumber yang digunakan

sebagai perantara penyampaian pesan dalam komunikasi proses belajar yang beragam untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Manfaat dari penggunaan media dalam pembelajaran menurut Danim (1995) dalam buku Pengembangan media pembelajaran 2020 sebagai berikut: (a) meningkatkan efektifitas belajar dengan meningkatkan kecepatan pembelajaran, (b) memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran dengan menyediakan pembelajaran yang lebih individual, (c) menyediakan dasar pengajaran yang lebih ilmiah, (d) mempermudah proses pembelajaran dengan pembelajaran yang lebih baik, (e) meningkatkan kedekatan antara guru dan siswa dalam proses belajar, (f) memberikan akses pendidikan yang lebih luas dengan memberikan penyajian materi yang lebih variatif. Manfaat media dapat digunakan secara mudah dan meningkatkan kemampuan penggunaannya.

2.1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media memiliki beragam jenis bentuk yang di definisikan berbagai macam dari para ahli yakni beberapa antara menurut Febrianti (2019: 672) terdapat tiga jenis media pembelajaran yang tersedia, yaitu a) media visual adalah media yang menggunakan indra penglihatan dan dapat digunakan sebagai sumber bahan ajar yang menarik dan berisi informasi atau topik tertentu dalam bentuk gambar dua dimensi, seperti foto, diagram, peta konsep dan infografis. b) media audio adalah media yang menggunakan indra pendengaran dan dapat digunakan sebagai sumber belajar dengan menyajikan materi atau informasi dalam bentuk suara atau audio, seperti radio, recorder dan lain-lain. c) media audio visual adalah media yang mengkombinasikan antara gambar dan suara sehingga lebih efektif dan efisien dari pada media audio saja dan tidak menyulitkan siswa yang memiliki kebutuhan khusus seperti video, televisi, dan audio film animasi.

Menurut pendapat di atas media audio, media visual maupun media audio visual dipergunakan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran guna menciptakan keefektifan dalam belajar sehingga perlu dipilih mana diantara ketiga media tersebut yang dapat membantu sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Heinich, dkk (dalam Kristianto, A 2016: 31) pada buku Media Pembelajaran jenis media pembelajaran yang biasa digunakan yakni media proyeksi, media non-proyeksi, media gerak, media audio, media multimedia, media komputer, media hipermedia dan media jarak jauh. Sedangkan jenis media pembelajaran menurut Kristianto, A (2016: 31) jenis media memiliki karakteristik yang berbeda dengan pertimbangan praktis diantaranya media grafis, media tiga dimensi, media proyeksi, media audio/radio, media video dan televisi, komputer multimedia, E-learning. Berdasarkan pendapat diatas jenis media pembelajaran pada umumnya yakni dibagi menjadi tiga yakni audio, visual dan audio visual. Jenis media pembelajaran dapat dipilih oleh guru sebagai alat bantu dalam memahami pembelajaran, sehingga siswa mudah mengerti apa yang disampaikan oleh guru. Pendapat ini dapat diperkuat menurut ramli (2012: 38-89) dalam merancang media pembelajaran perlu memperhatikan karakteristik dari media yang digunakan, diantaranya kesederhanaan tata letak, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, garis, bentuk, ruang, tekstur dan warna.

2.2 Literasi Digital

2.2.1 Pengertian Literasi Digital

Literasi digital adalah kemampuan dan keterampilan dalam bidang teknologi. Konsep literasi digital dalam buku (Kemendikbud, 2017 :8) yang dikembangkan oleh UNESCO pada tahun 2011 bawasannya literasi digital merupakan kecakapan (*life skills*) yang tidak sekadar melibatkan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi, namun juga kemampuan bersosialisasi, kemampuan dalam pembelajaran dan memiliki sikap, berpikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai kompetensi digital. Artinya penggunaan teknologi dapat memanfaatkan kemampuan literasi digital dalam keadaan sehari-hari dari yang sifatnya sulit menjadi mudah. Melalui literasi digital dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan terhadap teknologi. Misalnya, dalam mencari informasi mengenai pembelajaran lebih mudah didapatkan menggunakan teknologi. Dengan begitu, kemampuan literasi digital menjadi kunci untuk memanfaatkan pembelajaran yang lebih maju secara maksimal.

