

Firda Harlidayana¹
Zara Mahfuza Tiara
Akmal²
Lilis Adelika Simanjuntak³
Vika Laura Septiana
Sihombing⁴
Nurzakia Khoironi Siregar⁵
Margareta Sitorus⁶
Nadrah Amalia⁷

ANALISIS KETERAMPILAN BAHASA INGGRIS AKADEMIK MAHASISWA SASTRA INGGRIS UNIVERSITAS NEGERI MEDAN DALAM MEMAHAMI TEKS AKADEMIK

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan terhadap dunia pendidikan, termasuk pembelajaran sastra Inggris. Media pembelajaran interaktif adalah solusi yang inovatif untuk memperbaiki literasi dan apresiasi sastra pada zaman digital. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran interaktif serta mengkaji efektivitasnya dalam memperbaiki kemampuan mahasiswa Sastra Inggris dalam memahami dan mengapresiasi karya sastra. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus, melibatkan mahasiswa Program Studi Sastra Inggris Universitas Negeri Medan. Media interaktif dirancang melalui berbagai aplikasi digital, seperti Schoology, yang menyatukan elemen multimedia berupa teks, suara, gambar, dan kuis untuk mendesain pengalaman belajar yang menarik dan partisipatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan minat mahasiswa terhadap sastra, memperkaya pemahaman mereka melalui diskusi daring, serta memperkuat keterampilan menulis dan membaca kritis. Meskipun demikian, hambatan seperti keterbatasan teknologi dan tidak adanya pelatihan teknis masih tetap menjadi masalah. Sehingga, disarankan adanya pelatihan penggunaan teknologi bagi mahasiswa dan dosen dan pengembangan media pembelajaran yang ramah pengguna. Dengan demikian, integrasi teknologi dalam pembelajaran sastra diharapkan dapat membentuk proses belajar yang lebih efektif dan bermakna..

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Literasi, Apresiasi Sastra, Era Digital, Teknologi Pendidikan.

Abstract

The development of digital technology has brought significant changes to the field of education, including English literature learning. Interactive learning media serve as an innovative solution to enhance literacy and literary appreciation in the digital era. This study aims to describe the development process of interactive learning media and assess its effectiveness in improving English Literature students' ability to understand and appreciate literary works. The research employs a qualitative method with a case study approach, involving students from the English Literature Program at Universitas Negeri Medan. The interactive media are designed using various digital applications, such as Schoology, integrating multimedia elements such as text,

^{1,2,3,4,5,6,7}Universitas Negeri Medan

email: firda0235@gmail.com, zaramahfuza45@gmail.com, adelikalilis@gmail.com,
sihombingvika5@gmail.com, nurzakiakhoironisiregar@gmail.com, margaretasitorus7@gmail.com,
nadra.kagome7.nk@gmail.com

audio, images, and quizzes to create an engaging and participatory learning experience. The findings indicate that the use of interactive media can increase students' interest in literature, enrich their understanding through online discussions, and strengthen their writing and critical reading skills. However, challenges such as technological limitations and the lack of technical training remain issues. Therefore, it is recommended to provide technology training for both students and lecturers and to develop user-friendly learning media. By integrating technology into literature learning, the learning process is expected to become more effective and meaningful.

Keywords: Interactive Learning Media, Literacy, Literary Appreciation, Digital Era, Educational Technology

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan, khususnya dalam bidang sastra, menghadapi tantangan signifikan di era digital yang ditandai oleh ledakan informasi dan perubahan perilaku belajar mahasiswa. Akses yang mudah terhadap berbagai macam informasi, baik yang valid maupun tidak, menuntut pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan responsif. Pembelajaran sastra Inggris, dengan kesegarannya dan kompleksitasnya, memerlukan pendekatan berupa inovasi untuk memastikan murid tidak hanya dapat memahami teks harfiah saja, tetapi juga dapat mengapresiasi nuansa, konteks historis, serta nilai-nilai budaya terkandung dalam teks. Pengembangan media pembelajaran interaktif terkesan sebagai satu solusi terbaik yang dapat menopang untuk menyelesaikan tantangan ini, mewujudkan pengalaman belajar yang lebih aktif, personal, dan efektif dalam meningkatkan literasi dan apresiasi sastra Inggris. Konteks Pembelajaran Sastra Inggris di Era Digital Pembelajaran sastra Inggris secara tradisional bergantung pada metode pengajaran yang cenderung pasif, seperti ceramah dan analisis teks secara tertulis. Metode ini, meskipun memiliki nilai, seringkali kurang mampu mengakomodasi gaya belajar yang beragam dan minat siswa yang berbeda-beda.

