

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Konsep Model Pembelajaran

Pada kajian teori model pembelajaran, penulis memuat materi pengertian model pembelajaran, model pembelajaran GOCAR, kelebihan model pembelajaran GOCAR, kekurangan model pembelajaran GOCAR, sintak pembelajaran GOCAR. Yang dijelaskan sebagai berikut.

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran ialah materi pembelajaran yang disusun secara terstruktur sesuai dengan kurikulum yang ditentukan dan disajikan dalam unit pembelajaran terkecil yang memungkinkan untuk dipelajari secara mandiri dalam unit tertentu sehingga peserta didik dapat menguasai kompetensi yang diajarkan (Darmiyati dalam Cahyadi W 2021). Model pembelajaran adalah paket belajar yang disusun dengan rapi sesuai dengan apa yang diajarkan di sekolah. Isinya terbagi dalam bagian-bagian kecil yang bisa dipelajari sendiri, supaya peserta didik bisa menguasai pelajaran dengan lebih baik.

Model pembelajaran merupakan wadah di mana berbagai kegiatan pembelajaran dilakukan guna mencapai tujuan pembelajaran yang efektif (Rosmala, 2021). Model pembelajaran adalah tempat kita belajar dengan cara yang beragam untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Menurut Hidayat dan Widodo (2018), model adalah instrumen atau alat pembelajaran yang mengandung materi, metode, batasan, serta cara penilaian yang disusun secara terstruktur dan menarik guna mencapai kompetensi yang diinginkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya. Model pembelajaran adalah seperti paket lengkap belajar yang berisi semua yang kamu butuhkan: materi pelajaran, cara belajar, aturan-aturan, dan cara untuk mengetahui seberapa baik kamu memahaminya.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat penulis simpulkan bahwa model pembelajaran model pembelajaran merupakan suatu struktur yang terorganisir dengan baik yang terdiri dari berbagai komponen pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum sekolah. Struktur ini terbagi menjadi bagian-bagian kecil yang

memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri, sehingga mempermudah pemahaman materi. Model pembelajaran memberikan variasi cara belajar yang berbeda untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif, menyediakan paket belajar yang lengkap yang mencakup materi pelajaran, metode belajar, aturan-aturan, dan cara untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik.

b. Pengertian Model Pembelajaran GOCAR

Menurut Asfar (2018) model pembelajaran GOCAR (*Guided, Orientation, Challenge, Analysis, and Review*) merupakan imajinasi berpikir serta meningkatkan daya ingat peserta didik yang bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Asfar (2018, hlm 8) mengemukakan model pembelajaran GOCAR (*Guided, Orientation, Challenge, Apply, and Review*) terdiri atas beberapa unsur yaitu:

1. **Orientation**, menjelaskan bahwa pendidik menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, memotivasi peserta didik dan memberikan tes awal
2. **Challenge**, menjelaskan bahwa pendidik menjelaskan materi serta memberikan tantangan kepada peserta didik untuk menemukan sendiri penyelesaian masalah
3. **Apply**, menjelaskan bahwa masing-masing kelompok membuat konsepsi baru sekreatif mungkin dan menjelaskan petunjuk pekerjaannya
4. **Review**, menjelaskan bahwa pendidik memperjelas Kembali materi yang telah dibahas dan diadakan evaluasi

GOCAR (*Guided, Orientation, Challenge, Analysis, and Review*) merupakan bentuk pembelajaran berbasis masalah yang menekankan pada penyelesaian masalah, eksplorasi, dan refleksi (Savery & Duffy, 2001). pendekatan pembelajaran yang berpusat pada pemecahan masalah di mana peserta didik didorong untuk menjelajahi masalah, mencari solusi, dan merefleksikan proses mereka.

