

Studi Kualitatif Pemanfaatan Cerpen Digital “*Sahabat Sejati*” dalam Pembelajaran Cerpen di SMPN 1 Atap Awin

Putri Anggraini¹, Hary Soedarto Harjono², Sophia Rahmawati³

¹²³ Universitas Jambi, Indonesia

Penulis Korespondensi:

Putri Anggraini

Anggrainiputrii655@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan cerpen digital berjudul *Sahabat Sejati* dalam pembelajaran cerpen di SMPN 1 Atap Awin Kabupaten Batanghari serta mengidentifikasi kendala yang dihadapi guru selama proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas VIII SMPN 1 Atap Awin. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan menurut Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan cerpen digital *Sahabat Sejati* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Cerpen digital membantu siswa memahami unsur intrinsik cerpen seperti tema, tokoh, alur, latar, dan amanat melalui penyajian cerita yang menarik dan mudah dipahami. Siswa menjadi lebih antusias, aktif berdiskusi, serta lebih mudah mengemukakan pendapat mengenai isi cerita. Pemanfaatan cerpen digital juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara lebih kontekstual dan interaktif. Kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan perangkat elektronik, jaringan internet yang kurang stabil, serta perbedaan kemampuan siswa dalam memahami teks digital. Secara keseluruhan, cerpen digital *Sahabat Sejati* efektif digunakan sebagai media pembelajaran cerpen di SMP.

Kata Kunci: *cerpen digital, pembelajaran cerpen, studi kualitatif, media pembelajaran*

Pendahuluan

Dalam era digital, proses pembelajaran dituntut untuk memanfaatkan berbagai sumber belajar yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Salah satu bentuk sumber belajar digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah cerpen digital. Cerpen digital merupakan karya sastra yang disajikan dalam format elektronik dan dapat diakses melalui perangkat digital seperti telepon pintar, tablet, maupun komputer. Penggunaan cerpen digital memungkinkan siswa untuk membaca dan memahami teks sastra dengan lebih mudah, menarik, dan interaktif.

Pembelajaran cerpen di SMP bertujuan agar siswa mampu memahami unsur intrinsik, menafsirkan makna, dan mengambil nilai moral dari cerita. Salah satu cerpen digital yang relevan digunakan dalam pembelajaran adalah *Sahabat Sejati*. Cerpen ini mengangkat tema persahabatan dan nilai-nilai positif yang dekat dengan kehidupan siswa sehingga dapat meningkatkan minat baca dan memudahkan siswa dalam memahami isi cerita.

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajar yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan

berbahasa secara menyeluruh, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis dengan memperhatikan aspek kebahasaan dan sastra (Mutmainnah, 2021). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama (SMP), salah satu kompetensi yang harus dikuasai peserta didik adalah kemampuan memahami dan mengapresiasi teks sastra, khususnya cerpen.

Capaian pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang SMP Fase D menekankan kemampuan peserta didik dalam memahami, menginterpretasi, dan mengevaluasi teks sastra secara kritis melalui berbagai bentuk dan media (Andreanty dkk., 2024). Dalam pembelajaran cerpen, peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi unsur intrinsik, menafsirkan makna dan pesan moral, serta mengekspresikan tanggapan terhadap teks sastra secara lisan dan tulis dengan bahasa yang efektif dan sesuai kaidah.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi dan berinovasi (Putri dkk., 2025). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu solusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien (Arsyad, 2019).

Pemanfaatan cerpen digital dalam pembelajaran cerpen di SMP dinilai mampu membantu siswa memahami tema, tokoh, alur, latar, dan amanat secara lebih konkret. Penyajian cerita dalam format digital dapat meningkatkan minat baca siswa, memudahkan akses terhadap bahan ajar, dan mendukung karakteristik peserta didik yang telah akrab dengan teknologi digital (Prastowo, 2018). Cerpen digital *Sahabat Sejati* dipilih karena memuat nilai-nilai persahabatan dan pesan moral yang relevan dengan kehidupan siswa, sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi cerpen.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan secara mendalam pemanfaatan cerpen digital *Sahabat Sejati* dalam pembelajaran cerpen di SMPN 1 Atap Awin. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami proses pembelajaran, respons siswa, serta kendala yang dihadapi guru dalam penggunaan cerpen digital sebagai media pembelajaran.