Di era digital, siswa terbiasa dengan media interaktif dan pengalaman belajar yang lebih dinamis. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang statis dan kurang menarik dapat mengakibatkan penurunan motivasi dan pemahaman mahasiswa terhadap materi sastra Inggris. Tantangan lain yang muncul adalah memilih informasi yang valid dan relevan dari lautan informasi digital yang tersedia. Mahasiswa perlu dilatih untuk berpikir kritis, mengevaluasi sumber informasi, dan menggunakan informasi tersebut secara efektif dalam memahami dan mengapresiasi sastra Inggris. Peran Media Pembelajaran Interaktif Media pembelajaran interaktif menawarkan solusi untuk mengatasi keterbatasan metode pembelajaran tradisional. Dengan memanfaatkan teknologi digital, media interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, personal, dan efektif.

Karakteristik interaktifitas memungkinkan mahasiswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, berinteraksi dengan materi, dan menerima umpan balik secara langsung. Media ini juga dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar dan memberikan fleksibilitas dalam hal waktu dan tempat belajar. Media pembelajaran interaktif pengembangan sastra Inggris dapat dapat berbentuk jenis-jenis, antara lain:

- Permainan edukatif (Educational Games):

Permainan yang khusus untuk menitikkan konsep sastra Inggris, yaitu plot, karakterisasi, tema, dan gaya penulisan.

- Simulasi lingkungan virtual (Virtual Environments):

Mahasiswa dapat untuk berinteraksi dengan tokoh dan latar cerita di dalam lingkungan virtual dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap konteks dan nuansa karya sastra.

- Platform pembelajaran online (Online Learning Platforms): Platform yang menyediakan akses mudah terhadap berbagai sumber sastra Inggris, seperti novel, cerpen, puisi, dan drama, dilengkapi dengan fitur diskusi, kuis, dan umpan balik.

- Aplikasi mobile (Mobile Applications): Aplikasi yang dapat diakses melalui smartphone atau tablet, menawarkan fleksibilitas dan kemudahan akses bagi mahasiswa. Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk sastra Inggris di era digital merupakan langkah penting untuk meningkatkan literasi dan apresiasi sastra di kalangan mahasiswa.

Dengan memanfaatkan teknologi digital secara efektif dan berlandaskan pada prinsip-prinsip teori literasi informasi, media interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, efektif, dan relevan dengan kebutuhan mahasiswa di abad ke-21. Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk sastra Inggris di era digital merupakan langkah penting untuk meningkatkan literasi dan apresiasi sastra di kalangan mahasiswa. Dengan memanfaatkan teknologi digital secara efektif dan berlandaskan pada prinsip-prinsip teori literasi informasi, media interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih engaging, efektif, dan relevan dengan kebutuhan siswa di abad ke-21. Kajian ini akan membahas lebih lanjut tentang desain, pengembangan, dan implementasi media pembelajaran interaktif untuk sastra Inggris, serta evaluasi dampaknya terhadap peningkatan kemampuan literasi dan apresiasi mahasiswa.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif berupa metode studi kasus, dimana tujuan yang ingin dicapai adalah menggali secara mendalam perkembangan dan efektivitas media pembelajaran interaktif literasi dan apresiasi sastra Inggris di kalangan mahasiswa. Pendekatan kualitatif dipilih karena dapat mengungkap pengalaman, persepsi, dan tantangan yang dihadapi oleh mahasiswa dan dosen dalam mengadopsi teknologi dalam pembelajaran sastra. Penelitian ini dilakukan di Program Studi Sastra Inggris Universitas Negeri Medan dengan melibatkan mahasiswa aktif perkuliahan sastra dan yang pernah menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Subjek penelitian dipilih secara purposive sampling, yaitu berdasarkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran berbasis teknologi agar dapat menyediakan data yang terkait dan komprehensif.

Selain mahasiswa, penelitian ini juga melibatkan instruktur yang mengajar mata kuliah sastra Inggris untuk mendapatkan wawasan mengenai integrasi media interaktif dalam proses pembelajaran dan dampaknya terhadap pemahaman mahasiswa. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini berbasis platform digital seperti Schoology, dipilih karena mampu mengintegrasikan elemen-elemen multimedia seperti teks, audio, video, kuis, serta forum diskusi daring. Platform ini diterukan dengan tujuan menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif agar bisa memperdalam mahasiswa dalam menyemai pengertiannya atas sastra menggunakan pendekatan dinamis dan fleksibel.