Menurut Gredler (2009) berpendapat bahwa model ini menggambarkan sebagai pendekatan yang menekankan pada bimbingan dan pengajaran yang sistematis, yang mengarah pada penerapan konsep yang dipelajari dalam situasi yang relevan dan meninjau hasilnya. Model ini menekankan pada pendekatan pembelajaran yang terstruktur dan terarah, pendidik memberikan bimbingan yang sistematis kepada peserta didik. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat

menerapkan konsep yang mereka pelajari dalam situasi yang relevan dengan kehidupan nyata. Selain itu, model ini juga menekankan pentingnya meninjau hasil pembelajaran untuk memastikan pemahaman yang baik.

Berdasarkan beberapa pandangan dari para pakar di atas bahwa model pembelajaran GOCAR adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah dan meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Dalam pendekatan ini, peserta didik didorong untuk menjelajahi masalah, mencari solusi, dan merefleksikan proses mereka. Pendekatan ini menekankan bimbingan yang sistematis dari pendidik untuk memastikan peserta didik dapat menerapkan konsep yang dipelajari dalam situasi kehidupan nyata.

Pentingnya meninjau hasil pembelajaran juga ditekankan untuk memastikan pemahaman yang baik. GOCAR menciptakan lingkungan pembelajaran yang terstruktur dan terarah, yang dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif serta meningkatkan daya ingat mereka.

c. Kelebihan Model Pembelajaran GOCAR

Menurut Asfar (2018, hlm. 9) kelebihan dari GOCAR (*Guided, Orientation, Challenge, Apply, and Review*) adalah Meningkatkan keterampilan dan imajinasi berpikir tingkat tinggi peserta didik dapat dilakukan dengan menggunakan pemikiran untuk menghasilkan ide-ide baru, kemungkinan-kemungkinan baru, dan kreasi baru. Hal ini didasarkan pada orisinalitas dalam menghasilkan ide-ide tersebut, baik dalam bentuk yang nyata maupun abstrak. Peningkatan keterampilan dan imajinasi berpikir tingkat tinggi pada peserta didik dilakukan dengan mendorong mereka untuk menggunakan pemikiran kreatif guna menghasilkan ide-ide baru, kemungkinan baru, dan penciptaan baru berdasarkan keaslian. Hal ini dapat terwujud dalam bentuk ide yang konkret maupun abstrak, membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir yang inovatif dan orisinal.

Kelebihan model pembelajaran GOCAR mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran mereka, peserta didik dapat bekerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran, peserta didik untuk mempelajari konsep dalam konteks yang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari (Arifin, 2008). Dengan demikian, model ini tidak hanya mempromosikan pemahaman yang mendalam tentang materi pembelajaran, tetapi juga membantu peserta didik

mengembangkan keterampilan kolaborasi dan menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi yang relevan dengan kehidupan nyata.

Menurut John H. Lounsbury (2003) kelebihan model pembelajaran GOCAR adalah mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, yang dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi, memfasilitasi kolaborasi antara peserta didik, memungkinkan mereka belajar satu sama lain dan mengembangkan keterampilan sosial, memungkinkan peserta didik untuk mempelajari konsep-konsep dalam konteks yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka, membuat pembelajaran lebih bermakna dan mudah dipahami. Dengan demikian, model ini tidak hanya membantu peserta didik memahami materi secara lebih baik, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan menerapkan pengetahuan dalam kehidupan nyata.

Menurut beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran GOCAR adalah model pembelajaran GOCAR tidak hanya mengarah pada pemahaman yang mendalam tentang materi pembelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan inovatif pada peserta didik. Dengan mendorong mereka untuk menggunakan pemikiran kreatif dalam menghasilkan ide dan kemungkinan baru, model ini membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang orisinal. Selain itu, kolaborasi antar peserta didik dalam model ini juga membantu memperkuat keterampilan sosial mereka, sementara penerapan pengetahuan dalam situasi kehidupan nyata memperjelas relevansi pembelajaran mereka. Dengan demikian, model pembelajaran GOCAR tidak hanya relevan untuk memahami materi, tetapi juga berperan dalam mengembangkan peserta didik secara holistik.

