

EKSPLORASI PENGALAMAN SISWA MEMBACA CERITA PENDEK PADA PLATFORM DIGITAL DALAM PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DI SMA

Suherli Kusmana^{1*}, Desintya Permata Sari², Yongkie Arie Putra Pradana Firmansyah³,
dan Risma Al Fauziyah⁴

^{1,2,3,4}Universitas Swadaya Gunung Jati

*Alamat email penulis koresponden: suherli@ugj.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi keterbatasan bahan ajar cerita pendek melalui pemanfaatan platform digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sastra. Studi dilakukan melalui integrasi perspektif siswa dan guru dalam memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai relevansi cerpen platform digital untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Sumber data diperoleh dari siswa dan guru SMA di Kota Cirebon yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Instrumen yang digunakan angket terbuka dan wawancara mendalam yang telah divalidasi ahli dan praktisi. Teknik analisis data menggunakan model Miles & Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Instagram dan X (*Twitter*) menempati posisi teratas sebagai platform yang paling banyak digunakan siswa dan guru, disusul *Wattpad* dan *Webtoon*. Alasan menggunakan cerpen platform digital karena faktor kepraktisan dan kemudahan akses, diikuti aspek kualitas visualisasi dan kemudahan bahasa. Tema yang paling diminati adalah percintaan dan romansa remaja mendominasi, diikuti persahabatan dan kehidupan keluarga. Temuan ini sejalan dengan karakteristik perkembangan psikologis remaja siswa usia SMA yang sedang berada pada fase pencarian identitas dan penguatan relasi sosial. Pilihan cerpen digital dilakukan siswa karena bahasanya mudah dipahami dan terasa lebih akrab. Selain itu, cerpen digital dinilai lebih menarik dan tidak membosankan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengalaman siswa membaca cerpen digital dapat dijadikan sebagai dasar dalam mengembangkan bahan ajar sastra yang kontekstual agar proses pembelajaran di kelas menjadi lebih bermakna dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Kata kunci: bahan ajar, cerpen, digital, platform, pengalaman

Abstract

This study aims to address limitations in short-story teaching materials through the use of digital platforms to improve the quality of literature learning. The study was conducted by integrating students' and teachers' perspectives to obtain a comprehensive picture of the relevance of digital-platform short stories for teaching Indonesian in high school. This research uses a descriptive qualitative approach. Data sources were obtained from high school students and teachers in the city of Cirebon, selected using the purposive sampling technique. The instruments used were open-ended questionnaires and in-depth interviews that have been validated by experts and practitioners. The data analysis technique uses the Miles & Huberman model, consisting of data reduction, data presentation, and

drawing conclusions. The research results show that Instagram and X (Twitter) occupy the top position as the platforms most widely used by students and teachers, followed by Wattpad and Webtoon. The reasons for using short stories on digital platforms are practicality and ease of access, followed by aspects of visual presentation quality and ease of language. The most popular theme is romance, and teenage love stories dominate, followed by friendship and family life. This finding is in line with the psychological development characteristics of high-school students, who are in the stage of searching for identity and strengthening social relationships. Students choose digital short stories because the language is easy to understand and feels more familiar. In addition, digital short stories are considered more interesting and not boring. The results of this study indicate that students' experience in reading digital short stories can be used as a basis for developing contextual literature teaching materials so that the learning process in class becomes more meaningful and relevant to the times.

Keywords: *teaching materials, short stories, digital, platform, experience.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan, seperti cara siswa memperoleh informasi, belajar, dan mengapresiasi karya sastra. Kehadiran berbagai platform digital yang menyediakan cerita pendek, seperti aplikasi membaca, situs sastra, dan media sosial berbasis teks telah memperluas akses siswa terhadap bacaan sastra. Jika sebelumnya cerita pendek lebih banyak diakses melalui buku cetak atau antologi yang disediakan sekolah, saat ini siswa dapat membaca karya sastra secara lebih fleksibel melalui telepon pintar, tablet, maupun komputer (Sufanti, et al., 2018). Perubahan ini menunjukkan bahwa aktivitas membaca sastra tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu, melainkan telah menjadi bagian dari budaya literasi digital generasi muda.

Kemampuan literasi digital kini menjadi kebutuhan utama bagi generasi muda yang tumbuh di tengah arus digitalisasi. Literasi digital merupakan kecakapan (*life skills*) dalam menggunakan perangkat teknologi informasi, dan komunikasi, tetapi melibatkan pula kemampuan bersosialisasi, kemampuan pembelajaran, kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai kompetensi digital (Nugroho, 2022). Kemampuan ini tidak dapat dipisahkan dari kebiasaan membaca siswa yang kini beralih dari media cetak ke media digital.

Sastra sebagai sumber bacaan bagi siswa menjadi salah satu media yang dapat bertransformasi mengikuti arus globalisasi dan perkembangan zaman. Sastra, termasuk juga cerita pendek berinovasi dan berkembang menjadi sastra *online* yang

dapat diakses dengan mudah (Widiastuti et al., 2022). Wattpad merupakan salah satu platform digital yang menyediakan berbagai jenis cerita dari berbagai genre yang dapat diakses secara gratis dan juga menyediakan berbagai jenis bacaan, mulai dari cerita pendek, novel, hingga karya tulis lainnya yang dapat diakses dengan mudah oleh pengguna (Dalimunthe & Saputra, 2025). Kondisi ini menunjukkan bahwa cerpen digital telah menjadi bagian dari budaya literasi baru yang tidak bisa diabaikan dalam konteks pembelajaran.