Kemendikbud membentuk buku Gerakan literasi digital tahun 2017 yang satu diantara isinya yakni pengembangan literasi digital bersifat berjenjang memiliki tiga tingkatan sebagai berikut.

...yang pertama, kemampuan dalam bidang teknologi digital yang meliputi keterampilan, konsep, pendekatan, dan perilaku. Kedua, penggunaan digital yang berhubungan dengan situasi yang spesifik. Dan yang ketiga, perubahan digital yang memerlukan kreatifitas dan inovasi dalam dunia digital. **(Mayes dan Fowler, 2006 :10).**

Pendapat lain mengenai literasi digital dalam buku Peran Literasi Digital Dimasa Pandemi menurut Suherdi, Rezky, Apdilah, & dkk (2021 :2) adalah kemampuan dalam menggunakan dan memanfaatkan media digital, alat komunikasi modern dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, menciptakan dan memanfaatkan informasi secara bijak, cermat dan sesuai dengan aturan yang berlaku, dalam rangka menjalin komunikasi dengan orang lain dalam kehidupan sehari-hari.

Beberapa pendapat diatas dapat di tarik kesimpulan bahwa Literasi digital adalah kemampuan dan keterampilan dalam menggunakan teknologi digital, media digital, dan internet secara cermat dan sesuai aturan untuk menemukan, mengevaluasi, menciptakan dan menggunakan informasi dalam komunikasi sehari-hari. Penerapan literasi digital dalam dunia pendidikan memberikan ketepatan dalam mendalami jenis ilmu pengetahuan sesuai dengan ilmu yang dipelajari, dengan begitu pembelajaran akan mutakhir. Penerapan literasi digital dalam pembelajaran melibatkan keterampilan siswa dalam pengalaman dari teknologi informasi.

2.2.2 Jenis – Jenis Literasi Digital

Literasi digital dalam media pembelajaran memiliki kemampuan untuk mencari dan mengevaluasi informasi dari berbagai sumber di internet, dengan mempertimbangkan kualitas sumber yang didapat. Menurut Douglas A.J. Belshaw dalam buku Literasi digital Kemendikbud (2019: 7) bahwasannya literasi digital memiliki delapan elemen esensial untuk mengembangkannya, yakni diantaranya:

- 1) Kultural adalah pemahaman berbagai konteks pengguna dunia digital;
- 2) Kognitif adalah daya pikir dalam menilai konten;
- 3) Konstruktif adalah buatan sesuatu yang ahli dan aktual;
- 4) Komunikatif adalah memahami tugas jejaring dan komunikasi dunia digital;
- 5) Kepercayaan diri yang bertanggung jawab;
- 6) Kreatif dalam melakukan hal yang baru dengan cara baru;
- 7) Kritis dalam menyikapi berbagai konten;
- 8) Bertanggung jawab secara sosial.

Menurut pendapat diatas bahwasannya elemen literasi digital merupakan pemahaman yang dimiliki seseorang dengan konteks yang berbeda dan dapat menciptakan sesuatu yang baru dengan sikap yang kritis dan bertanggung jawab.

Dengan begitu, literasi digital dapat membantu individu beradaptasi dengan perubahan teknologi dan berpartisipasi aktif dan bertanggung jawab.

2.2.3 Canva

Teknologi selama dan pasca pandemi berkembang cepat. Dunia pendidikan menjadi salah satu yang terkena dampak pandemi yang besar. Kini pembelajaran disekolah mudah dilakukan di mana saja karena kemajuan teknologi. Proses belajar di era digital ini hanya bermodal laptop maupun gawai. Namun, variasi media pembelajaran yang terdapat dalam laptop, gawai maupun aplikasi web lainnya perlu dilakukan untuk menghindari kejenuhan selama kegiatan pembelajaran sehingga butuh variasi media pembelajaran lainnya salah satunya aplikasi website yang belum banyak dikenal guru disekolah saat ini adalah *canva*.

