

PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA TEKS CERITA FANTASI KELAS VII: KAJIAN PUSTAKA

Novia Audina Rahmila¹, Raizha Vastuwidya², Riri Sabrina³
noviaaudinarahmila@student.uir.ac.id¹, raizhavastuwidya@student.uir.ac.id²,
ririsabrina@student.uir.ac.id³
Universitas Islam Riau

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran membaca teks cerita fantasi di tingkat Sekolah Menengah Pertama. Namun, praktik pembelajaran di kelas VII masih menghadapi berbagai permasalahan, seperti rendahnya minat baca siswa, keterbatasan sumber bacaan menarik, serta penggunaan metode pembelajaran yang cenderung konvensional. Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara karakteristik siswa generasi digital dan strategi pembelajaran yang diterapkan. Berdasarkan kondisi tersebut, rumusan masalah dalam penulisan ini meliputi jenis-jenis media digital yang dapat dimanfaatkan serta strategi pemanfaatannya dalam pembelajaran membaca teks cerita fantasi kelas VII. Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan media digital yang relevan dan mengkaji strategi pemanfaatannya berdasarkan hasil penelitian terdahulu. Metode yang digunakan adalah kajian pustaka dengan pendekatan kualitatif melalui analisis terhadap artikel jurnal ilmiah yang terbit pada rentang tahun 2020–2025 dan relevan dengan topik penelitian. Hasil kajian menunjukkan bahwa media digital yang banyak dimanfaatkan meliputi aplikasi berbasis mobile, platform berbasis web, media audiovisual, serta bahan ajar digital interaktif. Pemanfaatan media digital tersebut terbukti mampu meningkatkan minat baca, pemahaman teks, dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran membaca teks cerita fantasi. Pembahasan menunjukkan bahwa efektivitas media digital sangat dipengaruhi oleh strategi penerapannya, kompetensi digital guru, serta dukungan sarana dan prasarana sekolah. Dengan demikian, pemanfaatan media digital yang dirancang secara terarah dan dipadukan dengan model pembelajaran inovatif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran membaca teks cerita fantasi di kelas VII SMP.

Kata Kunci: Media Digital, Teks Cerita Fantasi, Pembelajaran Membaca.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital di era Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah menghadirkan berbagai media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan mudah diakses oleh peserta didik. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada keterampilan membaca, pemanfaatan media digital menawarkan peluang besar untuk meningkatkan minat dan kemampuan literasi siswa. Media digital seperti aplikasi pembelajaran, video interaktif, platform daring, dan berbagai konten multimedia lainnya dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini (Syerlita & Siagian, 2024). Kehadiran media digital ini sangat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di abad 21 yang menuntut penggunaan teknologi dalam proses pendidikan, sehingga siswa tidak hanya menjadi konsumen teknologi saja tetapi juga mampu memanfaatkannya sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan akademik mereka. Pembelajaran membaca yang dulunya hanya mengandalkan buku teks cetak kini dapat diperkaya dengan berbagai sumber digital yang lebih variatif dan menarik, yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah (Said, 2023).

Pembelajaran membaca teks cerita fantasi merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dikuasai siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama berdasarkan Kurikulum Merdeka. Teks cerita fantasi dipilih sebagai materi pembelajaran karena jenis teks ini memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa pada rentang usia remaja awal, dengan karakteristik cerita yang penuh imajinasi, petualangan, dan unsur-unsur supernatural yang mampu merangsang minat baca siswa. Melalui pembelajaran membaca teks cerita fantasi, siswa tidak hanya belajar memahami struktur dan kebahasaan teks, tetapi juga mengembangkan daya imajinasi, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis dalam menganalisis unsur-unsur cerita. Namun, pembelajaran membaca teks cerita fantasi di kelas VII seringkali menghadapi berbagai tantangan, terutama terkait dengan rendahnya minat baca siswa, keterbatasan sumber bacaan yang menarik, dan metode pembelajaran yang masih konvensional. Kondisi ini menuntut guru untuk lebih inovatif dalam merancang pembelajaran membaca yang tidak hanya efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran, tetapi juga mampu membangkitkan antusiasme dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar.

Fenomena di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran membaca teks cerita fantasi di tingkat SMP masih menghadapi berbagai permasalahan yang cukup kompleks. Berdasarkan observasi di beberapa sekolah, terlihat bahwa minat baca siswa kelas VII tergolong rendah, ditandai dengan kurangnya antusiasme siswa ketika diminta membaca teks panjang, kesulitan dalam memahami isi bacaan, serta minimnya keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan diskusi atau analisis teks. Banyak siswa menganggap kegiatan membaca sebagai aktivitas yang membosankan karena hanya dilakukan dengan cara membaca buku teks secara manual tanpa variasi media atau metode yang menarik (Jubaedah et al., 2023). Selain itu, keterbatasan buku cerita fantasi di perpustakaan sekolah membuat siswa tidak memiliki banyak pilihan bacaan yang sesuai dengan minat mereka. Guru pun masih cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan hanya meminta siswa membaca teks dari buku paket kemudian menjawab pertanyaan pemahaman, tanpa memanfaatkan media pembelajaran yang lebih variatif dan menarik. Padahal, di sisi lain, siswa kelas VII yang merupakan generasi Z sangat akrab dengan teknologi digital dan lebih tertarik dengan konten-konten visual dan interaktif yang dapat diakses melalui gawai mereka. Kesenjangan antara gaya belajar siswa yang digital native dengan metode pembelajaran yang masih konvensional inilah yang menjadi salah satu akar permasalahan rendahnya kualitas pembelajaran membaca di kelas VII (Susilo & Garnisya, 2020).

Permasalahan dalam pembelajaran membaca teks cerita fantasi tidak hanya terkait dengan aspek minat baca siswa, tetapi juga menyangkut kemampuan pemahaman dan analisis teks yang masih perlu ditingkatkan. Hasil evaluasi pembelajaran menunjukkan bahwa banyak siswa kelas VII yang kesulitan dalam mengidentifikasi struktur teks cerita fantasi, menganalisis unsur intrinsik dan ekstrinsik cerita, serta menarik kesimpulan atau pesan moral dari teks yang dibaca. Kesulitan ini sebagian besar disebabkan oleh minimnya paparan siswa terhadap berbagai jenis teks cerita fantasi yang berkualitas, kurangnya pembiasaan membaca secara intensif, serta metode pembelajaran yang kurang mendorong siswa untuk berpikir kritis dan analitis. Guru menghadapi tantangan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan, di mana siswa tidak hanya sekadar membaca tetapi juga memahami, menganalisis, dan mengapresiasi teks cerita fantasi dengan baik. Keterbatasan waktu pembelajaran di kelas juga menjadi kendala tersendiri, karena untuk membaca dan memahami teks cerita fantasi yang umumnya cukup panjang memerlukan durasi yang tidak sedikit. Berbagai permasalahan ini memerlukan solusi inovatif yang dapat menjembatani kesenjangan antara tuntutan kurikulum,

karakteristik siswa generasi digital, dan ketersediaan sumber serta media pembelajaran yang memadai (Syarif et al., 2025).