Pembelajaran sastra di sekolah masih cenderung menggunakan teks konvensional berupa buku paket atau karya sastra yang tersedia di perpustakaan sekolah. Metode tradisional dan kurang memanfaatkan teknologi dapat membuat pembelajaran sastra membosankan dan mengakibatkan ketidaktertarikan pada siswa yang lebih akrab dengan teknologi dalam kehidupan sehari-hari (Mardi et al., 2025). Rendahnya minat baca sastra siswa juga menunjukkan bahwa pembelajaran sastra belum sepenuhnya mampu menarik perhatian dan keterlibatan siswa secara optimal. Oleh karena itu, pengembangan literasi sastra tidak hanya bergantung pada kebijakan kurikulum, tetapi juga memerlukan kesiapan guru, dukungan bahan ajar yang memadai, serta strategi pembelajaran yang kontekstual dan inovatif (Ardi et al., 2026).

Kondisi ini menciptakan kesenjangan antara budaya literasi digital siswa dengan praktik pembelajaran sastra di sekolah. Kurikulum Merdeka dan pendekatan pembelajaran mendalam yang saat ini diterapkan di sekolah sebenarnya membuka ruang yang lebih luas bagi guru untuk menggunakan berbagai sumber belajar yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan siswa. Pembelajaran mendalam dan Kurikulum Merdeka bukan hanya merupakan pendekatan pedagogis, tetapi juga sebuah strategi untuk menciptakan ekosistem belajar yang merdeka, bermakna, dan relevan dengan tuntutan zaman (Mujtahid et al., 2026).

Di era saat ini, aktivitas membaca tidak lagi terbatas pada buku fisik sebagaimana yang dilakukan generasi sebelumnya. Siswa lebih terbiasa berhubungan dengan gawai seperti handphone, tablet, atau laptop dalam keseharian mereka, sehingga penggunaan teks sastra dalam bentuk digital justru lebih sesuai dengan kebiasaan dan kebutuhan belajar mereka. (Maruhawa et al., 2025). Cerita pendek digital merupakan karya fiksi naratif pendek yang dipublikasikan dan didistribusikan melalui platform digital. Adanya cerpen digital dapat memudahkan siswa untuk

melakukan kegiatan literasi di mana saja dan kapan saja. Perkembangan siswa dalam bidang literasi dapat ditingkatkan dengan adanya cerpen digital berbasis web pada saat adanya tantangan pembelajaran di era digital (Fauziyah & Rahma, 2020). Terlebih sekarang sedang digencarkan pendekatan Deep Learning yang menuntut siswa untuk tidak sekadar menghafal, melainkan memahami, menganalisis, dan mengevaluasi materi pembelajaran secara kritis (Fitriani & Santiani, 2025). Ketika siswa membaca dan mendiskusikan cerpen digital yang relevan dengan kehidupan mereka, proses berpikir kritis tersebut terjadi secara natural karena siswa memiliki kedekatan emosional dengan teks yang dibahas.

Siswa yang terbiasa membaca cerpen digital secara mandiri telah membangun skema pemahaman tertentu terhadap unsur-unsur sastra. Pengalaman membaca cerpen digital tersebut dapat dijadikan sebagai titik tolak dalam pembelajaran sastra di kelas sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Pembelajaran berbasis konstruktivisme mendorong siswa untuk saling berbagi pengalaman dan pengetahuan, yang dalam hal ini dapat meliputi pengalaman membaca cerpen dari berbagai platform digital (Ali, 2021). Pembelajaran menggunakan cerpen digital juga selaras dengan *Reader-Response Theory* yang menjelaskan bahwa pembaca memainkan peran aktif dalam menghidupkan makna berdasarkan latar sosial, pengalaman pribadi, emosi, dan nilai yang dimiliki (Ahmad & Hamzah, 2025). Hal ini sangat relevan karena persepsi siswa terhadap cerpen digital sangat dipengaruhi oleh pengalaman dan latar belakang mereka sebagai pembaca remaja. Dengan demikian, persepsi siswa terhadap cerpen digital yang telah mereka baca secara sukarela menjadi modal yang sangat berharga dalam proses pembelajaran sastra di kelas. Melalui platform seperti Wattpad, Webtoon, Medium, hingga eksperimen naratif berbasis kecerdasan buatan (*AI-generated narratives*), sastra kini lahir dalam ekosistem yang terbuka dan partisipatoris. Pembaca tidak lagi sekadar penerima pesan, melainkan turut membentuk arah dan makna cerita (Artajaya et al., 2025).