d. Kekurangan Model Pembelajaran GOCAR

Menurut Asfar, kelemahan dari model pembelajaran GOCAR (*Guided, Orientation, Challenge, Apply, and Review*) bahwa cenderung kurang fleksibel dan kurang mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan dan gaya belajar individu. Selain itu, beberapa kritikus juga menyoroti bahwa model ini mungkin terlalu terstruktur dan kurang memberi ruang bagi eksplorasi kreatif oleh peserta didik. Pendekatan ini cenderung kurang fleksibel dan kurang mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan serta gaya belajar individu. Beberapa kritikus juga menyoroti

bahwa model ini bisa terlalu terstruktur, sehingga mengurangi ruang bagi eksplorasi kreatif oleh peserta didik.

Menurut John W. Creswell (2008) potensi kesulitan dalam mengelola waktu karena pembelajaran yang kolaboratif dan berorientasi pada penyelidikan bisa memakan waktu lebih lama dibandingkan metode pembelajaran tradisional. Hal ini bisa menjadi tantangan bagi pendidik untuk menyeimbangkan antara menyelesaikan kurikulum dengan memfasilitasi pembelajaran yang mendalam. Pembelajaran yang bersifat kolaboratif dan berorientasi pada penyelidikan mungkin menghadirkan kesulitan dalam manajemen waktu karena prosesnya cenderung memakan waktu lebih lama daripada metode pembelajaran konvensional. Pendidik perlu mengatasi tantangan ini dengan menjaga keseimbangan antara memenuhi kebutuhan kurikulum dan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan pembelajaran yang mendalam dan berarti.

Menurut Dr. Maryellen Weimer (2002) kekurangan model pembelajaran GOCAR adalah menekankan pada investigasi kelompok, pemetaan konsep, dan pembelajaran otentik memerlukan persiapan yang matang dan pengelolaan yang cermat dari pendidik. Hal ini dapat menimbulkan tantangan dalam hal pengelolaan waktu, pembagian peran dalam kelompok, serta pemantauan kemajuan setiap peserta didik secara individual. Dengan demikian, Pendekatan yang menekankan pada investigasi kelompok, pemetaan konsep, dan pembelajaran otentik membutuhkan persiapan yang teliti serta manajemen yang hati-hati dari pendidik. Hal ini bisa menjadi tantangan dalam mengelola waktu, menentukan peran di dalam kelompok, dan memantau perkembangan setiap peserta didik secara individual.

Menurut beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kekurangan model pembelajaran GOCAR adalah kurangnya fleksibilitas dan penyesuaian dengan kebutuhan serta gaya belajar individu, serta terlalu terstrukturnya pendekatan tersebut yang mengurangi ruang bagi eksplorasi kreatif oleh peserta didik.

Selain itu, potensi kesulitan dalam pengelolaan waktu juga menjadi perhatian, karena prosesnya memakan waktu lebih lama dibandingkan metode pembelajaran tradisional. Hal ini menciptakan tantangan bagi pendidik untuk menyeimbangkan antara menyelesaikan kurikulum dan memberikan waktu yang memadai bagi

pembelajaran yang dalam dan bermakna. Dalam konteks pendekatan yang menekankan investigasi kelompok, pemetaan konsep, dan pembelajaran otentik, diperlukan persiapan yang teliti dan manajemen yang hati-hati dari pendidik, termasuk dalam mengelola waktu, menetapkan peran dalam kelompok, dan memantau perkembangan setiap peserta didik secara individual.

e. Sintak Model Pembelajaran GOCAR (*Guided, Orientation, Challenge, Analysis, and Review*)

1) Tahap Orientasi (*Orientation*)

- a) Pendidik menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.
- b) Memotivasi pikiran peserta didik untuk siap belajar.
- c) Tes awal berupa *pre-test* dilakukan untuk mengetahui konsepsi awal peserta didik sebelum pembelajaran.