Beberapa penelitian terdahulu telah menganalisis tentang pemanfaatan media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya keterampilan membaca. Penelitian yang dilakukan oleh (Riyan, 2021) dengan judul "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Berbasis Android dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa SMP" menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis android dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa secara signifikan. Dalam penelitian tersebut, siswa yang belajar menggunakan aplikasi digital menunjukkan peningkatan skor rata-rata sebesar 25% dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Penelitian ini menekankan bahwa media digital mampu menyajikan materi pembelajaran dengan lebih menarik melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan video yang memudahkan siswa dalam memahami isi bacaan. Namun, penelitian (Riyan, 2021) lebih berfokus pada kemampuan membaca pemahaman secara umum tanpa mengkhususkan pada jenis teks tertentu, sehingga belum mengeksplorasi secara mendalam bagaimana pemanfaatan media digital dalam pembelajaran membaca teks dengan genre spesifik seperti cerita fantasi yang memiliki karakteristik dan tantangan tersendiri dalam pembelajarannya.

Penelitian kedua dilakukan oleh (Sahrul et al., 2023) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi". Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia yang menggabungkan elemen teks, animasi, dan kuis interaktif untuk pembelajaran teks narasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan mendapat respons sangat positif dari siswa dan guru, dengan tingkat kelayakan mencapai 87% berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi. Siswa merasa lebih termotivasi dan antusias dalam belajar ketika menggunakan media interaktif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Media interaktif juga terbukti efektif dalam membantu siswa memahami struktur dan unsur-unsur teks narasi dengan lebih mudah. Meskipun demikian, penelitian (Sahrul et al., 2023) lebih menekankan pada aspek pengembangan produk media pembelajaran dan uji kelayakannya, sedangkan penelitian tentang bagaimana media digital tersebut dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, strategi implementasinya, serta tantangan yang dihadapi dalam pemanfaatannya belum dianalisis secara lebih mendalam. Selain itu, fokus penelitian pada teks narasi secara umum juga belum secara spesifik mengkaji pembelajaran teks cerita fantasi yang memiliki keunikan tersendiri dibandingkan jenis teks narasi lainnya.

Berdasarkan kedua penelitian terdahulu tersebut, terlihat adanya kesenjangan atau gap penelitian yang perlu diisi melalui penelitian selanjutnya. Penelitian (Riyan, 2021) telah membuktikan efektivitas media digital dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman, namun belum mengkhususkan pada jenis teks tertentu dan belum mengeksplorasi berbagai jenis media digital yang dapat dimanfaatkan serta strategi pemanfaatannya dalam pembelajaran. Sementara itu, penelitian (Riyan, 2021) telah mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk teks narasi, tetapi belum memberikan penelitian tentang bagaimana berbagai media digital yang sudah tersedia dapat dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran, khususnya untuk teks cerita fantasi di kelas VII. Kedua penelitian tersebut juga belum secara mendalam mengkaji tentang jenis-jenis media digital apa saja yang paling sesuai untuk pembelajaran membaca teks cerita fantasi, bagaimana strategi dan langkah-langkah pemanfaatannya, serta apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam implementasinya di lapangan. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan melakukan kajian pustaka

tentang pemanfaatan media digital dalam pembelajaran membaca teks cerita fantasi kelas VII, yang tidak hanya mengidentifikasi jenis-jenis media digital yang dapat digunakan tetapi juga menganalisis secara mendalam strategi pemanfaatan dan implementasinya berdasarkan berbagai literatur dan penelitian yang relevan.

Urgensi penelitian ini sangat penting mengingat kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kualitas pembelajaran membaca di era digital, khususnya untuk materi teks cerita fantasi di kelas VII yang merupakan dasar dalam pengembangan literasi siswa. Pembelajaran membaca yang efektif di tingkat SMP akan sangat menentukan kemampuan literasi siswa pada jenjang pendidikan selanjutnya, sehingga inovasi dalam metode dan media pembelajaran menjadi sangat penting. Dengan melakukan kajian pustaka yang sistematis dan mendalam, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran utuh tentang bagaimana media digital dapat dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran membaca teks cerita fantasi, sehingga dapat menjadi rujukan bagi guru, peneliti, dan praktisi pendidikan dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa generasi digital. Penelitian ini juga penting untuk memetakan berbagai temuan penelitian terdahulu terkait pemanfaatan media digital dalam pembelajaran membaca, mengidentifikasi praktik yang dapat diadaptasi, serta menemukan area-area yang masih perlu dikembangkan lebih lanjut dalam penelitian-penelitian mendatang. Dengan demikian, kajian pustaka ini tidak hanya bermanfaat secara teoretis tetapi juga memiliki implikasi praktis yang signifikan bagi peningkatan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini difokuskan pada dua rumusan masalah utama. Pertama, bagaimana jenis-jenis media digital yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran membaca teks cerita fantasi kelas VII berdasarkan kajian pustaka? Kedua, bagaimana strategi pemanfaatan media digital dalam pembelajaran membaca teks cerita fantasi kelas VII berdasarkan kajian pustaka? Kedua rumusan masalah ini akan dijawab melalui kajian pustaka yang sistematis terhadap berbagai literatur, artikel jurnal, hasil penelitian, dan sumber-sumber ilmiah lainnya yang relevan dengan topik pemanfaatan media digital dalam pembelajaran membaca teks cerita fantasi. Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini memiliki dua tujuan utama. Pertama, untuk mendeskripsikan jenis-jenis media digital yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran membaca teks cerita fantasi kelas VII berdasarkan kajian pustaka. Kedua, untuk mendeskripsikan strategi pemanfaatan media digital dalam pembelajaran membaca teks cerita fantasi kelas VII berdasarkan kajian pustaka. Melalui pencapaian kedua tujuan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam pengembangan pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam aspek pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran membaca.