Penelitian terdahulu telah mengkaji pemanfaatan media digital dalam pembelajaran sastra di sekolah. Literasi digital siswa berpengaruh terhadap hasil tes kognitif mereka dan memiliki dampak positif untuk mengatasi *learning loss* (Andriyani et al., 2024). Penelitian pada remaja SMP dan SMA menunjukkan jika aktivitas literasi digital ditingkatkan maka pemahaman bacaan akan meningkat begitupun sebaliknya

jika aktivitas literasi digital rendah maka pemahaman bacaan akan ikut rendah (Setyawati et al., 2021). Pemilihan teks sastra yang relevan dan menarik bagi siswa mampu menggugah minat dan imajinasi siswa serta meningkatkan motivasi mereka untuk belajar dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas (Tarigan et al., 2025). Penelitian serupa menunjukkan karya sastra digital yang dikemas melalui berbagai platform media memberikan pengaruh positif terhadap penguatan karakter, sehingga pembelajaran sastra berbasis media digital tidak hanya meningkatkan literasi, tetapi juga menjadi sarana efektif dalam pembentukan karakter siswa di era teknologi (Maruhawa et al., 2025). Pemanfaatan media pembelajaran digital Wattpad dalam materi menulis cerpen pada siswa yaitu terciptanya keefektifan dalam belajar dan pembelajaran tentu akan lebih dapat menarik perhatian para siswa sehingga dapat menumbuhkan rasa motivasi dan semangat belajar (Ananda & Rakhmawati, 2022). Berdasarkan penelitian di atas, penelitian tentang relevansi sastra platform digital dalam pembelajaran sastra berdasarkan sudut pandang guru dan siswa belum diteliti lebih lanjut.

Penelitian ini dimaksudkan untuk menggali kesenjangan antara persepsi siswa tentang pembelajaran cerita pendek dari platform digital dengan buku teks tercetak yang digunakan guru dalam pembelajaran. Penelitian ini juga menggali perspektif siswa dan guru secara bersama-sama untuk memperoleh gambaran yang komprehensif terkait relevansi cerpen digital dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam mengembangkan bahan ajar sastra yang kontekstual.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena dimaksudkan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah. Pendekatan kualitatif pada penelitian ini bertujuan memahami persepsi siswa secara mendalam dalam menemukan relevansi cerpen pada platform digital dalam pembelajaran sastra.

Prosedur penelitian dilakukan melalui tujuh tahapan yang saling berkesinambungan. Tahap pertama adalah identifikasi masalah dengan mengamati fenomena kesenjangan antara budaya literasi digital siswa dan pembelajaran sastra

konvensional. Tahap kedua adalah studi literatur. Tahap ketiga adalah penyusunan instrumen berupa angket terbuka dan pedoman wawancara. Tahap keempat adalah validasi instrumen melalui expert judgement dan uji coba terbatas. Tahap kelima adalah pengumpulan data. Tahap keenam adalah analisis data. Tahap ketujuh adalah penyusunan laporan dan publikasi.

Sumber data kualitatif berasal dari angket terbuka dan wawancara mendalam yang dilakukan kepada siswa dan guru. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan model Miles & Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data adalah proses pemilihan dan pemfokusan data yang relevan. Peneliti kemudian melakukan penyajian data dalam bentuk uraian deskriptif. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan interpretasi data yang telah tersusun. Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber (siswa dan guru) dan triangulasi teknik (kuesioner, wawancara siswa, wawancara guru).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan kepada siswa SMA Negeri 9 Kota Cirebon dengan menggunakan angket terbuka dan kepada guru Bahasa Indonesia sebagai narasumber dalam wawancara mendalam, dapat disajikan hasil penelitian sebagai berikut.

Jenis Platform Digunakan Siswa untuk Membaca Cerita Pendek

Data angket menunjukkan bahwa seluruh responden (100%) telah menggunakan platform digital sebagai media untuk membaca cerpen dan karya sastra di luar konteks pembelajaran formal. Adapun distribusi platform digital yang paling sering digunakan siswa untuk membaca cerita pendek sebagaimana tertuang dalam tabel berikut.

Tabel 1. Platform Digital untuk Membaca Cerpen

Platform Digital	Persentase Penggunaan
Instagram / X (Twitter)	48,3%
Wattpad	44,8%
Webtoon	27,6%
TikTok	20,7%
Google / Web Kompetisi Cerpen	10,3%

Facebook / Manga / Lainnya	6,9%
----------------------------	------

Instagram dan X (*Twitter*) menempati posisi teratas sebagai platform yang paling banyak digunakan (48,3%), disusul *Wattpad* (44,8%) dan *Webtoon* (27,6%). Data wawancara mengonfirmasi temuan ini, narasumber bernama NAF (Kelas XI A) menyatakan kebiasaannya membaca cerita berbentuk AU (*Alternate Universe*) di *Instagram* karena visualnya menarik dan format *chatting*-nya mudah dimengerti. Sementara AS (Kelas X) menyebutkan *Wattpad* dan *Webtoon* sebagai platform utama membaca karena kekayaan visualnya.

Dominasi platform media sosial sebagai media yang digunakan untuk membaca cerpen mengindikasikan bahwa literasi sastra siswa berlangsung secara informal, menyatu dengan aktivitas sehari-hari di dunia digital. Hal ini menciptakan kesenjangan yang signifikan dengan pembelajaran sastra formal yang masih berbasis buku teks. Guru Bahasa Indonesia di sekolah tersebut mengonfirmasi kondisi tersebut dengan menyatakan bahwa minat literasi siswa secara umum masih rendah, yang terlihat dari kunjungan ke perpustakaan yang minim kecuali ada penugasan khusus dari guru.

Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Cerpen Digital

Responden menjelaskan pendapat mereka mengenai alasan lebih memilih menggunakan cerpen digital daripada cerpen dalam buku paket cetak. Hasil analisis menunjukkan lima faktor utama yang membuat siswa lebih memilih membaca cerpen digital daripada bentuk cetak. Adapun secara lebih rinci dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 2. Alasan Siswa Memilih Cerpen Digital

Alasan / Persepsi Siswa	Persentase
Lebih praktis dan mudah diakses lewat HP	69,0%
Terdapat visualisasi / gambar / ilustrasi	55,2%
Bahasa lebih santai dan dekat dengan remaja	37,9%
Banyak pilihan cerita yang beragam	27,6%
Gratis dan tidak perlu membawa buku	20,7%
Ada backsound / lagu yang mengiringi	13,8%

Faktor kepraktisan dan kemudahan akses menjadi alasan utama (69,0%), diikuti aspek visualisasi (55,2%), dan kedekatan bahasa (37,9%). Berdasarkan hasil wawancara mendalam diketahui bahwa buku paket terasa berat dan tidak selalu

dibawa, sedangkan ponsel bisa masuk saku. Ia juga menambahkan bahwa cerpen digital lebih menarik karena visualnya, warnanya, gambarnya, dan penataan kalimat yang kreatif.

"Lebih mudah karena dari segi visual, warna, gambar, dan penataan kalimat-kalimatnya tuh yang kreatif gitu, Kak." (NAF, Kelas XI A)

Responden lain menambahkan bahwa dimensi relevansi generasional sebagai faktor pembeda: buku paket dinilai kurang relevan karena dibuat oleh generasi yang berbeda, sehingga tidak mencerminkan era modern. Hal ini mengindikasikan bahwa gap antara cerpen buku paket dan cerpen digital bukan sekadar soal tampilan, melainkan juga soal jarak generasional antara teks dengan pembacanya.

"Karena pembuatnya juga kan beda generasi sama anak yang sekarang. Contohnya kan ya sudah tidak relevan di era modern sekarang ini." (AS, Kelas X)

Tema Cerpen Digital Pilihan Siswa

Dimensi relevansi tematik yang diukur melalui pertanyaan mengenai tema cerpen digital yang berkaitan dengan kehidupan siswa di masa usia remaja. Berdasarkan angket diketahui tema yang menjadi pilihan para siswa sebagaimana tertuang dalam Tabel 3 yang menyajikan distribusi tema yang paling banyak dipilih.

Tabel 3. Tema Cerpen Digital Diminati Siswa

Tema Cerpen Digital	Persentase
Percintaan / romansa remaja	65,5%
Persahabatan / pertemanan	48,3%
Kehidupan keluarga	31,0%
Kehidupan sekolah / SMA	27,6%
Pencarian jati diri / identitas	17,2%
Media sosial dan teknologi	10,3%

Tema percintaan dan romansa remaja mendominasi (65,5%), diikuti persahabatan (48,3%) dan kehidupan keluarga (31,0%). Temuan ini konsisten dengan karakteristik perkembangan psikologis remaja usia SMA yang sedang berada pada fase pencarian identitas dan penguatan relasi sosial. Data wawancara memperkuat temuan ini, sebagaimana yang diungkapkan NAF bahwa AU (*Alternate Universe*) di Instagram mengangkat tema-tema yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari remaja,

sementara AS menegaskan bahwa cerpen digital mengangkat tema yang lebih sesuai dengan generasi modern.

Dari sisi pembelajaran, relevansi tematik ini memiliki implikasi pedagogis yang signifikan. Ketika siswa telah memiliki pengalaman personal dengan situasi yang digambarkan dalam cerpen, proses identifikasi tokoh, pemahaman konflik, dan interpretasi amanat berlangsung lebih alamiah. Ini sejalan dengan prinsip konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterkaitan antara pengetahuan baru dengan skema kognitif yang sudah dimiliki siswa.

Alasan Pemilihan Cerpen Digital

Responden diminta menilai apakah penggunaan cerpen digital dalam diskusi kelas membantu pemahaman terhadap unsur-unsur sastra. Tabel 4 merangkum kategori manfaat yang diidentifikasi dari data angket.

Tabel 4. Alasan Pemilihan Cerpen Digital

Manfaat yang Dirasakan Siswa	Persentase
Lebih mudah dipahami karena bahasa lebih dekat	62,1%
Lebih menarik dan tidak membosankan	55,2%
Visualisasi membantu memahami unsur sastra	48,3%
Relevan dengan pengalaman siswa sendiri	41,4%
Memudahkan akses materi kapan saja	34,5%

Sebanyak 62,1% siswa merasa cerpen digital lebih mudah dipahami karena bahasanya yang akrab, dan 55,2% menilainya lebih menarik dan tidak membosankan. Data wawancara memberikan konfirmasi yang kuat yang menyatakan bahwa cerpen digital mempermudah pemahaman karena unsur-unsurnya tersusun jelas, bahkan ia mengaku dapat mengidentifikasi unsur intrinsik cerpen melalui analisis unsur yang ia baca. Siswa lain menyatakan bahwa informasi mengenai tokoh dan unsur lainnya lebih lengkap dan mudah dicari di platform digital dibandingkan dengan buku teks. Hal ini sebagaimana hasil wawancara berikut:

"Mempermudah banget sih, Kak. Soalnya sudah tersusun jelas banget dari yang cerpen itu." (NAF, Kelas XI A)

"Dari digital itu tentunya tokoh, sama seperti yang lain-lainnya itu bakal lebih lengkap buat kita cari gitu, Kak. Daripada di buku yang mungkin ada sedikit yang kata-kata yang salah." (AS, Kelas X)

Dari perspektif guru, menegaskan bahwa platform digital jelas mendukung pembelajaran dan dapat dimanfaatkan. Bahkan, guru mengizinkan siswa untuk *tethering* dengannya agar kendala kuota tidak menjadi hambatan akses siswa terhadap materi digital. Hal ini menunjukkan bahwa komitmen guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, meskipun infrastruktur sekolah masih terbatas.