Data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung dari proses pembelajaran cerpen menggunakan cerpen digital *Sahabat Sejati*, meliputi aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Data sekunder diperoleh dari dokumen pendukung, seperti modul ajar, bahan ajar, dan foto kegiatan pembelajaran. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas VIII SMPN 1 Atap Awin Kabupaten Batanghari.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung proses pembelajaran cerpen menggunakan cerpen digital *Sahabat Sejati* di kelas. Wawancara dilakukan kepada guru dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi mengenai pemanfaatan cerpen digital serta kendala yang dihadapi selama pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran dan dokumen pendukung lainnya.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis data Miles and Huberman. Menurut Sugiyono (2020), analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai data mencapai kejenuhan. Tahapan

analisis meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Dengan teknik analisis tersebut, data yang diperoleh dapat diinterpretasikan secara sistematis sehingga memberikan gambaran yang utuh mengenai pemanfaatan cerpen digital *Sahabat Sejati* dalam pembelajaran cerpen di SMPN 1 Atap Awin.

Hasil

Pemanfaatan Cerpen Digital “Sahabat Sejati” dalam Pembelajaran Cerpen di SMPN 1 Atap Awin

Pembelajaran diawali dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran, materi, serta mengondisikan kelas agar proses belajar berjalan dengan baik. Pada kegiatan awal, guru membuka pembelajaran dengan salam, presensi, doa bersama, dan apersepsi untuk mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran.

Pada kegiatan inti, guru menjelaskan materi cerpen yang meliputi pengertian, karakteristik, dan unsur intrinsik cerpen. Pembelajaran didukung dengan penggunaan cerpen digital *Sahabat Sejati* yang ditampilkan melalui laptop dan LCD proyektor atau dibagikan kepada siswa melalui telepon pintar. Setelah siswa membaca cerpen digital tersebut, guru kembali menjelaskan isi cerita agar siswa lebih memahami materi pembelajaran.

Kegiatan akhir ditutup dengan penyimpulan materi bersama siswa, pemberian motivasi, dan salam penutup. Pemanfaatan cerpen digital *Sahabat Sejati* membuat siswa lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran cerpen.

Persiapan Pemanfaatan Cerpen Digital “Sahabat Sejati” dalam Pembelajaran Cerpen

Sebelum pembelajaran dilaksanakan, guru terlebih dahulu menyusun modul ajar berdasarkan capaian pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran cerpen. Guru juga memilih cerpen digital *Sahabat Sejati* karena isi cerita sesuai dengan materi, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, serta mengandung nilai-nilai pendidikan yang relevan dengan kehidupan siswa.

Selain itu, guru mempersiapkan sarana pendukung seperti laptop, LCD proyektor, dan telepon pintar. Apabila jaringan internet tidak stabil, guru menyimpan file cerpen digital terlebih dahulu agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Dengan persiapan tersebut, penggunaan cerpen digital diharapkan dapat membantu pembelajaran cerpen menjadi lebih efektif dan menarik bagi siswa.

Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Cerpen Digital “Sahabat Sejati”

Pelaksanaan pembelajaran cerpen menggunakan cerpen digital *Sahabat Sejati* di kelas VIII SMPN 1 Atap Awin berlangsung sesuai dengan modul ajar yang telah disusun guru. Pada kegiatan awal, guru membuka pembelajaran dengan salam, presensi, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan apersepsi terkait pengalaman siswa membaca cerpen.

Pada kegiatan inti, guru menampilkan atau membagikan cerpen digital *Sahabat Sejati* kepada siswa. Siswa diminta membaca cerita dan mencatat unsur intrinsik cerpen seperti tema, tokoh, alur, latar, dan amanat. Setelah membaca, guru memandu diskusi dan siswa menyampaikan hasil pengamatan mereka. Pemanfaatan cerpen digital membuat siswa lebih aktif, antusias, dan lebih mudah memahami materi karena cerita disajikan dalam format digital yang menarik.

Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran dan memberikan tugas untuk menganalisis cerpen lain secara mandiri. Secara umum, penggunaan cerpen digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi cerpen.