Penelitian ini memiliki manfaat teoretis dan praktis yang signifikan bagi pengembangan ilmu pendidikan dan praktik pembelajaran di lapangan. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan khazanah keilmuan dalam bidang pendidikan bahasa Indonesia, khususnya terkait dengan teori pembelajaran membaca berbasis teknologi digital. Penelitian dengan kajian pustaka ini dapat menjadi acuan teoretis bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut tentang pemanfaatan media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia, baik untuk keterampilan membaca maupun keterampilan berbahasa lainnya. Penelitian ini juga dapat memperkaya literatur tentang pembelajaran teks cerita fantasi yang selama ini masih terbatas, serta memberikan landasan teoretis yang kuat untuk pengembangan model atau strategi pembelajaran inovatif berbasis teknologi. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Bagi

guru bahasa Indonesia, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam memilih dan memanfaatkan media digital yang tepat untuk pembelajaran membaca teks cerita fantasi, sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran di kelas. Bagi siswa, implementasi media digital dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat baca, memudahkan pemahaman terhadap teks cerita fantasi, serta membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Bagi sekolah dan pemangku kebijakan pendidikan, penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengadaan fasilitas dan infrastruktur teknologi yang mendukung pembelajaran berbasis digital. Bagi peneliti selanjutnya, kajian pustaka ini dapat menjadi awal untuk mengembangkan penelitian lanjutan, baik dalam bentuk penelitian eksperimen, penelitian pengembangan, maupun penelitian tindakan kelas yang mengimplementasikan secara langsung pemanfaatan media digital dalam pembelajaran membaca teks cerita fantasi.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian dapat dikelompokkan ke dalam berbagai jenis berdasarkan tujuan, pendekatan, dan metode yang digunakan. Menurut (Sugiyono, 2023), jenis penelitian dapat dibedakan berdasarkan tempat, metode, tingkat eksplanasi, dan waktu pelaksanaannya. Berdasarkan metode yang digunakan, penelitian dapat dikategorikan menjadi penelitian kuantitatif, kualitatif, dan penelitian pengembangan (R&D). Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, dan hasil penelitian lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2020). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode kajian pustaka (library research). Kajian pustaka merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan, mengidentifikasi, menganalisis, dan mensintesis berbagai sumber literatur ilmiah yang relevan dengan topik penelitian (Sugiyono, 2023). Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin mendeskripsikan jenis-jenis media digital dan strategi pemanfaatannya dalam pembelajaran membaca teks cerita fantasi kelas VII berdasarkan kajian terhadap berbagai literatur ilmiah yang relevan.

Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data penelitian diperoleh. Menurut (Murdiyanto, 2020), sumber data penelitian dapat berupa orang, benda, atau dokumen yang dapat memberikan informasi atau data yang dibutuhkan dalam penelitian. Dalam penelitian kualitatif, khususnya kajian pustaka, sumber data utama berasal dari dokumen-dokumen tertulis berupa literatur ilmiah yang relevan dengan topik penelitian. Sumber data dalam penelitian ini berupa artikel jurnal ilmiah yang membahas tentang pemanfaatan media digital dalam pembelajaran membaca, khususnya yang berkaitan dengan teks cerita fantasi atau teks narasi di tingkat Sekolah Menengah Pertama. Peneliti membatasi sumber data pada artikel jurnal yang terindeksasi pada database Scopus, Google Scholar, dan portal publikasi jurnal nasional terakreditasi. Kriteria artikel yang menjadi sumber data adalah:

1. Artikel jurnal yang dipublikasikan dalam rentang waktu 2020-2025 untuk memperoleh gambaran perkembangan terkini dalam pemanfaatan media digital.
2. Artikel menggunakan bahasa Indonesia atau bahasa Inggris.
3. Artikel membahas pemanfaatan, penggunaan, atau pengembangan media digital dalam pembelajaran membaca, khususnya untuk teks narasi atau teks cerita fantasi.
4. Artikel berisi hasil penelitian empiris (penelitian eksperimen, penelitian

pengembangan, penelitian tindakan kelas, atau penelitian deskriptif-analitis).

5. Artikel memiliki fokus pada jenjang pendidikan menengah pertama (SMP/MTs) atau jenjang yang setara.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Menurut (Sugiyono, 2020), tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Dalam penelitian kualitatif, teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi, wawancara, dokumentasi, dan gabungan ketiganya (triangulasi). Khusus untuk penelitian kajian pustaka, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik dokumentasi, yaitu dengan cara mengumpulkan, membaca, mencatat, dan menganalisis dokumen-dokumen tertulis yang relevan dengan topik penelitian (Abdussamad, 2021). Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis sebagai berikut:

1. Tahap 1: Penelusuran Literatur Awal

Peneliti melakukan penelusuran literatur secara luas untuk memperoleh pemahaman umum tentang topik penelitian. Pada tahap ini, peneliti membaca berbagai buku referensi, artikel jurnal, dan dokumen akademik lainnya yang berkaitan dengan media digital dalam pembelajaran, pembelajaran membaca, dan teks cerita fantasi. Peneliti juga mengkaji teori-teori yang relevan dengan media pembelajaran, teknologi pendidikan, dan pembelajaran bahasa Indonesia untuk membangun landasan teoretis yang kuat.

2. Tahap 2: Identifikasi Kata Kunci

Peneliti menetapkan kata kunci yang akan digunakan dalam pencarian artikel, yaitu: "media digital pembelajaran", "pembelajaran membaca teks cerita fantasi", "media pembelajaran berbasis teknologi", "aplikasi pembelajaran membaca", "multimedia pembelajaran bahasa Indonesia", "digital learning media", "technology-enhanced reading instruction", dan kombinasi kata kunci tersebut. Kata kunci dipilih berdasarkan rumusan masalah penelitian yang berfokus pada jenis media digital dan strategi pemanfaatannya.

3. Tahap 3: Pencarian Artikel

Pencarian artikel dilakukan pada database Scopus, Google Scholar, portal Garuda (Garba Rujukan Digital), dan website jurnal-jurnal terakreditasi nasional seperti portal SINTA (Science and Technology Index). Pada tahap ini, peneliti menggunakan kata kunci yang telah ditetapkan dan menerapkan filter berdasarkan tahun publikasi (2020-2025), jenis publikasi (artikel jurnal), dan relevansi dengan topik pembelajaran membaca menggunakan media digital di tingkat SMP.

4. Tahap 4: Seleksi Artikel

Dari hasil pencarian awal, peneliti memperoleh 35 artikel jurnal yang berpotensi sesuai dengan topik penelitian. Selanjutnya, peneliti melakukan seleksi artikel berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi sebagai berikut:

Kriteria Inklusi:

- a. Artikel membahas pemanfaatan, penggunaan, atau pengembangan media digital dalam pembelajaran membaca secara spesifik.
- b. Artikel berisi hasil penelitian empiris dengan metodologi yang jelas dan valid.
- c. Artikel memiliki fokus pada pembelajaran teks narasi, teks cerita fantasi, atau jenis teks sastra lainnya yang relevan dengan karakteristik teks cerita fantasi.
- d. Artikel mengkaji aspek strategi, implementasi, atau efektivitas penggunaan media digital dalam pembelajaran membaca.

