



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 6 Tahun 2024 Page 6064-6072

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Desain Media Pembelajaran Sastra Di Era Digital Pada Tingkat SMP

Safinatul Hasanah Harahap<sup>1✉</sup>, Gita Malem Karo Sekali<sup>2</sup>, Yenti Siburian<sup>3</sup>, Zakia Ritonga<sup>4</sup>,

Clarasita Natasya Naibaho<sup>5</sup>, Putri Sion Br Siallagan<sup>6</sup>

Universitas Negeri Medan

Email: [gitamalem01@gmail.com](mailto:gitamalem01@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Era digital memberikan peluang signifikan dalam pengembangan media pembelajaran sastra, terutama di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap sastra yang sering dianggap sulit dan membosankan. Artikel ini mengulas tentang desain media pembelajaran sastra yang inovatif, interaktif, serta sesuai dengan perkembangan teknologi, beserta tantangan dan solusi dalam penerapannya. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi, seperti aplikasi interaktif, video pembelajaran, dan platform digital, dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran sastra.

*Keywords: Media pembelajaran, sastra, era digital, SMP, teknologi pendidikan*

### Abstract

The digital era offers significant opportunities in the development of literary learning media, especially at the Junior High School (SMP) level. The use of technology-based learning media can enhance students' interest and understanding of literature, which is often considered difficult and boring. This article discusses the design of innovative and interactive literary learning media that align with technological advancements, along with the challenges and solutions in its implementation. Research shows that the use of technology, such as interactive applications, educational videos, and digital platforms, can improve the effectiveness of literature learning.

*Keywords: Learning media, literature, digital era, SMP, educational technology.*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran sastra memiliki peranan vital dalam pembentukan karakter siswa, peningkatan keterampilan berbahasa, dan pengayaan pengetahuan budaya. Namun, dalam pelaksanaannya, pembelajaran sastra seringkali menghadapi kendala berupa rendahnya minat siswa. Era digital membuka peluang untuk mengatasi masalah tersebut melalui penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Dengan pendekatan yang tepat, media digital dapat menjadi sarana yang efektif

untuk membuat pembelajaran sastra lebih menarik dan bermakna. Sastra adalah salah satu komponen penting dalam pendidikan karena mengajarkan nilai-nilai kehidupan, bahasa, dan budaya. Namun, tantangan muncul ketika siswa lebih tertarik pada teknologi daripada materi pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, pendidik perlu merancang media pembelajaran sastra berbasis digital yang relevan dan menarik bagi generasi muda.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan tahapan mengumpulkan data dari guru SMP melalui wawancara.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat mendukung proses transfer ilmu pengetahuan dari guru ke siswa.

Menurut Indriyani (2019), penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan keinginan baru, meningkatkan motivasi siswa, merangsang aktivitas belajar, dan memberikan dampak psikologis pada siswa.

Berdasarkan Mohammad Kamiluddin (2020), media pembelajaran kini mempunyai indikator seperti kemampuannya membangkitkan minat dan tindakan siswa, kemampuannya menyampaikan informasi yang diperlukan, dan kemampuannya dalam memberikan bimbingan kepada siswa.

Untuk menguasai dan memanfaatkan teknologi secara optimal serta memberikan dampak positif bagi kehidupan kita, kita perlu serius mengembangkan era digital.

Pendidikan harus menjadi sarana utama untuk memahami, menguasai, dan menggunakan teknologi secara bijak.

Berbagai aplikasi yang dapat menunjang pekerjaan manusia perlu dikaji secara mendalam agar kita dapat memahami berbagai aplikasi yang dapat menunjang pekerjaan

manusia serta memanfaatkan manfaat dan fiturnya secara efektif dan efisien sekaligus menghindari dampak negatif dan penyalahgunaan teknologi.

Pada jenjang SMP , desain media pembelajaran sastra di era digital harus memanfaatkan teknologi untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif . Salah satu caranya adalah dengan menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan menulis , permainan , dan pembelajaran yang berkaitan dengan teks-teks suci , seperti cerpen , puisi, atau novel. Selain itu, platform e-learning yang menyediakan modul pembelajaran melalui video, artikel, dan forum diskusi daring juga dapat menjadi media yang efektif bagi siswa untuk berinteraksi, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas dalam format digital . Penggunaan e-book dan audiobook juga dapat menjadi alternatif bagi siswa untuk mengakses teks- teks suci dalam format digital , sehingga mereka dapat membaca atau mendengarkan cerita secara utuh .