Tahap Penyelesaian

Tahap penyelesaian merupakan tahap akhir pembelajaran cerpen menggunakan cerpen digital *Sahabat Sejati*. Pada tahap ini, guru bersama siswa menyimpulkan isi cerita dan membahas unsur intrinsik cerpen seperti tokoh, latar, alur, dan amanat. Guru juga memberikan pertanyaan lisan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

Selanjutnya, guru memberikan tugas berupa mengidentifikasi unsur intrinsik cerpen atau menulis kembali isi cerpen sebagai bentuk evaluasi pembelajaran. Guru juga memberikan motivasi dan arahan agar siswa dapat membaca kembali cerpen digital tersebut secara mandiri. Tahap penyelesaian ini menunjukkan bahwa penggunaan cerpen digital dapat membantu penguatan materi dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran cerpen.

Kendala Pemanfaatan Cerpen Digital “Sahabat Sejati”

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, terdapat beberapa kendala dalam pemanfaatan cerpen digital *Sahabat Sejati* pada pembelajaran cerpen di SMPN 1 Atap Awin. Kendala utama adalah keterbatasan perangkat elektronik yang dimiliki siswa serta jaringan internet yang kurang stabil.

Selain itu, terdapat perbedaan kemampuan siswa dalam membaca dan memahami teks digital. Sebagian siswa memerlukan bimbingan lebih lanjut untuk mengidentifikasi unsur intrinsik cerpen. Oleh karena itu, guru perlu menyiapkan bahan ajar secara matang dan memberikan pendampingan yang sesuai agar pembelajaran tetap efektif dan siswa dapat memahami materi dengan baik.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pemanfaatan cerpen digital *Sahabat Sejati* dalam pembelajaran cerpen di SMPN 1 Atap Awin, diperoleh hasil bahwa penggunaan cerpen digital mampu membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran dilakukan melalui tahap persiapan, pelaksanaan, dan penyelesaian yang disesuaikan dengan modul ajar serta tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pemanfaatan cerpen digital *Sahabat Sejati* membantu siswa memahami unsur-unsur intrinsik cerpen seperti tema, tokoh, alur, latar, dan amanat melalui penyajian teks yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Selain itu, siswa terlihat lebih antusias, aktif berdiskusi, dan lebih mudah mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung. Namun, dalam pemanfaatannya masih ditemukan beberapa kendala, seperti keterbatasan perangkat elektronik, jaringan internet yang kurang stabil, serta perbedaan kemampuan siswa dalam memahami teks digital. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan cerpen digital dalam pembelajaran cerpen memerlukan persiapan dan pemilihan bahan ajar yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Tahap Persiapan Pemanfaatan Video Youtube dalam Pembelajaran Cerpen

Temuan penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan cerpen digital *Sahabat Sejati* dalam pembelajaran cerpen di SMPN 1 Atap Awin dilakukan melalui tiga tahap,

yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan penyelesaian. Temuan ini sejalan dengan pendapat Prastowo (2018) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Pada tahap persiapan, guru menyusun modul ajar, menentukan tujuan pembelajaran, memilih cerpen digital yang sesuai dengan materi, serta menyiapkan sarana pendukung seperti laptop, LCD proyektor, dan telepon pintar. Cerpen digital *Sahabat Sejati* dipilih karena menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan memuat nilai-nilai persahabatan yang dekat dengan kehidupan siswa. Persiapan yang matang membantu guru melaksanakan pembelajaran secara lebih terarah dan efektif.

Selain itu, guru juga mengantisipasi kemungkinan kendala teknis dengan menyimpan file cerpen digital secara offline agar tetap dapat digunakan meskipun jaringan internet kurang stabil. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan pemanfaatan cerpen digital sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru dalam merancang dan menyiapkan pembelajaran.

Tahap Pelaksanaan Pemanfaatan Cerpen Digital *Sahabat Sejati* dalam Pembelajaran Cerpen

Temuan penelitian menunjukkan bahwa tahap pelaksanaan pemanfaatan cerpen digital *Sahabat Sejati* dalam pembelajaran cerpen dilakukan melalui kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup sesuai dengan modul ajar yang telah disusun. Temuan ini juga sejalan dengan pendapat Prastowo (2018) yang menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran terdiri atas kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup agar proses pembelajaran berjalan secara sistematis dan terarah.