Media ini seharapnya mendukung seluruh gaya belajar maupun memberikan kemudahan akses materi di mana dan kapan saja. Antara koleksi data digunakan dengan teknik observasi, wawancara, serta dokumentasi. Observasi dipakai untuk mengawasi keterlibatan mahasiswa dalam penggunaan media pembelajaran interaktif, contohnya seperti aktivitas diskusi daring, respon terhadap materi yang diajarkan, serta jawaban dari kuis dan latihan yang diberikan. Wawancara dipakai kepada mahasiswa dan dosen untuk menggali pengalaman mereka menggunakan media interaktif, baik itu manfaat maupun hambatan yang dialami sepanjang kegiatan pembelajaran. Dokumentasi berisi pengumpulan data dari masing-masing tugas mahasiswa, rekaman diskusi, dan respon mereka terhadap fitur-fitur di media pembelajaran. Pengolahan data dilakukan dengan analisis tematik, yaitu untuk mengenali pola dan tema utama yang muncul dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Analisis dimulai dengan melakukan reduksi data, yaitu menyaring informasi yang paling relevan terkait keefektifan media pembelajaran interaktif. Selanjutnya, data dikelompokkan berdasarkan tema seperti perluasan pemahaman mahasiswa terhadap sastra, partisipasi mereka dalam proses pembelajaran, serta tantangan teknis yang dialami. Langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan pola yang ditemukan, yang kemudian digunakan untuk memberikan rekomendasi terkait optimalisasi penggunaan teknologi dalam pembelajaran sastra

Inggris. Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini melakukan pendekatan triangulasi, yaitu dengan mengkomparasikan hasil dari beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan, misalnya observasi, wawancara, dan dokumentasi. Triangulasi ini dilakukan bertujuan untuk meningkatkan validitas serta menghindari subjektivitas dalam interpretasi data. Pada proses penelitian, beberapa hambatan yang ditemukan di antaranya adalah keterbatasan akses teknologi di kalangan mahasiswa serta kurangnya pelatihan teknis dalam penggunaan media pembelajaran interaktif. Beberapa mahasiswa mengalami kesulitan dalam mengakses platform digital secara optimal, terutama bagi mereka yang memiliki keterbatasan perangkat atau koneksi internet yang tidak stabil. Selain itu, dosen juga memerlukan pelatihan dalam mengembangkan dan mengadaptasi materi pembelajaran agar lebih sesuai dengan karakteristik media interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini membahas hasil penelitian mengenai keterampilan bahasa Inggris akademik mahasiswa Sastra Inggris Universitas Negeri Medan (UNIMED) dalam memahami teks akademik. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan survei yang dilakukan terhadap 20 mahasiswa Sastra Inggris. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa mengalami kesulitan dalam beberapa aspek utama pemahaman teks akademik, termasuk memahami kalimat kompleks, mengidentifikasi ide utama, serta menyimpulkan informasi implisit.

Tabel 1. Hasil Analisis Pemahaman Teks Akademik Mahasiswa

Aspek	Sebelum Penggunaan Media Interaktif	Setelah Penggunaan Media Interaktif	Peningkatan (%)
Partisipasi Diskusi	30% mahasiswa aktif	75% mahasiswa aktif	+45%
Pemahaman Materi	30% mahasiswa aktif	Nilai rata-rata kuis: 78	+20%
Minat Mahasiswa	Nilai rata-rata kuis: 65	85% merasa lebih tertarik	+35%
Kenyamanan Berdiskusi	40% merasa nyaman	80% merasa nyaman	+40%
Kendala Teknologi	15% mengalami kesulitan teknis	20% mengalami kesulitan teknis	-5% (sedikit meningkat)
Dukungan Dosen	60% merasa bimbingan cukup	85% merasa bimbingan lebih efektif	+25%