Canva adalah sebuah platform untuk membuat desain grafis dan konten publikasi yang lebih mudah dan cepat daripada software grafis lainnya (Ningrum, 2022). Aplikasi *canva* ini dapat dipertimbangkan sebagai alternatif untuk media pembelajaran. Dalam aplikasi *canva* ini memiliki kelebihan di antaranya mudah digunakan, dapat diselesaikan dalam waktu yang singkat, dapat digunakan sebagai promosi prooduk, dapat digunakan untuk media pembelajaran dan banyak pilihan tamplate yang variatif dan menarik.

Adapun Langkah-langkah membuat media pembelajaran di *canva*.

1. Buka halaman website *canva* di www.canva.com kemudian login terlebih dahulu dengan cara kalian pilih masuk ke *canva* melalui google, facebook dan email.
2. Pilih kategori template yang sudah tersedia, dan pilih yang sesuai kalian inginkan.
3. Lalu pilih contoh desain yang sesuai dengan yang anda inginkan.
4. Kemudian, modifikasi contoh desain sesuai kebutuhan. Anda dapat memilih *ikon*, bentuk, bagan, bingkai, gambar dan audio sesuai yang anda inginkan.
5. Setelah itu, anda dapat melanjutkan dengan mengklik “bagikan” yang terletak pada kanan pojok atas aplikasi kemudian pilih lainnya.
6. Anda dapat membagikan hasil desain yang anda buat dalam berbagaimacam opsi, misalnya anda simpan dalam bentuk web, powerpoint, gambar, vidio, pdf, dan lainnya.

Aplikasi *canva* memiliki kelebihan menurut Monoarfa, M. & Haling, A. (2021) yakni diantaranya (1) memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diperlukan dan diinginkan; (2) menyediakan berbagai macam template yang tersedia dan menarik; (3) Mudah dijangkau. Adapun kekurangannya yakni (1) mengandalkan jaringan internet; (2) sebagian fitur *canva* masih berbayar; (3) terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan dengan orang lain. Pendapat Monorfa tersebut bahwasannya aplikasi *canva* mudah digunakan, menyediakan berbagai macam template yang siap digunakan, aksesnya mudah, dan dapat terhubung diperangkat apapun asalkan terhubung dengan internet seperti komputer

dan ponsel pintar. Artinya dalam menggunakan aplikasi *canva* tersebut harus mengetahui apa yang akan dibuat sehingga hasilnya dapat sesuai dengan apa yang dituju, dalam pendidikan aplikasi *canva* dapat membantu sebagai media literasi digital sehingga pembelajaran lebih berwarna dan menarik.

2.3 Teks Cerpen

2.3.1 Pengertian Teks Cerpen

Cerita pendek adalah salah satu jenis teks dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Teks cerpen berisikan cerita yang di dalamnya terdapat nilai-nilai kehidupan. Cerita pendek ini dibuat oleh pengarang dengan tujuan untuk menyampaikan pesan. Teks cerpen menceritakan tentang kehidupan tokoh yang ada di dalamnya terjadi peristiwa-peristiwa yang memiliki nilai-nilai kehidupan yang positif yang dijadikan contoh dalam kehidupan sehari-hari dan menghindari nilai-nilai kehidupan negatif untuk tidak diterapkan (Nurwahidah & dkk, 2020: 806).

Dari pendapat Nurwahidah di atas bahwasannya teks cerpen memiliki peran yang penting dalam menyampaikan cerita tentang kehidupan tokoh dalam cerita, dan ragam peristiwa terjadi. Konteks cerita pendek peristiwa dalam cerpen seringkali menampilkan nilai-nilai kehidupan yang positif yang dapat dijadikan inspirasi dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan yang dikemukakan oleh Wicaksono (2005: 55), cerpen dapat didefinisikan sebagai sebuah jenis karya sastra yang memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Panjang ceritanya lebih pendek dibandingkan dengan novel.
2. Jumlah kata yang digunakan tidak lebih dari 10.000 kata.
3. Isi ceritanya berasal dari kehidupan sehari-hari.
4. Hanya menggambarkan inti dari kisah para tokohnya saja.
5. Tokoh dalam cerpen digambarkan mengalami masalah atau konflik yang harus diselesaikan.
6. Penggunaan kata yang sederhana, ekonomis dan mudah dipahami pembaca.
7. Cerpen memberikan kesan yang mendalam sehingga pembaca dapat merasakan kisah yang diceritakan.