Pada kegiatan pendahuluan, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan melakukan apersepsi untuk menghubungkan materi dengan pengalaman siswa. Selanjutnya, pada kegiatan inti guru menampilkan atau membagikan cerpen digital *Sahabat Sejati* kepada siswa untuk dibaca dan dianalisis. Siswa diminta mengidentifikasi unsur intrinsik cerpen seperti tema, tokoh, alur, latar, dan amanat. Setelah membaca, guru mengulas kembali isi cerita dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi serta menyampaikan pendapat.

Pada kegiatan penutup, guru memberikan penguatan, menyimpulkan materi, serta memberikan motivasi kepada siswa. Pemanfaatan cerpen digital *Sahabat Sejati* dalam pembelajaran cerpen membuat siswa lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Tahap Penyelesaian Pemanfaatan Cerpen Digital *Sahabat Sejati* dalam Pembelajaran Cerpen

Temuan penelitian menunjukkan bahwa tahap penyelesaian dalam pemanfaatan cerpen digital *Sahabat Sejati* pada pembelajaran cerpen dilakukan melalui kegiatan penguatan, evaluasi, dan pemberian tugas kepada siswa. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan cerpen digital.

Pada tahap ini, guru mengajak siswa menyimpulkan materi serta mendiskusikan unsur-unsur intrinsik cerpen seperti tema, tokoh, latar, alur, dan amanat. Selain itu, guru memberikan tugas berupa menganalisis unsur cerpen atau menulis kembali isi cerpen sebagai bentuk evaluasi pembelajaran. Pemberian tugas bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa, melatih keterampilan menulis, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Guru juga memberikan motivasi dan arahan agar siswa dapat membaca kembali cerpen digital *Sahabat Sejati* secara mandiri di rumah. Dengan demikian, tahap penyelesaian menunjukkan bahwa penggunaan cerpen digital tidak hanya membantu proses pembelajaran, tetapi juga mendukung evaluasi dan penguatan materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih optimal.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pemanfaatan cerpen digital *Sahabat Sejati* dalam pembelajaran cerpen di SMPN 1 Atap Awin, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan cerpen digital telah dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan penyelesaian. Pada tahap persiapan, guru menyusun modul ajar, memilih cerpen digital yang sesuai dengan materi, serta menyiapkan sarana pendukung pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, cerpen digital digunakan untuk membantu siswa memahami unsur-unsur intrinsik cerpen sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif, siswa lebih antusias, aktif berdiskusi, dan lebih mudah memahami materi. Pada tahap penyelesaian, guru melakukan evaluasi, pemberian tugas, dan penguatan materi untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap pembelajaran cerpen.

Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan adanya beberapa kendala dalam pemanfaatan cerpen digital, yaitu keterbatasan perangkat elektronik, jaringan internet yang kurang stabil, dan perbedaan kemampuan siswa dalam memahami teks digital. Untuk mengatasi kendala tersebut, guru melakukan upaya seperti menyiapkan file cerpen secara offline, mengatur penggunaan perangkat pembelajaran, dan memberikan pendampingan kepada siswa sesuai kebutuhan.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini. Apresiasi yang sebesar-besarnya disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, serta bimbingan akademik secara konsisten sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Universitas Pendidikan Ganesha yang telah menyediakan dukungan fasilitas akademik selama proses penelitian berlangsung.

Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan kontribusi teoretis dan menambah pengetahuan dalam kajian ilmu pragmatik khususnya mengenai jenis serta fungsi tindak tutur ilokusi serta memberikan manfaat praktis bagi dunia pendidikan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Andreanty, V. A., Hary, S. H. Priyanto. (2024). Pengembangan Media Digital *Storytelling* dalam Pembelajaran Menulis Cerpen pada Siswa SMA. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 10 (3).
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Mutmainnah. (2021). "Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Video pada Anak di TK Pertiwi N 3 Kalibagor." *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, 8(1).
- Nasrullah, R. (2021). *Manajemen Komunikasi Media Sosial*. Bandung: Sembiosa Rekatama Media.

- Prastowo, A. (2018). Sumber Belajar & Pusat Sumber Belajar Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah. Depok: Prenadamedia.
- Putri, R. A., Rahmawati, S., & Wardani, D. O. K. (2025). Pendekatan Emotif dalam Cerpen Gulai Kam-Bhing dan Ibu Rupilus Karya Ahmad Tohari. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 15(1).
- Sadiman & dkk, (2020). Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.