2) Tahap Tantangan (*Challenge*)

- a) Pendidik menjelaskan materi secara garis besar atau gagasan inti dari materi yang diajarkan serta menunjukkan media gambar/alat peraga yang berkaitan dengan materi ajar.
- b) Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengungkapkan ide yang diketahuinya dan memberikan respon terhadap gambar/alat peraga yang ditunjukkan oleh pendidik.
- c) Pendidik memberikan sejumlah masalah atau pertanyaan yang mendorong peserta didik menemukan sendiri penyelesaian masalah.
- d) Setiap respon peserta didik diberikan *reward* oleh pendidik dengan tidak memperhatikan benar atau salah.

3) Tahap Penerapan (*Apply*)

- a) Pendidik mengelompokkan peserta didik kedalam beberapa kelompok
- b) Peserta didik yang telah dikelompokkan berdiskusi bersama untuk membentuk konsepsi baru.
- c) Setiap kelompok menjelaskan petunjuk pengerjaannya.

4) Tahap Pengulangan (*Review*)

- a) Pendidik memperjelas kembali materi yang telah dibahas
- b) Tes terakhir berupa *post-test* dilakukan untuk mengetahui konsepsi akhir peserta didik.

- c) Pendidik memberikan arahan kepada peserta didik untuk lebih memperdalam materi yang telah diajarkan dengan belajar di rumah dengan melihat fenomena di lingkungan sekitar.

2. GoAnimate

Pada kajian teori *GoAnimate*, penulis memuat materi pengertian aplikasi *GoAnimate*, kelebihan *GoAnimate*, kekurangan *GoAnimate*. Yang dijelaskan sebagai berikut.

a. Pengertian GoAnimate

Menurut Neo dalam Munir (2013, hlm 18) mendefinisikan sebagai sebuah teknologi yang dapat mengubah gambar diam menjadi tampak bergerak, sehingga terlihat seolah-olah gambar tersebut hidup, dapat bergerak, beraksi, dan berbicara. Ini dilakukan dengan cara mengatur serangkaian gambar (frame) secara berurutan dan memutarinya dengan cepat, sehingga mata manusia menafsirkannya sebagai gerakan yang mulus.

Menurut Munir (2013, hlm 317) mendefinisikan suatu kegiatan menghidupkan menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberikan dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup. Ide ini bisa membuka diskusi tentang apa yang sebenarnya membuat sesuatu hidup, apakah itu hanya tentang keberadaan fisik atau ada aspek lain yang membuat sesuatu hidup secara benar-benar bermakna.

Sedangkan menurut Ariyanti dan Misriati (2019, hlm 117) bahwa usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Presentasi statis yang hidup akan menimbulkan pemikiran yang kreatif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi *GoAnimate* adalah animasi membawa kehidupan pada benda mati dan memungkinkan kita untuk menyampaikan ide, cerita, dan pesan dengan cara yang lebih menarik dan efektif, termasuk dalam konteks presentasi atau media lainnya.

b. Kelebihan GoAnimate

Menurut Ester, F (2014) kelebihan dari *GoAnimate*, yaitu:

- 1) Gambar objek lebih fleksibel dan terlihat seperti nyata.
- 2) Dengan bantuan komputer dan grafika komputer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat.

- 3) Penggunaan animasi dan efek spesial digital ternyata mampu menekan biaya produksi hingga menjadi lebih murah dibandingkan penggunaan efek spesial yang manual.

Menurut Perez (Kapucu, Eren dan Avci, 2014: 25) kelebihan dari *GoAnimate*, yaitu:

- 1) Aplikasi dapat dijalankan secara online tidak perlu diunduh dan diinstal pada perangkat komputer atau laptop.
- 2) Dapat memilih beberapa pilihan *template*.
- 3) Fitur karakter.
- 4) Menambahkan tulisan ke dalam animasi untuk membuat video animasi yang kaya seakan-akan bercerita untuk mengekspresikan ide dan kreatifitas pengguna.