8. Hanya menceritakan satu kejadian saja.
9. Memiliki alur cerita tunggal dan lurus.
10. Penokohan pada cerpen sangat sederhana, tidak mendalam dan singkat.

Cerpen dikatakan cerita yang pendek. Cerita pendek merupakan cerita yang bentuk fisiknya pendek, cerita yang habis dibaca, sekitar sepuluh menit atau setengah jam dengan jumlah kata 500-5000 (Kosasih, 2012). Cerpen merupakan sebuah jenis karangan yang ditulis dalam bentuk cerita singkat yang tidak selalu berdasarkan fakta dan dapat ditulis berdasarkan imajinasi penulis tanpa harus dibuktikan kebenarannya (Sapdiani & dkk, 2018: 102).

Dari beberapa pendapat di atas cerpen memang merupakan singkatan dari “cerita pendek” artinya ceritanya tidak panjang seperti cerita yang terdapat pada novel. Cerita pendek yang secara fisik pendek dan dapat selesai dibaca dalam waktu relatif singkat. Cerita pendek yang memiliki keterbatasan dalam hal panjangnya cerita, penulis harus bisa menyampaikan cerita dengan efisien dan efektif.

2.3.2 Struktur Cerita Pendek

Cerita pendek didalamnya terdapat unsur instrinsik dan ekstrinsik. Terdapat lima macam unsur pembangun dalam cerpen, diantaranya a) tema adalah sebuah gagasan dasar umum yang menjadi dasar pengembangan cerita pendek dan bersifat menjiwai seluruh bagian cerita, b) alur cerita adalah rangkaian urutan peristiwa yang membangun sebuah cerita berdasarkan urutan waktu, urutan kejadian, atau hubungan sebab akibat, c) penokohan orang-orang yang tampil dalam suatu karya naratif dengan karakter yang jelas mengenai watak tokoh tersebut, d) latar adalah penempatan waktu dan tempat beserta lingkungannya dalam prosa fiksi. Latar dibagi menjadi 3 yakni 1) latar tempat yakni mengacu pada lokasi terjadinya peristiwa dalam cerita. 2) latar waktu yakni berhubungan dengan masalah “kapan” menunjuk pada waktu terjadinya peristiwa dalam cerita. 3) latar sosial yakni hal yang berhubungan dengan perilaku sosial masyarakat yang di ceritakan dalam karya fiksi, dan d) sudut pandang Pandangan penulis dalam cerpen dapat diungkapkan melalui sudut pandang yang digunakan, baik itu sudut pandang

orang pertama atau ketiga, yang masing-masing menunjukkan keterlibatan atau ketidakterlibatan penulis dalam cerita (Sawali,dkk, 2016: 70).

Menurut Wibowo (2018: 47) struktur teks cerpen yakni diantaranya :

- 1) Orientasi yakni bagian awal yang berisi pengenalan tokoh, latar waktu dan tempat, dan awal masuk ke tahap carita selanjutnya.
- 2) Komplikasi yakni berisi tokoh utama yang didalamnya terdapat permasalahan-permasalahan, ini menjadi ini teks dalam cerita pendek dan harus ada dalam cerita.
- 3) Resolusi yakni berisi pemecahan masalah yang dialami tokoh dengan kreatif.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa struktur merupakan elemen penting dalam sebuah teks. Dalam teks cerpen terdapat susunan bagian-bagian yang harus diikuti dan diketahui oleh siswa saat menulis cerita pendek. Bagian-bagian umum dalam cerita pendek seperti yang disebutkan diatas juga penting untk dipahami oleh siswa.