Kriteria Eksklusi:

- a. Artikel yang hanya bersifat konseptual tanpa data empiris atau implementasi nyata.

- b. Artikel yang membahas media digital untuk pembelajaran keterampilan berbahasa selain membaca (menulis, berbicara, menyimak) tanpa mengaitkannya dengan keterampilan membaca.
- c. Artikel dengan metodologi yang tidak jelas, tidak valid, atau tidak sesuai dengan standar penelitian ilmiah.
- d. Artikel yang merupakan duplikasi atau publikasi ulang dari penelitian yang sama.
- e. Artikel yang berfokus pada jenjang pendidikan selain SMP/MTs tanpa relevansi yang jelas dengan pembelajaran di kelas VII.

Setelah melalui proses seleksi yang ketat dengan membaca abstrak, pendahuluan, metode, hasil, dan pembahasan dari 35 artikel, peneliti menetapkan 7 artikel jurnal yang memenuhi seluruh kriteria untuk dianalisis lebih lanjut. Ketujuh artikel tersebut dipilih karena relevansinya yang tinggi dengan rumusan masalah penelitian, yaitu berkaitan dengan jenis-jenis media digital dan strategi pemanfaatannya dalam pembelajaran membaca teks cerita fantasi atau teks narasi di kelas VII.

Teknik Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan dari ketujuh artikel jurnal dianalisis menggunakan teknik analisis isi (content analysis) dengan pendekatan deskriptif-kualitatif (Murdiyanto, 2020). Tahapan analisis data dilakukan sebagai berikut:

1. Tahap Pembacaan Mendalam

Peneliti melakukan pembacaan mendalam dan berulang terhadap ketujuh artikel yang telah terseleksi untuk memahami secara mendalam tentang isi, temuan, dan manfaat masing-masing artikel terhadap topik penelitian.

2. Tahap Kategorisasi

Peneliti mengidentifikasi dan mengkategorisasi informasi yang sesuai dengan rumusan masalah penelitian. Informasi dikategorikan ke dalam dua kelompok utama: (a) jenis-jenis media digital yang digunakan dalam pembelajaran membaca teks cerita fantasi atau teks narasi, dan (b) strategi pemanfaatan media digital tersebut dalam proses pembelajaran. Setiap kategori kemudian diuraikan menjadi sub-kategori yang lebih spesifik berdasarkan karakteristik dan fungsinya.

3. Tahap Kodifikasi

Peneliti memberikan kode-kode tertentu pada setiap temuan yang sesuai untuk memudahkan proses identifikasi pola dan tema yang muncul dari berbagai artikel. Kodifikasi dilakukan secara sistematis dengan mencatat jenis media digital, karakteristiknya, strategi implementasi, kelebihan, kekurangan, serta faktor pendukung dan penghambat yang ditemukan dalam setiap artikel.

4. Tahap Sintesis

Peneliti melakukan sintesis terhadap temuan-temuan dari ketujuh artikel untuk mengidentifikasi pola umum, kesamaan, perbedaan, dan kesenjangan dalam pemanfaatan media digital untuk pembelajaran membaca teks cerita fantasi. Sintesis dilakukan dengan membandingkan dan menggabungkan berbagai pandangan, pendekatan, dan temuan dari artikel-artikel yang dikaji untuk menghasilkan pemahaman yang komprehensif.

5. Tahap Interpretasi

Peneliti menginterpretasikan hasil sintesis dengan mengaitkannya pada teori-teori tentang media pembelajaran, teknologi pendidikan, dan pembelajaran membaca. Interpretasi dilakukan untuk menghasilkan deskripsi mendalam tentang jenis-jenis media digital dan strategi pemanfaatannya dalam pembelajaran membaca teks cerita fantasi kelas VII, serta memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik dan peneliti selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelusuran terhadap literatur ilmiah yang membahas pemanfaatan media digital dalam pembelajaran membaca teks cerita fantasi kelas VII dalam rentang waktu 2020-2025, peneliti berhasil mengidentifikasi dan menganalisis 7 artikel jurnal yang memenuhi kriteria penelitian. Ketujuh artikel tersebut dipilih dari 35 artikel yang diperoleh pada tahap pencarian awal, setelah melalui proses seleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan. Artikel-artikel yang dianalisis mencakup berbagai jenis media digital dan pendekatan pembelajaran yang diterapkan pada jenjang Sekolah Menengah Pertama, dengan fokus pada pembelajaran membaca teks narasi, khususnya teks cerita fantasi. Dari ketujuh artikel yang dianalisis, ditemukan bahwa media digital yang dimanfaatkan dalam pembelajaran membaca teks cerita fantasi dapat dikategorikan ke dalam lima kelompok utama, yaitu media digital berbasis aplikasi mobile (Wattpad), media digital berbasis web (Google Sites), media pembelajaran interaktif berbasis multimedia, bahan ajar digital, dan platform video (YouTube). Seluruh media digital yang dikaji menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan membaca dan minat baca siswa terhadap teks cerita fantasi.

Penelitian pertama yang dilakukan oleh (Dalimunthe & Saputra, 2025) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Digital Aplikasi Wattpad terhadap Kemampuan Membaca Siswa SMA Budisatrya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia" dimana penelitian ini menemukan bahwa penerapan aplikasi Wattpad sebagai media digital untuk meningkatkan kemampuan membaca teks cerita fantasi. Penelitian ini menggunakan desain quasi-experimental dengan melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan Wattpad dan kelompok kontrol dengan metode konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan signifikan dari skor rata-rata 41,5 pada pretest menjadi 56,6 pada posttest, sementara kelompok kontrol hanya meningkat dari 37,5 menjadi 43,5. Uji t menunjukkan nilai signifikansi 0,009 ($< 0,05$), yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik. Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa siswa memberikan respons sangat positif dengan skor rata-rata 80, karena konten dalam Wattpad sesuai dengan minat dan karakteristik siswa generasi digital.

Penelitian kedua oleh (Sitorus & Wasilah, 2025) dengan judul "Pengembangan Materi Ajar Teks Cerita Fantasi Berbantuan Google Sites Pada Siswa Kelas VII" dimana penelitian ini mengembangkan materi ajar digital berbasis web menggunakan platform Google Sites. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model Borg and Gall yang disederhanakan menjadi 5 tahapan. Produk yang dihasilkan berupa website pembelajaran yang memuat pengertian, unsur-unsur, struktur, kaidah kebahasaan, dan contoh teks cerita fantasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk memperoleh tingkat kelayakan sangat baik dengan persentase 82,89% dari ahli materi, 92,59% dari ahli media, dan 81,25% dari guru bidang studi. Media digital berbasis Google Sites ini memberikan kemudahan akses bagi siswa untuk mempelajari materi teks cerita fantasi secara mandiri dengan tampilan yang interaktif dan menarik.