"Saya memancingnya, udah, enggak usah berpikir tentang kuota, tethering dengan saya, karena saya sendiri berharap anak-anak tidak ketinggalan zaman dengan karya sastra yang sudah populer ataupun yang baru". (MS, Guru Bahasa Indonesia SMAN 9 Cirebon)

Kendala dan Peluang Integrasi Sastra Digital ke dalam Pembelajaran

Data wawancara mendalam dengan para siswa terdapat pernyataan penting yang relevan yang mengungkap beberapa kendala konkret yang mereka hadapi pada saat membaca cerpen di platform digital. Kendala yang dimaksud dapat diringkas sebagaimana terdapat dalam tabel berikut.

Tabel 5. Kendala Penggunaan Cerpen Digital

Kendala	Narasumber
Iklan yang mengganggu (versi non-premium)	NA (Siswa Kelas XI A)
Kesalahan ketik / <i>typo</i> pada penulisan cerpen	AS (Siswa Kelas X)
Distraksi dan paparan layar terlalu lama	BS (Siswa Kelas XI A)
Keterbatasan memori/ <i>storage</i> gawai	MNZ (Siswa Kelas XI A)

Kendala paling menonjol dari perspektif siswa adalah gangguan iklan pada platform non-premium, yang diungkapkan sebagai sesuatu yang memutus *mood* membaca. Siswa juga menyebut bahwa efek negatif berupa pusing akibat paparan layar terlalu lama sebagai sisi negatif membaca cerpen digital. Siswa lain menyoroti persoalan *typo* dalam platform digital yang dapat menimbulkan kesalahpahaman terhadap isi cerita, sebuah kendala yang tidak ditemukan pada buku teks yang telah melalui proses editorial formal. Data tersebut sebagaimana hasil wawancara yang menyatakan:

"Kalau belum premium tuh pasti banyak iklan-iklan yang berseliweran yang tidak jelas. Ganggu banget. Dan jadi mood bacanya sudah tidak ada, Iya sudah langsung skip." (NAF, Kelas XI A)

Sementara itu, kendala dari perspektif guru yang mengidentifikasi empat kendala utama yang dihadapi dalam integrasi sastra digital ke dalam pembelajaran formal. Kendala yang dimaksud sebagaimana tertuang dalam tabel berikut.

Tabel 6. Kendala Integrasi Sastra Digital Menurut Perspektif Guru

Kendala	Narasumber
Rendahnya minat siswa terhadap sastra (kalah dengan medsos)	MS (Guru Kelas XI)
Keterbatasan kuota internet siswa	SA (Guru Kelas X)
Ketersediaan internet sekolah yang terbatas	SA (Guru Kelas X)
Perpustakaan sekolah belum berbasis digital	KY (Guru Kelas XII)

Menurut pandangan guru yang mengidentifikasi rendahnya minat siswa terhadap sastra sebagai tantangan terbesar, di mana media sosial dinilai lebih menarik perhatian dibandingkan karya sastra. Kendala kedua adalah keterbatasan kuota internet, diikuti keterbatasan perangkat internet sekolah yang harus digunakan secara bergantian, dan belum digitalnya perpustakaan sekolah. Namun demikian, beliau menunjukkan sikap proaktif dengan menegaskan bahwa meski kendalanya banyak, integrasi digital dalam pembelajaran harus terus dicoba.

"Sesulit apapun, walaupun kendalanya banyak, ya kita harus mencoba dan terus mencoba, tidak boleh berhenti. (Pernyataan Guru Bahasa Indonesia)"

Di balik berbagai kendala, triangulasi data angket dan wawancara mengidentifikasi sejumlah peluang strategis yang dapat dimanfaatkan untuk mengintegrasikan cerpen digital ke dalam pembelajaran secara efektif. Pertama, seluruh responden (100%) telah secara sukarela memanfaatkan cerpen digital, yang menandakan motivasi intrinsik yang kuat sebagai modal awal pembelajaran. Kedua, siswa secara konsisten menyatakan harapan agar sastra digital lebih sering digunakan dalam pembelajaran, mengindikasikan keterbukaan dan kesiapan siswa terhadap inovasi ini.

Ketiga, guru telah menunjukkan inisiatif awal dengan menggunakan penggalan cerpen digital dalam ulangan dan pembelajaran. Keempat, ketersediaan internet di sekolah, meski terbatas, menjadi infrastruktur yang dapat dioptimalkan. Kelima, platform seperti *Wattpad* dan *Webtoon* menyediakan ribuan karya yang dapat dikurasi sesuai tujuan pedagogis, tingkat keterbacaan, dan nilai-nilai yang ingin ditanamkan. Kondisi ini mencerminkan bahwa ekosistem pendukung integrasi sastra digital

sebenarnya sudah tersedia, meski memerlukan pengelolaan yang lebih terstruktur dari pihak sekolah dan guru.