Menurut burhan (2009) unsur intrinsik adalah elemen yang membentuk sebuah karya sastra dan berasal dari dalam karya tersebut. Dalam cerpen, unsur instrinsik meliputi: tema, alur/plot, latar tempat, karakter, pengembangan karakter, sudut pandang, gaya bahasa, dan pesan yang ingin disampaikan. Sedangkan unsur ekstrinsik cerpen terdiri dari faktor-faktor seperti keyakinan dan pandangan hidup pengarang, situasi psikologis pengarang, pembaca, atau prinsip psikologis yang digunakan dalam karya, situasi ekonomi, sosial, dan politik pengarang, serta pandangan hidup suatu bangsa, karya seni, agama, dan lainnya.

Struktur Cerpen menurut Sawali, & dkk (2016: 82) struktur cerpen merupakan suatu tahapan yang urutannya dapat berubah sesuai dengan pengarangnya. Dalam buku bahasa Indonesia terdapat empat struktur cerpen yakni diantaranya adalah Orientasi, Komplikasi, Evaluasi, Resolusi.

- 1) Orientasi, yakni berisi pengenalan tokoh dan latar cerita
- 2) Komplikasi, yakni reaksi tokoh terhadap konflik, peningkatan konflik dan puncak konflik,

- 3) Evaluasi, yakni tahap pertimbangan ditandai dengan adanya konflik yang mulai diarahkan pemecahan masalah.
- 4) Resolusi, yakni upaya pengarang untuk menemukan solusi dari berbagai konflik.

2.3.3 Kaidah Kebahasaan Cerpen

Menurut Sawali (2016: 86) dalam buku bahasa Indonesia unsurkebahasaan yang sering digunakan pengarang cerpen diantaranya yakni menggunakan kalimat deskriptif, menggunakan kata atau kalimat ekspresif, dan menggunakan majas. Sedangkan menurut Sari & dkk (2022: 3) kaidah kebahasaan adalah sebuah ketentuan penting dalam penulisan sebuah cerita dan bisa disebut juga ciri atau karakteristik dari segi penggunaan bahasa yang didalamnya terdiri dari kalimat langsung dan tidak langsung, pilihan kata, bahasa baku, majas dan penulisan.

Menurut pendapat di atas kaidah kebahasaan dalam teks cerita pendek inti dari keduanya sama yakni untuk mencapai tujuan komunikatifnya dengan baik dengan sentuhan artistik dari pemilihan kata dan majas. Dalam menciptakan teks cerita pendek yang berkualitas, penting bagi penulis untuk memahami dan menerapkan kaidah kebahasaan.

Menurut Heriyanto (2022: 105-106) kaidah kebahasaan cerpen diantaranya terdapat a) penggunaan kata sifat, yakni digunakan untuk menggambarkan karakter tokoh, b) penggunaan kata keterangan, yakni digunakan untuk mendeskripsikan latar atau setting baik tempat maupun waktu, c) kalimat langsung/tidak langsung, yakni digunakan untuk memperjelas karakter tokoh dan alur cerita, d) gaya bahasa, yakni digunakan untuk memperindah cerita, e) kata baku dan tidak baku, yakni digunakan agar cerita terlihat akrab dan tidak kaku.

2.4 Pembelajaran Teks Cerpen SMP/MTs kelas IX

Kompetensi dasar yang dipelajari oleh siswa dalam kurikulum 2013 revisi bahasa Indonesia SMP kelas IX.

Tabel 2.1 Pembelajaran Teks Cerpen SMP/MTs Kelas IX

Kompetensi Dasar	
3.6 Menelaah struktur dan aspek kebahasaan cerita pendek yang dibaca atau didengar	4.6 Mengungkapkan pengalaman dan gagasan dalam bentuk cerita pendek dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan
IPK	
3.6.1 Menentukan bagian-bagian teks cerita pendek yang dibaca atau didengar 3.6.2 Mengidentifikasi kalimat deskriptif, kalimat ekspresif, dan majas dalam teks cerita pendek	4.6.1 Menentukan ide cerita yang akan ditulis dalam teks cerita pendek 4.6.2 Menulis kerangka cerita pendek yang akan dibuat

2.5 Kerangka pikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat bagan dibawah ini.