Selain itu, video dan animasi pendidikan yang menjelaskan unsur sastra seperti plot dan karakter dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih visual dan menyenangkan.

Untuk lebih meningkatkan partisipasi pelajar, akan sangat bermanfaat juga jika membuat blog atau website sastra di mana pelajar dapat menulis artikel dan berbagi ulasan karya sastra.

Teknologi augmented reality (AR) dapat digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam, seperti menghidupkan karakter sastra atau menggambarkan adegan aksi dalam 3D.

Infografis yang secara visual mewakili struktur dan unsur sastra juga dapat membantu siswa memahami konsep sastra dengan lebih mudah.

Selain itu, media sosial seperti Instagram, Twitter, dan TikTok dapat dijadikan wadah berbagi quotes dan video pendek tentang karya sastra.

Pembelajaran gamifikasi dengan menggunakan elemen permainan seperti poin, level, dan tantangan untuk meningkatkan keseruan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sastra.

Secara keseluruhan, media pembelajaran sastra di era digital harus mengakomodasi gaya belajar siswa yang berbeda-beda dan memadukan teknologi dengan cara yang menyenangkan sehingga siswa tidak hanya memahami isinya tetapi juga menikmati proses pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan yang terus mengalami perubahan di era digital, kebutuhan untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran menjadi semakin mendesak. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah menghadirkan peluang baru untuk meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar. Salah satu inovasi yang menarik perhatian adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Media ini tidak hanya mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan, tetapi juga memberikan pengaruh besar dalam mengembangkan kemampuan menulis siswa.

#### A. Implementasi desain pengajaran sastra di era digital

Penerapan desain media pembelajaran sastra pada jenjang SMP di era digital merupakan inovasi pendidikan komprehensif yang bertujuan untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik, dinamis, dan inspiratif bagi generasi muda. Desain media pada jenjang SMP di era digital merupakan inovasi pendidikan komprehensif yang bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menarik, dinamis, dan inspiratif bagi generasi muda. Dalam konteks kemajuan teknologi digital yang pesat, media pendidikan tidak kalah maju dibandingkan buku tradisional, hal ini menandakan bahwa media pendidikan telah berkembang menjadi ekosistem multimedia yang dinamis dan responsif serta mampu memenuhi kebutuhan peserta didik.

Pendekatan modern ini dimulai dengan pengintegrasian platform digital interaktif yang memungkinkan siswa tidak sekadar menerima materi, tetapi secara aktif terlibat dalam eksplorasi dan interpretasi karya sastra. Melalui aplikasi khusus dan website pembelajaran, siswa dapat mengakses berbagai sumber literasi, mulai dari e-book, video pembacaan puisi, podcast sastra, hingga animasi yang menghidupkan narasi klasik maupun kontemporer. Teknologi augmented reality (AR) bahkan dapat dimanfaatkan untuk memberikan konteks tambahan, seperti latar belakang sejarah, informasi penulis, atau rekonstruksi konteks sosial-budaya suatu karya. Media sosial literasi menjadi salah satu instrumen penting dalam desain pembelajaran sastra digital. Platform seperti Instagram, YouTube, dan blog dapat dimanfaatkan guru

1. Pandangan Guru terhadap Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Sastra Guru memandang penggunaan teknologi dalam pembelajaran sastra sebagai hal yang positif. Teknologi dinilai mampu memperkaya pengalaman belajar siswa melalui penyajian berbagai media seperti video, animasi, dan multimedia interaktif. Hal ini membantu siswa memahami dan menghargai karya sastra secara lebih efektif dan

menarik.

## 2. Media Digital yang Digunakan dan Respons Siswa

Berbagai media digital telah digunakan dalam pembelajaran sastra, seperti e-book, aplikasi pembelajaran, dan platform online. Respons siswa terhadap penggunaan media ini sangat positif. Mereka merasa lebih mudah mengakses informasi dan belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan masing-masing.