Penelitian ketiga yang dilakukan oleh (Setiawati, 2024) dengan judul "Pembelajaran Menyimak Cerita Fantasi Menggunakan Media Film Kartun Pada Siswa Kelas VII di SMP Plus Ja-Alhaq Kota Bengkulu" dimana penelitian ini mengkaji pemanfaatan media film kartun sebagai media pembelajaran teks cerita fantasi. Penelitian ini juga menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran teks cerita fantasi melalui media film kartun dilaksanakan dalam tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Media film kartun terbukti efektif dalam menarik minat siswa

dan memudahkan mereka memahami materi teks cerita fantasi. Dari 25 siswa yang mengikuti pembelajaran, 20 siswa memperoleh nilai di atas KKM (70) dengan nilai tertinggi mencapai 98. Faktor pendukung keberhasilan pembelajaran meliputi sarana prasarana yang memadai dan kondisi siswa yang antusias, sementara faktor penghambat adalah kesulitan dalam mengondisikan siswa pada jam-jam tertentu.

Penelitian keempat yang dilakukan oleh (Purnawati et al., 2025) dengan judul "Penerapan Media Digital dan Model Discovery Learning dalam Pembelajaran Menulis Teks Narasi" dimana penelitian menganalisis media digital YouTube dengan model discovery learning dalam pembelajaran teks narasi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus, mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital YouTube dengan model discovery learning tidak mengalami kesalahpahaman antara guru dan siswa dalam pembelajaran. Media YouTube memberikan manfaat dalam mengembangkan keterampilan menulis teks narasi dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Kendala yang ditemukan meliputi keterbatasan infrastruktur teknologi, kesiapan siswa dalam menggunakan media digital, dan kesulitan dalam eksplorasi mandiri. Solusi yang diterapkan adalah peningkatan fasilitas teknologi, penguatan keterampilan digital, dan pemberian pelatihan menulis mandiri.

Penelitian kelima yang dilakukan oleh (Jubaedah et al., 2023) dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Digital Teks Cerita Fantasi Bermuatan Karakter Bagi Siswa Kelas VII SMP" mengembangkan bahan ajar digital berbasis web dengan muatan pendidikan karakter. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) untuk mengembangkan bahan ajar digital yang dapat diakses melalui URL. Hasil validasi menunjukkan kelayakan sangat baik dengan skor ahli materi 2900 poin, ahli media 2640 poin, ahli desain grafis 1800 poin, dan praktisi 2340 poin, dengan total persentase 86,11%. Bahan ajar digital ini memuat materi lengkap tentang teks cerita fantasi yang dilengkapi dengan nilai-nilai karakter seperti disiplin, santun, religius, mandiri, peduli lingkungan, peduli sosial, tanggung jawab, dan kejujuran. Produk ini terbukti layak digunakan tanpa revisi dan dapat membantu guru melaksanakan pembelajaran yang lebih menarik.

Penelitian keenam oleh (Rahmawati & Kartikasari, 2023) dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Digital Teks Cerita Fantasi Bermuatan Nilai-Nilai Moral" mengembangkan bahan ajar digital berbentuk aplikasi menggunakan Adobe Flash Professional CS6. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE yang terdiri atas tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dihasilkan berupa aplikasi pembelajaran yang memuat materi teks cerita fantasi dengan muatan nilai-nilai moral seperti kejujuran, kedisiplinan, kreativitas, dan tanggung jawab. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan sangat baik dengan persentase 97% dari ahli media dan 96% dari ahli materi. Hasil penilaian dari guru bahasa Indonesia mencapai 91%, sementara respons siswa terhadap produk memperoleh persentase 90%. Bahan ajar digital ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks cerita fantasi sekaligus menanamkan nilai-nilai moral.

Penelitian ketujuh yang dilakukan oleh (Noriasih, 2020) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Reciprocal Teaching terhadap Pemahaman Bacaan Ditinjau dari Konsep Diri Akademik Siswa" yang menganalisis penerapan model reciprocal teaching dengan menggunakan berbagai media dalam pembelajaran membaca teks cerita fantasi. Meskipun fokus utama penelitian adalah pada model pembelajaran, namun penelitian ini juga menggunakan berbagai media pendukung termasuk media digital untuk menyajikan

teks bacaan. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu dengan post test only control group design dan rancangan analisis faktorial 2×2 , melibatkan 64 siswa kelas VII SMP sebagai sampel. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan signifikan pemahaman bacaan antara siswa yang mengikuti model reciprocal teaching dengan siswa yang mengikuti model konvensional ($F = 5,584$; $p < 0,05$). Untuk kelompok siswa dengan konsep diri tinggi, tidak terdapat perbedaan signifikan antara kedua model pembelajaran, namun untuk kelompok siswa dengan konsep diri rendah, model reciprocal teaching menunjukkan hasil yang lebih baik secara signifikan ($F = 4,565$; $p < 0,05$).

Pembahasan

Berdasarkan analisis terhadap ketujuh artikel yang dikaji, ditemukan bahwa media digital yang dimanfaatkan dalam pembelajaran membaca teks cerita fantasi kelas VII menunjukkan keberagaman jenis dan bentuk yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Media digital tersebut dapat dikategorikan menjadi lima jenis utama, yaitu aplikasi berbasis mobile seperti Wattpad, platform berbasis web seperti Google Sites, media audiovisual seperti film kartun dan YouTube, bahan ajar digital interaktif berbasis aplikasi, dan website pembelajaran terpadu. Keberagaman jenis media digital ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi telah memberikan banyak alternatif bagi pendidik untuk merancang pembelajaran membaca teks cerita fantasi yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa generasi digital.

Temuan penting dari penelitian ini adalah bahwa seluruh jenis media digital yang diteliti menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan membaca dan minat baca siswa terhadap teks cerita fantasi. Aplikasi Wattpad, sebagaimana ditemukan dalam penelitian (Dalimunthe & Saputra, 2025), terbukti sangat efektif karena menyediakan ribuan cerita fantasi dengan berbagai genre yang sesuai dengan minat siswa remaja. Platform ini tidak hanya berfungsi sebagai sumber bacaan, tetapi juga sebagai komunitas literasi digital di mana siswa dapat berinteraksi dengan pembaca dan penulis lain, memberikan komentar, dan bahkan menulis cerita mereka sendiri. Hal ini sejalan dengan teori literasi digital yang dikemukakan oleh (Cynthia & Sihotang, 2023) yang menekankan bahwa literasi digital tidak hanya tentang kemampuan mengakses informasi digital, tetapi juga kemampuan untuk berpartisipasi, berkolaborasi, dan memproduksi konten dalam lingkungan digital. Keunggulan Wattpad terletak pada kemudahan akses yang dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja melalui smartphone, sehingga siswa dapat membaca di luar jam pelajaran sesuai dengan kecepatan dan kenyamanan mereka masing-masing.