Pembahasan

Berdasarkan pengolahan data hasil penelitian yang dihubungkan dengan temuan lapangan, dengan kerangka teoretis dan kajian relevan, serta triangulasi data angket dan wawancara mendalam dengan siswa dan guru bahasa Indonesia, dapat disajikan pembahasan sebagai berikut.

Pengalaman membaca sastra siswa senjang dengan penulis buku teks pelajaran

Berdasarkan pengalaman siswa dalam membaca cerita pendek dari platform digital diketahui bahwa terdapat kesenjangan yang bersifat multidimensional antara ekosistem literasi digital siswa dengan praktik pembelajaran sastra konvensional di sekolah. Kesenjangan tersebut mencakup dimensi bahasa (informal dan baku), medium (multimodal dan teks linear), aksesibilitas (kapan saja dan terbatas pada jam sekolah), dan relevansi tematik (kehidupan remaja kontemporer dan tema generik buku paket) sejalan dengan hasil penelitian tentang penggunaan Wattpad dalam pembelajaran cerpen (Handayani, et al., 2025).

Pernyataan guru yang menyatakan bahwa siswa berada pada kondisi “beda generasi” antara penulis buku paket dengan siswa sebagai pembaca remaja masa kini dalam merefleksikan apa yang dalam kajian literasi disebut sebagai relevansi kultural. Teks yang tidak mencerminkan pengalaman kultural pembacanya cenderung dipersepsikan sebagai asing dan membebani, sehingga menurunkan motivasi membaca (Harun, 2022). Kondisi ini diperparah oleh rendahnya minat literasi siswa yang diakui sendiri oleh guru yang melihat fenomena ini bukan hanya terjadi di sekolah tempatnya bekerja, tetapi merupakan permasalahan sistemik di tingkat nasional.

Kesenjangan pengalaman membaca ini tidak seharusnya dipandang sebagai ancaman, melainkan sebagai peluang pedagogis. Fakta bahwa siswa secara sukarela membaca cerpen di platform digital membuktikan bahwa mereka memiliki potensi literasi yang kuat (Avriliatama et al., 2026). Namun, potensi tersebut belum terhubung secara optimal dengan tujuan pembelajaran formal yang ditetapkan guru dalam merealisasikan capaian pembelajaran. Tugas guru adalah menjembatani dua

ekosistem literasi ini secara reflektif dan terstruktur sehingga menghubungkan kedua fenomena literasi membaca sastra.

Pengalaman siswa membaca cerpen pada platform digital mengarah pada pembelajaran bermakna

Berdasarkan penelitian, menunjukkan bahwa relevansi cerpen digital terhadap pengalaman siswa bersifat berlapis. Pengalaman tersebut antara lain relevansi platform (familiar), relevansi bahasa (informal dan kekinian), dan relevansi tematik (kehidupan remaja). Tiga lapis relevansi ini menciptakan kondisi yang kondusif bagi terjadinya pembelajaran bermakna (*meaningful learning*) dalam terminologi teori belajar kognitif *Ausubel*. Siswa mengalami pengalaman bersastra melalui platform yang familiar, bahasa yang relevan dengan bahasa remaja, dan tema yang sesuai dengan kehidupan siswa. Hal ini merupakan bukti bahwa minat membaca sastra tumbuh dalam ekosistem pembelajaran yang menarik bagi siswa (Eliana, 2021).

Berdasarkan wawancara secara spesifik terungkap bahwa keterlibatan siswa dengan cerpen platform digital ternyata sudah mencakup kemampuan kognitif tingkat analisis. Siswa dapat mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik cerpen melalui AU (*Alternate Universe*) yang dapat dibaca di Instagram. Temuan ini signifikan karena mengindikasikan bahwa konsumsi cerpen digital yang selama ini dianggap sekadar hiburan sebenarnya telah membangun kompetensi analisis sastra secara informal (Handayani, et al., 2025). Guru dapat memanfaatkan kompetensi ini sebagai titik masuk (*entry point*) untuk mengembangkan kemampuan analisis sastra yang lebih sistematis.

Dari perspektif motivasi, data penelitian mendukung model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) yang dikembangkan Keller. Oleh karena itu, ketika komponen relevansi terpenuhi (cerpen digital yang sesuai dengan kehidupan siswa), perhatian (*attention*) siswa meningkat secara alami, dan kepuasan (*satisfaction*) belajar lebih mudah dicapai. Guru yang aktif memfasilitasi akses digital siswa berperan sebagai mediator yang secara langsung mengaktifkan komponen relevansi dalam pembelajaran. Pemanfaatan bahan ajar digital dapat meningkatkan pemahaman teks cerpen pada siswa; bahan ajar digital teks cerpen dapat digunakan dalam pembelajaran secara efektif; bahan ajar digital yang dikembangkan dapat diimplementasikan (Antika, et al., 2022).