## 3. Efektivitas Media Digital dalam Meningkatkan Pemahaman Sastra

Penggunaan media digital terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap karya sastra. Media digital memungkinkan siswa berinteraksi dengan karya sastra secara langsung, baik melalui visualisasi maupun audio, yang mempermudah mereka memahami makna dan emosi dalam karya sastra. Efektivitas media digital dalam meningkatkan pemahaman sastra sangat signifikan, terutama dalam era teknologi yang serba maju ini. Media digital, seperti situs web, aplikasi, e-book, dan platform sosial, menyediakan berbagai sumber daya yang dapat diakses dengan mudah dan cepat. Penggunaan media digital memungkinkan pembaca untuk mengakses karya sastra dari berbagai genre dan zaman, memperkenalkan mereka pada teks-teks klasik maupun kontemporer dengan cara yang lebih interaktif. Misalnya, aplikasi pembaca e-book sering kali dilengkapi dengan fitur seperti pencarian kata, penjelasan istilah, dan diskusi interaktif yang dapat membantu pembaca memahami konteks dan makna yang lebih dalam dari karya sastra. Selain itu, video pembelajaran, podcast, dan diskusi online dapat memperluas wawasan pembaca tentang teori sastra, analisis teks, dan latar belakang budaya atau sejarah di balik karya sastra tersebut. Dengan demikian, media digital bukan hanya mempermudah akses terhadap sastra, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar, membuat pemahaman sastra lebih mendalam dan menyenangkan.

## 4. Tantangan dalam Mendesain Media Pembelajaran Sastra Berbasis Digital

Tantangan utama dalam mendesain media pembelajaran sastra berbasis digital adalah menjaga relevansi dan daya tarik media tersebut. Guru harus mampu menciptakan konten yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa sekaligus mendukung pemahaman yang mendalam terhadap karya sastra. Tantangan utama dalam mendesain media pembelajaran sastra berbasis digital adalah menjaga relevansi, daya tarik, dan keefektifan media tersebut dalam mendukung pembelajaran. Guru dituntut untuk menciptakan konten yang tidak hanya sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa, tetapi juga selaras dengan karakteristik karya sastra yang ingin dipelajari. Selain itu, media

pembelajaran harus mampu mengintegrasikan teknologi yang menarik tanpa mengurangi esensi analisis sastra, seperti memahami makna simbolis, nilai budaya, dan pesan moral dalam teks. Guru juga harus mempertimbangkan variasi gaya belajar siswa, sehingga media yang dibuat dapat diakses dan dipahami oleh beragam individu. Di sisi lain, tantangan teknis seperti keterbatasan akses siswa terhadap perangkat dan koneksi internet, serta kemampuan literasi digital guru dan siswa, menjadi hambatan yang perlu diatasi untuk memastikan pembelajaran berjalan inklusif dan optimal. Dengan demikian, mendesain media pembelajaran berbasis digital menuntut perpaduan keterampilan pedagogis, kreativitas, dan penguasaan teknologi yang memadai.

#### 5. Strategi untuk Menjaga Relevansi Media Digital

Penelitian menunjukkan bahwa umpan balik siswa menjadi salah satu cara utama untuk menjaga relevansi media digital. Selain itu, pembaruan konten secara rutin dilakukan untuk memastikan media tetap menarik dan relevan dengan perkembangan zaman.

#### 6. Perbedaan Pemahaman Sastra antara Media Tradisional dan Digital

Hasil penelitian mengindikasikan adanya perbedaan pemahaman sastra antara siswa yang belajar dengan media tradisional dan digital. Siswa yang menggunakan media digital cenderung memiliki pemahaman lebih mendalam dan kreatif karena interaksi langsung yang mereka lakukan melalui media tersebut. Sebaliknya, siswa dengan media tradisional menunjukkan keterbatasan dalam mengakses konteks karya sastra secara lebih luas.

#### 7. Indikator Keberhasilan Pembelajaran Sastra dengan Media Digital

Keberhasilan pembelajaran sastra dengan media digital diukur melalui indikator pemahaman siswa terhadap karya sastra, kemampuan analisis dan evaluasi, serta interaksi kreatif dengan karya sastra. Siswa yang memenuhi indikator tersebut dinilai berhasil dalam pembelajaran berbasis digital. Indikator keberhasilan pembelajaran sastra dengan media digital mencakup berbagai aspek yang mencerminkan efektivitas proses belajar-mengajar dan ketercapaian tujuan pembelajaran. Salah satu indikatornya adalah peningkatan pemahaman siswa terhadap karya sastra, yang terlihat dari kemampuan mereka menganalisis unsur intrinsik dan ekstrinsik dalam teks sastra. Selain itu, keterampilan siswa dalam menyampaikan interpretasi atau apresiasi sastra juga menjadi penanda keberhasilan, yang dapat dievaluasi melalui presentasi, diskusi, atau karya kreatif berbasis digital, seperti video atau blog. Penguasaan teknologi oleh siswa juga menjadi faktor penting, seperti kemampuan mereka menggunakan aplikasi atau