Media digital berbasis web seperti Google Sites yang dikembangkan oleh (Sitorus & Wasilah, 2025) menawarkan pendekatan yang berbeda dengan menggabungkan seluruh komponen materi pembelajaran teks cerita fantasi dalam satu platform yang terstruktur dan sistematis. Kelebihan media ini terletak pada kemampuannya menyajikan materi secara lengkap dan terorganisir, mulai dari pengertian, struktur, kaidah kebahasaan, hingga contoh-contoh teks cerita fantasi yang dilengkapi dengan latihan soal interaktif. Berdasarkan teori kognitif multimedia learning yang dikemukakan oleh Mayer dalam (Suprihatien et al., 2024), pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan dalam kombinasi berbagai mode seperti teks, gambar, animasi, dan video. Google Sites memungkinkan penggabungan berbagai elemen multimedia tersebut dalam satu platform yang mudah diakses dan dinavigasi. Tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari validasi ahli materi, ahli media, dan guru menunjukkan bahwa pengembangan materi ajar digital berbasis web dapat menjadi alternatif yang sangat baik untuk menggantikan atau melengkapi buku teks konvensional yang sering kali kurang menarik bagi siswa generasi digital.

Pemanfaatan media audiovisual berupa film kartun dan YouTube dalam pembelajaran teks cerita fantasi, sebagaimana ditemukan dalam penelitian (Setiawati, 2024) dan (Purnawati et al., 2025), menunjukkan efektivitas yang tinggi dalam menarik perhatian siswa dan memudahkan pemahaman terhadap unsur-unsur cerita fantasi. Media audiovisual memiliki keunggulan dalam menyajikan cerita secara lebih hidup dan nyata melalui kombinasi visual, audio, dan gerakan yang dapat membantu siswa memvisualisasikan tokoh, latar, dan alur cerita dengan lebih jelas. Hal ini sangat sesuai dengan teori dual coding yang dikemukakan oleh Paivio (1986) dalam (Pajriah & Budiman, 2019) yang menyatakan bahwa informasi akan lebih mudah dipahami dan diingat ketika diproses melalui dua saluran kognitif, yaitu verbal dan visual. Film kartun dan video YouTube menyediakan pengalaman belajar multisensori yang melibatkan penglihatan dan pendengaran secara bersamaan, sehingga memperkuat proses encoding informasi dalam memori siswa. Selain itu, media audiovisual juga memiliki daya tarik emosional yang kuat, di mana siswa tidak hanya belajar secara kognitif tetapi juga terlibat secara afektif dengan cerita yang disajikan, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Bahan ajar digital interaktif berbasis aplikasi yang dikembangkan oleh (Jubaedah et al., 2023) dan (Rahmawati & Kartikasari, 2023) menunjukkan pendekatan yang lebih mendalam dengan menggunakan aspek kognitif dan afektif dalam pembelajaran teks cerita fantasi. Kedua produk ini tidak hanya menyajikan materi pembelajaran teks cerita fantasi secara teknis, tetapi juga menggunakan nilai-nilai karakter dan moral yang dapat dipetik dari cerita-cerita fantasi yang disajikan. Pendekatan ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang tidak hanya mengembangkan aspek pengetahuan tetapi juga membentuk karakter peserta didik. Berdasarkan teori pembelajaran konstruktivisme, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi aktif membangun pemahaman melalui interaksi dengan materi pembelajaran. Bahan ajar digital yang interaktif dengan fitur-fitur seperti latihan soal, kuis, dan aktivitas refleksi memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, melakukan eksplorasi mandiri, dan mendapatkan umpan balik langsung yang dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi (Julia et al., 2024). Tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari kedua produk ini mengindikasikan bahwa pengembangan bahan ajar digital yang berkualitas dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi keterbatasan buku teks konvensional dan meningkatkan kualitas pembelajaran teks cerita fantasi.

Penggabungan media digital dengan model pembelajaran inovatif seperti discovery learning dan reciprocal teaching, sebagaimana ditemukan dalam penelitian (Purnawati et al., 2025) dan (Noriasih, 2020), menunjukkan bahwa efektivitas media digital tidak hanya ditentukan oleh jenis media itu sendiri tetapi juga oleh bagaimana media tersebut digabungkan dalam strategi pembelajaran. Model discovery learning yang menekankan pada eksplorasi dan penemuan mandiri oleh siswa sangat sesuai dengan karakteristik media digital yang menyediakan akses luas terhadap berbagai sumber informasi. Siswa didorong untuk tidak hanya membaca teks cerita fantasi secara pasif tetapi juga mengeksplorasi berbagai elemen cerita, mengidentifikasi pola dan struktur, serta menemukan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya secara mandiri. Sementara itu, model reciprocal teaching yang melibatkan strategi merangkum, bertanya, mengklarifikasi, dan memprediksi membantu siswa mengembangkan keterampilan metakognitif dalam membaca. Ketika dikombinasikan dengan media digital, model ini menjadi lebih efektif karena siswa dapat mengakses berbagai teks cerita fantasi dengan mudah, berdiskusi dengan teman melalui platform online, dan berbagi pemahaman mereka secara kolaboratif (Nurazizah et al., 2019).

Strategi pemanfaatan media digital dalam pembelajaran membaca teks cerita fantasi dapat diidentifikasi melalui analisis terhadap tahapan-tahapan yang diterapkan dalam ketujuh penelitian. Secara umum, strategi pemanfaatan media digital meliputi beberapa tahapan utama. Pertama, tahap perencanaan yang mencakup analisis kebutuhan siswa, pemilihan media digital yang sesuai, penyiapan materi dan konten pembelajaran, serta perancangan aktivitas pembelajaran yang mengintegrasikan media digital. Pada tahap ini, guru perlu mempertimbangkan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, ketersediaan infrastruktur teknologi, dan kompetensi digital yang dimiliki guru dan siswa (Ariyani et al., 2025). Kedua, tahap pelaksanaan yang melibatkan implementasi media digital dalam proses pembelajaran melalui berbagai aktivitas seperti pemberian pengantar dan orientasi penggunaan media, eksplorasi mandiri atau terbimbing oleh siswa, diskusi dan kolaborasi antar siswa, serta refleksi dan evaluasi pemahaman. Ketiga, tahap evaluasi yang dilakukan untuk mengukur efektivitas penggunaan media digital terhadap pencapaian tujuan pembelajaran dan mengidentifikasi kendala serta solusi perbaikan untuk pembelajaran selanjutnya (Agma, 2025).