Problematika integrasi sastra digital dalam pembelajaran

Triangulasi data angket dan wawancara mengungkap bahwa kendala integrasi sastra digital bersifat berlapis: ada kendala teknis (iklan, *typo*, kuota, perangkat), kendala pedagogis (kurasi konten, kompetensi digital guru), dan kendala sistemik (infrastruktur sekolah, kebijakan kurikulum). Kendala-kendala ini tidak menjadi penghalang pembelajaran, tetapi memerlukan respons yang terencana dan kolaboratif antara guru, siswa, dan pihak sekolah (Kusmana et al., 2018). Kendala pembelajaran cerita pendek di sekolah dapat diatasi dengan mengintegrasikan berbagai kecenderungan positif dan bermanfaat dalam pengembangan siswa bersastra.

Inisiatif guru yang mengizinkan siswa *tethering* dengan *hotspot* pribadinya merupakan contoh respons adaptif guru terhadap kendala teknis. Meskipun bersifat solusi sementara, tindakan ini mencerminkan komitmen pedagogis dalam pembelajaran yang adaptif. Namun demikian, untuk jangka panjang, diperlukan kebijakan yang lebih sistemik dalam bentuk pengembangan perpustakaan digital di sekolah, optimalisasi *hotspot* di sekolah, dan penyusunan panduan kurasi konten sastra digital yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran.

Dari perspektif siswa, harapan yang disampaikan secara konsisten agar karya sastra digital lebih sering digunakan dalam pembelajaran merupakan sinyal kuat bahwa terdapat kesiapan dan keterbukaan siswa terhadap inovasi ini. Integrasi cerpen digital yang dirancang dengan baik berpotensi tidak hanya meningkatkan minat membaca dan kemampuan analisis sastra, tetapi juga mendorong literasi digital yang kritis. Lebih jauh, kondisi ini akan menumbuhkan kesenangan siswa dalam mengonsumsi teks digital, mengembangkan kemampuan mengevaluasi kualitas, relevansi, dan nilai-nilai yang terkandung di dalam sastra.

Secara keseluruhan, temuan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa cerpen digital memiliki potensi besar sebagai jembatan antara dunia literasi informal siswa dengan tujuan pembelajaran sastra formal di sekolah. Dengan pendekatan yang terstruktur, kolaboratif, dan reflektif, integrasi cerpen digital dalam pembelajaran dapat menjadi inovasi pembelajaran yang bermakna, relevan, dan berkelanjutan dalam konteks pendidikan bahasa Indonesia di era digital.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengungkap bahwa terdapat ekosistem literasi digital siswa yang bersebrangan dengan praktik pembelajaran sastra konvensional di sekolah. Kesenjangan ini mencakup aspek bahasa yang cenderung informal pada media digital dibandingkan bahasa baku di buku teks, format multimodal, kemudahan akses, hingga relevansi tematik. Siswa SMA diketahui secara mandiri dan sukarela mengonsumsi cerita pendek melalui berbagai platform digital populer seperti Instagram, X (Twitter), Wattpad, dan Webtoon. Sementara itu, materi sastra formal di sekolah dinilai kurang menarik karena masih dominan menggunakan buku paket konvensional yang dianggap kurang mencerminkan era modern dan tidak sesuai dengan karakter generasi remaja saat ini.

Sekalipun terdapat kesenjangan, penggunaan cerpen dari platform digital memiliki relevansi yang sangat kuat dalam meningkatkan pengalaman dan minat belajar siswa. Karakteristik teks digital yang praktis, dilengkapi visualisasi yang menarik, serta menyajikan tema-tema yang dekat dengan kehidupan remaja seperti romansa dan persahabatan terbukti mampu meningkatkan motivasi membaca siswa. Kebiasaan membaca cerpen digital secara informal telah membangun kompetensi analisis sastra pada diri siswa dalam mengidentifikasi unsur intrinsik cerita secara natural. Aktivitas literasi ini sejalan dengan prinsip konstruktivisme dan pembelajaran mendalam (*deep learning*) yang menekankan pemahaman materi secara kritis berdasarkan keterkaitan pengalaman pribadi siswa.