Menurut Munir (2015, hlm 319) ada beberapa manfaat dari *GoAnimate*, yaitu:

- 1) Menarik perhatian dengan gerakan dan sesuatu yang serasi
- 2) Memperindah tampilan presentasi
- 3) Mempermudah susunan presentasi
- 4) Mempermudah penggambaran dalam suatu materi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari *GoAnimate*, yaitu:

- 1) Proses pembuatan film animasi telah menjadi lebih efisien berkat bantuan komputer, memungkinkan untuk menciptakan gambar-gambar yang lebih realistis.
- 2) Penggunaan aplikasi online juga mempermudah pengguna dalam membuat animasi tanpa perlu mengunduh atau menginstal perangkat lunak tambahan.
- 3) Berbagai fitur seperti *template*, karakter, dan kemampuan untuk menambahkan teks dalam animasi memungkinkan pengguna untuk mengekspresikan ide dan kreativitas mereka dengan lebih baik.

c. Kekurangan *GoAnimate*

Menurut Artawan (2010) kekurangan *GoAnimate*, yaitu.

- 1) Memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain memadai untuk mendesain animasi yang dapat animasi yang

dapat secara efektif digunakan sebagai media secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

2) Memerlukan software khusus untuk membukanya

Menurut Johari (2016) kekurangan *GoAnimate*, yaitu.

- 1) Diperlukannya *software* khusus untuk membuat media pembelajaran dengan animasi.
- 2) Diperlukannya keterampilan dan kreatifitas untuk mendesain animasi yang efektif agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran
- 3) Tidak adanya gambar secara realitas seperti fotografi dan video

Menurut Marliya E (2023) kekurangan *GoAnimate*, yaitu.

- 1) Beberapa item pendukung tidak tersedia secara gratis, sehingga peneliti harus mencari dari sumber lain jika ingin menambah item lain.
- 2) Masih berbasis web sehingga penggunaannya memerlukan internet.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kekurangan dari *GoAnimate* adalah animasi memerlukan keterampilan dan kreativitas yang memadai dalam desain animasi yang efektif. Selain itu, diperlukan perangkat lunak khusus untuk membuat animasi tersebut, yang bisa menjadi kendala karena memerlukan biaya tambahan dan mungkin tidak tersedia secara gratis.

Hal ini juga dapat membatasi aksesibilitas bagi peneliti atau pembuat media pembelajaran yang memiliki anggaran terbatas. Selain itu, animasi cenderung kurang realistis dibandingkan dengan foto atau video, yang dapat mempengaruhi kemampuan animasi untuk menyampaikan konsep atau materi pembelajaran secara efektif. Terakhir, karena sebagian besar perangkat lunak animasi masih berbasis web, penggunaannya memerlukan koneksi internet yang stabil, yang mungkin menjadi masalah terutama di daerah dengan akses internet yang terbatas.

3. Teks Rekon

Pada kajian teori teks rekon, penulis memuat materi pengertian teks rekon, struktur teks rekon, kaidah kebahasaan teks rekon. Yang dijelaskan sebagai berikut.

a. Pengertian Teks Rekon

Dadang (2008, hlm. 13) menyatakan bahwa teks rekon adalah sebuah cerita yang membawa pendengar atau pembaca ke sebuah perjalanan melewati berbagai rentetan kejadian. Cerita yang mengajak kita untuk ikut merasakan perjalanan melalui berbagai kejadian yang terjadi.

Gestiana (2013, hlm. 50) menyatakan bahwa teks rekon adalah teks yang menceritakan kembali suatu peristiwa yang terjadi di waktu lampau. Teks rekon adalah jenis teks yang menguraikan kembali atau menceritakan suatu peristiwa yang telah terjadi di masa lalu.