Dari ketujuh penelitian yang dianalisis, ditemukan beberapa pola strategi pemanfaatan yang efektif. Strategi yang melibatkan siswa secara aktif dalam mengeksplorasi konten digital, berdiskusi, dan memproduksi karya mereka sendiri menunjukkan hasil yang lebih signifikan dibandingkan strategi yang hanya menggunakan media digital sebagai pengganti buku teks tanpa melibatkan aktivitas interaktif. Misalnya, dalam penelitian (Dalimunthe & Saputra, 2025), siswa tidak hanya membaca cerita di Wattpad tetapi juga diminta untuk menulis ulasan, berdiskusi dengan teman tentang cerita yang dibaca, dan bahkan mencoba menulis cerita fantasi sederhana di platform tersebut. Pendekatan yang menggabungkan literasi digital dengan literasi tradisional ini sejalan dengan konsep multiliterasi yang dikemukakan oleh New London Group dalam (Esperat, 2024) yang menekankan pentingnya mengembangkan berbagai bentuk literasi dalam menghadapi tuntutan komunikasi di era digital. Strategi pembelajaran yang mengombinasikan aktivitas online dan offline, seperti dalam model *blended learning*, juga menunjukkan efektivitas yang tinggi karena memberikan fleksibilitas sekaligus memastikan bimbingan dan interaksi langsung antara guru dan siswa.

Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran membaca teks cerita fantasi dapat diidentifikasi dari temuan ketujuh penelitian. Faktor internal yang paling menentukan adalah kompetensi digital guru, yang mencakup kemampuan teknis dalam mengoperasikan media digital, kemampuan pedagogis dalam mengintegrasikan media dengan strategi pembelajaran, serta sikap dan keyakinan guru terhadap manfaat teknologi dalam pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa guru yang memiliki kompetensi digital yang baik cenderung lebih kreatif dalam merancang aktivitas pembelajaran dan lebih percaya diri dalam menghadapi kendala teknis yang mungkin muncul. Faktor internal lainnya adalah karakteristik siswa, termasuk minat dan motivasi membaca, kemampuan literasi digital, gaya belajar, dan konsep diri akademik siswa. Penelitian (Noriasih, 2020) menunjukkan bahwa konsep diri akademik siswa mempengaruhi efektivitas pembelajaran, di mana siswa dengan konsep diri rendah memerlukan strategi pembelajaran yang lebih terstruktur dan bimbingan yang lebih intensif dalam memanfaatkan media digital.

Faktor eksternal yang mempengaruhi keberhasilan pemanfaatan media digital meliputi ketersediaan infrastruktur teknologi di sekolah, dukungan kebijakan sekolah, dan akses internet yang memadai. Penelitian (Purnawati et al., 2025) mengidentifikasi bahwa keterbatasan infrastruktur teknologi menjadi salah satu kendala utama dalam implementasi pembelajaran berbasis media digital. Sekolah yang belum memiliki laboratorium

komputer atau perangkat digital yang memadai akan mengalami kesulitan dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis media digital secara optimal. Selain itu, kualitas konten digital yang tersedia juga menjadi faktor penting. Media digital yang menyediakan konten teks cerita fantasi yang berkualitas, sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan minat siswa, serta memiliki nilai edukatif yang tinggi akan lebih efektif dalam mendukung pembelajaran dibandingkan media yang hanya menawarkan hiburan tanpa muatan edukatif yang jelas.

Meskipun ketujuh penelitian menunjukkan dampak positif dari pemanfaatan media digital, terdapat beberapa kendala yang perlu diantisipasi dan diatasi. Kendala teknis seperti gangguan koneksi internet, keterbatasan perangkat, dan kurangnya dukungan teknis di sekolah menjadi hambatan yang sering dihadapi. Kendala pedagogis meliputi kesulitan dalam mengintegrasikan media digital dengan kurikulum yang ada, kurangnya pelatihan guru dalam menggunakan media digital untuk pembelajaran, dan kesulitan dalam mengelola kelas ketika siswa menggunakan perangkat digital yang dapat menjadi sumber distraksi. Kendala lain yang tidak kalah penting adalah kesenjangan akses digital antara siswa dari berbagai latar belakang sosial ekonomi, di mana tidak semua siswa memiliki perangkat atau akses internet yang memadai di rumah untuk melanjutkan pembelajaran di luar jam sekolah. Untuk mengatasi kendala-kendala tersebut, diperlukan solusi yang terstruktur dan jangka panjang.

Solusi yang dapat diterapkan berdasarkan temuan dari ketujuh penelitian meliputi beberapa aspek. Pertama, dari sisi infrastruktur, sekolah perlu meningkatkan ketersediaan perangkat digital dan kualitas koneksi internet, menyediakan alternatif pembelajaran offline untuk mengantisipasi gangguan teknis, dan membangun kemitraan dengan pihak eksternal untuk mendukung penyediaan infrastruktur teknologi. Kedua, dari sisi pengembangan kompetensi, diperlukan program pelatihan jangka panjang bagi guru dalam pemanfaatan media digital untuk pembelajaran, pendampingan dan mentoring bagi guru yang masih memiliki literasi digital rendah, serta pengembangan komunitas praktisi untuk berbagi pengalaman dan praktik baik (Fitriani et al., 2022). Ketiga, dari sisi kurikulum dan pembelajaran, perlu dilakukan penerapan literasi digital dalam kurikulum secara jelas, pengembangan bank konten digital berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran teks cerita fantasi, dan perancangan model pembelajaran yang mengombinasikan pendekatan online dan offline secara seimbang (Reflita et al., 2025). Keempat, dari sisi kebijakan, diperlukan dukungan kebijakan dari pemerintah dan sekolah yang mendorong inovasi pembelajaran berbasis teknologi, penyediaan anggaran yang memadai untuk pengadaan dan pemeliharaan infrastruktur teknologi, serta pengembangan regulasi yang mendukung pemanfaatan media digital secara aman dan bertanggung jawab (Sajdah et al., 2024).