Integrasi sastra digital ke dalam pembelajaran formal di sekolah masih menghadapi sejumlah kendala dan peluang strategis. Hambatan dari sisi siswa meliputi gangguan iklan pada platform non-premium, kesalahan pengetikan (*typo*), serta efek negatif paparan layar. Sementara itu, dari perspektif guru, tantangan utama mencakup keterbatasan kuota internet siswa, perangkat internet sekolah yang terbatas, serta perpustakaan yang belum berbasis digital. Terlepas dari kendala teknis dan infrastruktur tersebut, motivasi intrinsik siswa yang tinggi terhadap platform digital menjadi peluang emas yang sangat berharga. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa pengalaman membaca cerpen digital siswa dapat dijadikan sebagai titik tolak utama dalam mengembangkan bahan ajar sastra yang kontekstual agar proses belajar di kelas menjadi lebih bermakna dan relevan dengan tuntutan zaman.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, N. A. B., & Hamzah, N. B. (2025). Pengalaman Emosi Murid dalam Memahami Watak Cerpen Kesusasteraan Melayu Komunikatif: Aplikasi Pendekatan Mengalami dan Menghayati. *EDUCATUM: Journal of Social Science*, 11(2), 120–131.
- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Muftadiin*, 7(01), 247–264.
- Ananda, I. C., & Rakhmawati, A. (2022). *Pembelajaran Sastra Populer Sebagai Peningkatan Literasi Digital Dengan Penggunaan Media Aplikasi Wattpad : Studi Kasus*. 1(1), 36–45.
- Andriyani, F. M., Sembiring, M. G., & Prastati, T. (2024). Efektivitas E-Book dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Ditinjau dari Literasi Digital Sebagai Upaya Pemulihan Learning Loss (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 7(1), 297–311.
- Antika, T.L., Suherli Kusman, Yusida Gloriani (2022). Bahan Ajar Digital Teks Cerpen untuk SMP. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra* Vol. 7 No. 2. Oktober 2022. <https://cebastra.org/ojs/index.php>
- Ardi, R. L., Syofiani, & Hidayati, A. (2026). The Challenges Faced by Teachers in Developing Literary Literacy Among Senior High School Students in Sungai Penuh City Under the Merdeka Curriculum. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 5(1), 999–1005.
- Artajaya, G. S., Wdiasri, D. A., & Pinatih, P. A. M. (2025). Sastra Digital dan Transformasi Budaya Literasi di era Kecerdasan Buatan. *PEDALITRA V: Seminar Nasional Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(1), 248–262.
- Avriyatama, D.B, Vergie Ardika Septiani, Aii Nurfadhillah, Suherli Kusmana. (2026) Peran Orang Tua Mengatasi Kesulitan Membaca Anak Sekolah Dasar: Studi Kasus Kolaborasi Rumah dan Sekolah. *Elementary School* 13 (2026) 289 –304. <https://es.upy.ac.id/index.php/es/article/view/4669>
- Dalimunthe, W. V. P., & Saputra, E. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital Aplikasi Wattpad terhadap Kemampuan Membaca Siswa SMA Budisatrya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(2), 337–349. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v5i02.6553>
- Eliana, Neneng. (2021) Pemanfaatan Cerita Pendek sebagai Media Pembelajaran pada Materi Gagasan Pokok dan Gagasan Pendukung Paragraf. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpd/article/view/20838>
- Fauziyah, R., & Rahma, R. (2020). Optimalisasi Cerpen Digital Berbasis Web Sebagai Alternatif Media Pendukung Gerakan Literasi Sekolah. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV*, 435–438.
- Fitriani, A., & Santiani. (2025). Analisis Literatur: Pendekatan Pembelajaran Deep Learning dalam Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, 2(3), 50–57. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jinu.v2i3.4357>

- Handayani, N.A. dan Galant Karunia Assidik (2025) Peran Platform Cerita Digital Wattpad terhadap Pembelajaran Cerpen Bahasa Indonesia dalam Perspektif Teori Perkembangan Kognitif. *JPBPP*. Vol 5 (5). <https://journal3.um.ac.id/index.php/fip/article/view/6903>
- Harun, Arpani. (2022). Interkulturalisme dalam Karya Sastra: Realisasi Pengalaman yang Asing dalam Novel *Das Leben ist eine Karawanserei* Karya Özdamar. *Brila: Journal of Foreign Language Education* Vol. 2 No. 1, 2022, pp. 36-49. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/brila/article/download/27255/12588/73181>
- Kusmana, Suherli dan Yatimah. (2018) Kajian Struktural dan Nilai Moral dalam Antologi 20 Cerpen Pilihan Kompas serta Pemanfaatannya sebagai Bahan Ajar Cerita Pendek di SMA. *Jurnal Tuturan*, Vol. 7, No. 1, Mei 2018. <https://jurnal.ugj.ac.id/index.php/jurnaltuturan/issue/view/226>
- Mardi, M., Rahmaizar, & Syofiani. (2025). Permasalahan dalam Metode Pembelajaran Sastra. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 5(01), 38–43.
- Maruhawa, A. Z. I., Kudadiri, E. R. S., & Hasanah, S. (2025). Pembelajaran Sastra Berbasis Media Digital dalam Meningkatkan Literasi dan Karakter Siswa. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5(4), 4928–4933.
- Mujtahid, Assidiqi, & Sadiyah, D. (2026). Implementasi Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) di Sekolah Dasar sebagai Penguatan. *PEDASUD: Jurnal Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Usia Dini*, 02(02), 31–37.
- Nugroho, A. T. (2022). Literasi Digital Di Era Pembelajaran Abad 21. *Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 2(1), 307–314.
- Setyawati, N., Maspuroh, U., & Rosalina, S. (2021). Pengaruh Literasi Digital terhadap Pemahaman Bacaan Cerpen pada Kalangan Remaja Pengguna Media Sosial Aktif. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 417–424.
- Sufanti, M., Nuryatin, A., Rohman, F., Waluyo, H.J. (2018) Pemilihan Cerita Pendek sebagai Materi Ajar Pembelajaran Sastra oleh Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Surakarta. <https://journal.ums.ac.id>
- Tarigan, E. R. S., Amalia, N., Perangin-angin, M. B., Sukhfa, I., Fauziyah, A., Simatupang, J. M., Nabila, D. R., & Safira, D. F. (2025). Pengembangan Teks Sastra untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD Kelas Tinggi. *Jurnal PRIMED: Primary Education Journal atau Jurnal Ke-Sdan*, 5(3), 1264–1272.
- Widiastuti, Y., Lestari, O. W., & Ambarwati, A. (2022). Preferensi Media Bacaan Sastra Siswa SMAN 1 Kraksaan: Cetak atau Digital? *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 8(2), 272–287.