platform digital untuk mengakses, memahami, dan mengolah materi sastra. Tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran berbasis digital, seperti diskusi daring atau kolaborasi proyek, serta adanya peningkatan motivasi belajar dan minat terhadap sastra juga menunjukkan keberhasilan. Terakhir, relevansi pembelajaran sastra dalam membangun keterampilan abad ke-21, seperti literasi digital, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis, menjadi tolok ukur utama untuk menilai keberhasilan pendekatan ini.

#### 8. Strategi Memotivasi Siswa melalui Media Digital

Guru menerapkan strategi dengan membuat media digital yang interaktif, menarik, dan relevan bagi siswa. Selain itu, guru juga memberikan penghargaan untuk meningkatkan motivasi siswa. Pendekatan ini terbukti mampu mendorong siswa lebih antusias dalam mempelajari sastra.

#### 9. Integrasi Media Digital dengan Metode Tradisional

Media digital diintegrasikan dengan metode pembelajaran tradisional melalui kombinasi platform online untuk diskusi, analisis teks, serta penyajian audio-visual yang mendukung materi pembelajaran. Strategi ini memperkaya metode pembelajaran tanpa meninggalkan pendekatan tradisional.

#### 10. Masa Depan Pembelajaran Sastra di Era Digital

Pembelajaran sastra di era digital diproyeksikan semakin interaktif dan personal. Guru memiliki peran penting dalam memanfaatkan teknologi, mengembangkan keterampilan digital, membimbing siswa dalam menggunakan teknologi secara bijak, serta menciptakan lingkungan belajar kolaboratif. Hal ini menunjukkan bahwa adaptasi terhadap teknologi menjadi kunci utama dalam keberhasilan pembelajaran sastra di masa depan'

### SIMPULAN

Desain media pembelajaran sastra di era digital memberikan peluang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP. Dengan pemanfaatan aplikasi interaktif, video pembelajaran, dan platform daring, siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran sastra. Namun, tantangan dalam infrastruktur dan kompetensi guru harus diatasi untuk memastikan implementasi yang efektif.

Media pembelajaran sastra berbasis digital efektif untuk menarik minat siswa SMP. Pendidik disarankan untuk memanfaatkan teknologi seperti aplikasi pembelajaran, video

animasi, dan platform e-learning dalam menyampaikan materi sastra. Penelitian lanjutan dapat fokus pada pengembangan teknologi berbasis augmented reality atau virtual reality untuk pembelajaran sastra yang lebih imersif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abrams, M. H. (2020). *A Glossary of Literary Terms*. Boston: Wadsworth.
- Abrams, M. H. (2020). *A Glossary of Literary Terms*. Boston: Wadsworth.
- Anderson, T. (2019). *Digital Learning and Engagement*. New York: Springer.
- Anderson, T. (2019). *Digital Learning and Engagement*. New York: Springer.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kemdikbud. (2020). *Buku Guru Bahasa Indonesia SMP Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemdikbud. (2020). *Buku Guru Bahasa Indonesia SMP Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Moleong, L. J. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. J. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Royani, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Siswa SMP N 9 Rejang Lebong.
- Santrock, J. W. (2014). *Educational Psychology*. New York: McGraw-Hill.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendar, E., & Irianto, K. (2019). *Pembelajaran Sastra Berbasis Kompetensi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Tompkins, G. E. (2015). *Teaching Literature in Middle Schools: Strategies and Resources*. Upper Saddle River, NJ: Pearson.
- Tompkins, G. E. (2015). *Teaching Literature in Middle Schools: Strategies and Resources*. Upper Saddle River, NJ: Pearson.
- Wahyuni, D. (2020). Meningkatkan pembelajaran sastra melalui perkembangan era digital. *Jurnal Edukasi Kultura: Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya*, 7(1), 1-10.
- Warsihna, J. (2017). *Pengantar Pembelajaran Sastra Indonesia*. Bandung: Alfabeta.
- Warsihna, J. (2017). *Pengantar Pembelajaran Sastra Indonesia*. Bandung: Alfabeta.
- Zettirah, A. M., Cahyani, C. G., & Afifah, F. (2023). PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DALAM

PEMBELAJARAN SASTRA. Bestari: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pengajarannya, 1(1).