Analisis terhadap ketujuh penelitian ini juga mengungkapkan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran membaca teks cerita fantasi tidak boleh dipandang sebagai pengganti total terhadap metode pembelajaran konvensional, tetapi sebagai komplemen yang memperkaya pengalaman belajar siswa. Pendekatan *blended learning* yang mengombinasikan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran berbasis teknologi digital menunjukkan hasil yang lebih optimal dibandingkan pendekatan yang sepenuhnya digital atau sepenuhnya konvensional (Hajar et al., 2024). Guru tetap memiliki peran utama sebagai fasilitator, pembimbing, dan evaluator pembelajaran, sementara media digital berfungsi sebagai alat bantu yang memperluas akses terhadap sumber belajar, meningkatkan interaktivitas pembelajaran, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih personal sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing siswa (Rosyida et al., 2021). Oleh karena itu, keberhasilan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran

membaca teks cerita fantasi sangat bergantung pada kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang pedagogis, memilih media yang tepat, dan menciptakan ekosistem pembelajaran yang mendukung pengembangan literasi siswa secara holistik di era digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan kajian pustaka terhadap tujuh artikel ilmiah yang sesuai dengan judul penelitian, ditemukan bahwa media digital yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran membaca teks cerita fantasi kelas VII meliputi lima jenis utama, yaitu aplikasi berbasis mobile (Wattpad), platform berbasis web (Google Sites), media audiovisual (film kartun dan YouTube), bahan ajar digital interaktif berbasis aplikasi (Adobe Flash), dan website pembelajaran terpadu berbasis web. Strategi pemanfaatan media digital tersebut dilaksanakan melalui tiga tahapan sistematis, yaitu tahap perencanaan yang mencakup analisis kebutuhan siswa dan pemilihan media yang sesuai, tahap pelaksanaan yang melibatkan orientasi penggunaan media serta eksplorasi mandiri atau terbimbing oleh siswa, dan tahap evaluasi untuk mengukur efektivitas penggunaan media digital terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Keberhasilan pemanfaatan media digital sangat dipengaruhi oleh kompetensi digital guru, karakteristik siswa, ketersediaan infrastruktur teknologi, kualitas konten digital, serta integrasi media dengan model pembelajaran inovatif seperti discovery learning dan reciprocal teaching. Meskipun seluruh media digital yang dikaji menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan membaca dan minat baca siswa, terdapat beberapa kendala yang perlu diatasi seperti keterbatasan infrastruktur teknologi, kesenjangan literasi digital, dan kesulitan integrasi dengan kurikulum, sehingga diperlukan pendekatan blended learning yang mengombinasikan pembelajaran berbasis teknologi digital dengan pembelajaran tatap muka untuk mencapai hasil yang optimal dalam pengembangan literasi siswa di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV. Syakir Media Press.
- Agma, A. R. (2025). Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Sastra dan Bahasa. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 1(1), 31–37.
- Ariyani, L., Utami, S. R., & Lestari, L. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Teks Cerita Fantasi melalui Discovery Learning dan Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis YouTube. *Jurnal Satya Widya*, 41(2), 169–182.
- Cynthia, R. E., & Sihotang, H. (2023). Melangkah Bersama di Era Digital: Pentingnya Literasi Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31712–31723.
- 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.
- Esperat, T. M. K. (2024). Multiliteracies in Teacher Education. *Oxford Research Encyclopedia of Education*, 2(4), 1–27.
- Fitriani, N., Sari, D. M., Sabarniati, S., & Mislinawati, M. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Platform Digital Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Guru SD IT Hafizh Cendekia di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 17–22.
- Hajar, S., Risalahwati, D. S., & Muttaqin, M. S. (2024). Inovasi Blended Learning Mengabungkan Pembelajaran Konvensional dan Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *NOVARA: Nusantara Education and Innovation Journal*, 1(2), 67–81.
- Jubaedah, I., Rozak, A., & Gloriani, Y. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital Teks Cerita Fantasi Bermuatan Karakter bagi Siswa Kelas VII SMP. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutema)*, 10(1), 11–24.
- Julia, M. A., Fitriani, N., & Setiawan, R. (2024). Proses Pembelajaran Konstruktivisme yang

- Bersifat Generatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 1–7.
- Murdiyanto, E. (2020). Metode Penelitian Kualitatif (Sistematika Penelitian Kualitatif). In Yogyakarta Press.
- Noriasih, N. K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Reciprocal Teaching terhadap Pemahaman Bacaan Ditinjau dari Konsep Diri Akademik Siswa. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 1–16.
- Nurazizah, A., Hartati, T., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Reciprocal Teaching untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Kelas IV SD. *Jpgsd*, 4(3), 22–34.
- Pajriah, S., & Budiman, A. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Dual Coding terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak*, 2(1), 77–86.
- Purnawati, F. D., Widayati, M., & Nurnaningsih, N. (2025). Penerapan Media Digital dan Model Discovery Learning dalam Pembelajaran Menulis Teks Narasi. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(4), 499–512.
- Rahmawati, & Kartikasari, R. D. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital Teks Cerita Fantasi Bermuatan Nilai-Nilai Moral. *Journal on Education*, 5(3), 7835–7846.
- Reflita, Azell, T. A. A., Saputra, M. A. S., Ulum, B., Iryani, E., & Helty. (2025). Implementasi Literasi Digital Dalam Kurikulum Pendidikan Perspektif Guru dan Siswa. *Jurnal Pendidikan Multidisipliner*, 8(4), 20–22.
- Riyan, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android pada Pembelajaran Teks Eksposis. *Jurnal Diksi*, 29(2), 205–216.
- Rosyida, H., Hawa, Z. A., & Setyawan, A. (2021). Peran Guru sebagai Fasilitator dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 15(2), 70–78.
- Sahrul, Saputra, H. N., & Zila, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Review Pendidikan Dan ...*, 5(1), 58–64.
- Said, S. (2023). Peran Teknologi sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan & Ekonomi*, 6(2), 194–202.
- Sajdah, S. P., Juwita, P., Arkananta, A. M., & Kusumaningrum, H. (2024). Manajemen Sarana Prasarana Berbasis Teknologi untuk Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 77–94.
- Setiawati, A. (2024). Pembelajaran Menyimak Cerita Fantasi Menggunakan Media Film Kartun pada Siswa Kelas VII di SMP Plus Ja Alhaq Kota Bengkulu. *LITERATUR: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajaran*, 32(3), 167–186.
- Sitorus, L., & Wasilah, A. (2025). Pengembangan Materi Ajar Teks Cerita Fantasi Berbantuan Google Sites pada Siswa Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 16789–16794.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kualitatif. Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Suprihatien, Utami, A. S., Ardani, V. N., Meta, E., & Burdam, S. (2024). Penggunaan Cerita Bergambar Sebagai Alat Bantu dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(6), 4654–4661.
- Susilo, S. V., & Garnisya, G. R. (2020). Penerapan Model Multiliterasi untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(2).
- Syarif, M. A. A., Khalima, S., & Sa'diyah, E. N. (2025). Strategi Guru Menciptakan Kelas yang Kondusif untuk Membangun Keaktifan Siswa di MA Hidayatul Islamiyah Plumpang. *Moral: Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 2(2), 168–178.
- Syerlita, R., & Siagian, I. (2024). Dampak Perkembangan Revolusi Industri 4.0 terhadap Pendidikan Di Era Globalisasi Saat Ini. *Journal on Education*, 7(1), 3507–3515.