Pembahasan

Rumus penelitian menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif Schoology secara signifikan menguraikan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran sastra Inggris. Pengamatan yang digunakan selama penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa lebih terlibat dalam diskusi daring, menunjukkan tingkat partisipasi sebesar 45% lebih maju dari metode konvensional, yaitu ceramah dan analisis teks tertulis. Selain itu, mahasiswa lebih mudah memahami materi sastra dengan kombinasi teks, audio, dan video, yang memungkinkan mereka mengakses informasi dalam berbagai format sesuai dengan gaya belajar masing-masing. Dari wawancara yang dilakukan dengan 15 mahasiswa, sebanyak 12 mahasiswa (80%) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif membantu mereka memahami konsep sastra lebih baik, terutama dalam menganalisis karakter, tema, dan konteks historis suatu karya sastra. Mereka merasa lebih nyaman berdiskusi dalam forum daring dibandingkan dalam kelas tatap muka karena dapat menyusun argumen secara lebih terstruktur. Sebaliknya, 3 mahasiswa (20%) masih mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan teknologi, terutama dalam navigasi platform serta keterbatasan perangkat atau koneksi internet yang kurang stabil.

Sementara itu, wawancara dengan 3 dosen yang terlibat dalam penelitian ini mengungkap bahwa mereka melihat adanya peningkatan kualitas pemahaman mahasiswa terhadap materi sastra. Salah satu dosen menyatakan bahwa mahasiswa semakin kritis dalam menganalisis teks sastra setelah mempelajari dengan menggunakan media interaktif, dibandingkan dengan mempelajari berbasis teks sebelumnya. Akan tetapi, dosen juga menyoroti hambatan dalam implementasinya, yaitu kelangkaan pelatihan teknis terhadap mahasiswa dan dosen dalam menggunakan fitur-fitur interaktif secara maksimal. Dari hasil dokumentasi tugas mahasiswa dan kuis, ada perubahan nilai rata-rata mahasiswa sebesar 20% setelah melibatkan media interaktif. Sebelum penerapan media ini, nilai rata-rata kuis paham sastra mahasiswa berada pada angka 65, namun setelah penerapan media interaktif, nilai rata-rata menjadi 78. Hal ini menunjukkan bahwa media belajar interaktif tidak hanya meningkatkan partisipasi mahasiswa, namun juga mempengaruhi langsung paham akademik mereka.

Hasilnya selaras dengan teori Blended Learning (Heinze, 2008) yang menemukan bahwa sintesis antara belajar daring dan tatap muka dapat meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar mahasiswa. Dalam konteks pembelajaran sastra Inggris, penggunaan Schoology sebagai media interaktif memungkinkan mahasiswa untuk akses materi secara fleksibel, berdiskusi lebih aktif, serta mendapatkan umpan balik secara langsung, merupakan elemen kunci dalam pendekatan Student-Centered Learning. Sukses pembelajaran interaktif media dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap sastra juga dimiliki oleh teori Multimedia Learning (Mayer, 2009), yang menitikberatkan bahwa kombinasi elemen visual, audio, dan teks dapat membantu meningkatkan retensi informasi.

Dalam penelitian ini, mahasiswa yang memiliki akses video analisis sastra dan rekaman pembacaan puisi menunjukkan pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang hanya mengandalkan teks. Hal ini menyiratkan bahwa pendekatan teknologi lebih sukses dalam membantu mahasiswa mengenal nuansa bahasa, ritme, dan makna simbolik dalam karya sastra. Namun, penelitian ini juga menemukan bahwa kendala teknologi masih menjadi kendala utama dalam penerapan media interaktif. Akses yang terbatas terhadap perangkat dan koneksi internet yang tidak stabil terbukti menjadi faktor penghambat bagi sebagian mahasiswa dalam memaksimalkan penggunaan platform tersebut. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sarah dan Handaru Jati (2015) yang menunjukkan bahwa meskipun model pembelajaran campuran dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman mahasiswa, tingkat keberhasilannya sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur teknologi dan keterampilan digital pengguna.

Selain itu, kekurangan pelatihan teknis di kalangan dosen dan mahasiswa terkait penggunaan media interaktif juga menjadi tantangan lain dalam implementasi teknologi pembelajaran. Beberapa mahasiswa mengakui bahwa mereka memakan waktu lebih lama untuk beradaptasi dengan fitur-fitur pada platform, seperti forum diskusi dan kuis daring. Oleh karena itu, penelitian ini merekomendasikan adanya pelatihan khusus di kalangan dosen dan mahasiswa agar mereka dapat lebih maksimal dalam mengmanfaatkan teknologi pembelajaran interaktif. Dalam penelitian ini, penelitian menampilkkan bahwa integrasi teknologi dalam proses pembelajaran sastra Inggris menawarkan manfaat yang signifikan, antara lain sebagai keterlibatan dan pengetahuan mahasiswa terkait materi lebih meningkat. Namun demi implementasi media interaktif bisa lebih efisien, dibutuhkan dukungan teknis, pelatihan, serta penyebarluasan akses untuk teknologi secara merata di seluruh mahasiswa. Dengan ini, belajar sastra digital dapat menjadi penyelesaian inovatif dalam memberikan peningkatan pada literasi maupun apresiasi sastra pada dasawarsa digital.

SIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa mahasiswa Sastra Inggris Universitas Negeri Medan masih menghadapi beberapa tantangan dalam menangani teks akademik berbahasa Inggris: membaca kritis, memahami kalimat kompleks, mengidentifikasi gagasan utama dan detail

pendukung, dan mengenali pernyataan tesis. Seperti yang disiratkan oleh Hyland (2006), teks akademik menunjukkan beberapa fiturnya sendiri, yaitu, penggunaan bahasa formal dan kemunculan kalimat kompleks. Selain itu, ia menyimpulkan bahwa sifat-sifat tersebut memerlukan kemampuan khusus untuk mengejengkannya dan menganalisisnya Grabe & Stoller (2013) menekankan peran membaca kritis sebagai salah satu konsep yang paling berpengaruh yang memungkinkan mahasiswa menghubungkan konsep-konsep kompleks dalam teks dan mengembangkan argumen sains, namun penelitian ini menunjukkan bahwa lebih dari 55% mahasiswa merasa bahwa mereka tidak cukup mendapatkan latihan yang memadai dalam membaca kritis. Selain itu, terbatasnya akses terhadap jurnal akademik juga merupakan salah satu hambatan besar bagi mahasiswa untuk memahaminya, seperti diamati oleh Bailey (2011), kebangaan bahasa akademik melibatkan lebih daripada sekumpulan pemahaman teks, melibatkan pula pemahaman keterampilan menulis dan berpikir logis untuk menganalisis informasi. Temuan penelitian ini telah membuktikan perlunya peningkatan strategi pengajaran bahasa Inggris akademik di UNIMED dengan meningkatkan ketersediaan sumber daya akademik dan meningkatkan lebih banyak keterampilan pedagogik interaktif dan berbasis analisis untuk memfasilitasi siswa mengembangkan keterampilan akademik mereka hingga tingkat internasional.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, N. (2020). The Interactive Multimedia Innovation Assisted by Flash Player. IC2LC Proceeding International Conference on Culture, Language and Literature, 409-415.
- Amalia, N. (2021). Aplikasi Flash Player Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Reader. *Jurnal EduTech*, 7(2), 182-189.
- Yuhdi, A., & Amalia, N. (2019). Desain Media Pembelajaran Berbasis Daring Memanfaatkan Portal Schoology pada Pembelajaran Apresiasi Sastra. *Abstrak*.
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. Wiley Computer Publishing.
- Greenhow, C., & Lewin, C. (2016). "Social media and education: Reconceptualizing the boundaries of formal and informal learning." *Learning, Media and Technology*, 41(1), 6-30.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*. Wiley.
- Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Dalgarno, B., & Lee, M. J. W. (2010). "What are the learning affordances of 3-D virtual environments?" *British Journal of Educational Technology*, 41(1), 10-32.
- Kress, G., & Van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. Oxford University Press.
- O'Brien, D., & Scharber, C. (2008). "Digital Literacies Go to School: Potholes and Possibilities." *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 52(1), 66-68.
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). "What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)?" *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 60-70.
- Laurillard, D. (2012). *Teaching as a Design Science: Building Pedagogical Patterns for Learning and Technology*. Routledge.
- Heinze, A. (2008). "Blended Learning: An Interpretive Action Research Study." *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 5(2), 1-12.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Sarah, R., & Handaru Jati, R. (2015). "Blended Learning in Higher Education: Challenges and Opportunities." *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 5(2), 128-136.
- Hyland, K. (2006). *English for Academic Purposes: An Advanced Resource Book*. Routledge.
- Grabe, W., & Stoller, F. L. (2013). *Teaching and Researching Reading* (2nd ed.). Routledge.
- Bailey, S.* (2011). *Academic Writing: A Handbook for International Students*. Routledge.