Teks rekon (*recount*) memiliki tahapan yang diurutkan secara logis. Menurut Trianto (2018:87) mengemukakan tujuan dari teks rekon (*recount*) yaitu menceritakan peristiwa untuk tujuan menginformasikan. Teks rekon memiliki tujuan utama untuk menceritakan sebuah peristiwa atau kejadian dengan tujuan memberikan informasi kepada pembaca.

Dapat disimpulkan bahwa teks rekon adalah jenis teks yang menggambarkan kembali atau menceritakan suatu peristiwa yang telah terjadi di masa lalu dengan tujuan memberikan informasi kepada pembaca. Melalui cerita ini, pembaca diajak untuk ikut merasakan perjalanan melalui berbagai kejadian yang terjadi, seolah-olah mereka ikut serta dalam pengalaman tersebut.

b. Struktur Teks Rekon

Struktur teks rekon menurut *Kompas* memiliki dua kelompok, yaitu teks rekon yang memiliki 3 struktur dan teks rekon yang memiliki 2 struktur. Teks rekon yang memiliki 3 struktur yaitu diawali dengan orientasi, kemudian urutan peristiwa, lalu diakhiri dengan reorientasi. Sedangkan teks rekon yang memiliki 2 struktur yaitu diawali dengan orientasi dan diakhiri dengan urutan peristiwa.

Menurut *Harian Rakyat Bengkulu* terdapat dua kelompok, yakni teks rekon yang terdiri dari 3 struktur dan teks rekon yang terdiri dari 2 struktur. Teks rekon dengan 3 struktur dimulai dengan orientasi, diikuti oleh urutan peristiwa, dan

diakhiri dengan reorientasi. Sementara itu, teks rekon dengan 2 struktur dimulai dengan orientasi dan diakhiri dengan urutan peristiwa.

Menurut Rahman (2017) menyatakan beberapa struktur teks rekon, terdiri atas:

- 1) Orientasi, yaitu pembuka isi atau dalam teks cerita secara langsung bisa kita masukan pengenalan tokoh secara umum, seperti nama, tempat dan tanggal lahir, latar belakang keluarga, serta Riwayat Pendidikan tokoh yang diangkat.
- 2) Peristiwa dan masalah memperlihatkan berbagai pengalaman sang tokoh, baik peristiwa yang mengesankan maupun persoalan yang dihadapinya. Pada umumnya bisa dibagi menjadi beberapa urutan.
 - a) Urutan peristiwa kehidupan tokoh (tahap-1),
 - b) Urutan peristiwa kehidupan tokoh (tahap-2),
 - c) Urutan peristiwa kehidupan tokoh (tahap-3).
- 3) Reorientasi adalah pandangan penulis terhadap tokoh yang diceritakan reorientasi merupakan tahapan yang bersifat pilihan, artinya boleh saja bagian ini tidak disajikan oleh penulis.

Dapat disimpulkan dari pendapat di atas bahwa struktur teks rekon terbagi menjadi 3, yaitu:

- a) Orientasi, yaitu pembuka dari jalannya cerita, biasanya diisi dengan pengenalan tokoh.
- b) Urutan peristiwa, yaitu biasanya diisi dengan pengalaman atau peristiwa yang mengesankan penulis
- c) Reorientasi, yaitu pembahasan ulang peristiwa, biasanya ditambahkan dengan komentar penulis.

c. Kaidah Kebahasaan Teks Rekon

Kaidah kebahasaan teks rekon menurut Sudarti (2019) ada 4 kaidah kebahasaan, yaitu: Penggunaan keterangan waktu, penggunaan konjungsi, penggunaan verba, dan penggunaan pronomina.

Menurut surat kabar *detiknews* kaidah kebahasaan teks rekon ada 6, yaitu: penceritaan waktu lampau, penggunaan kata yang menunjukkan urutan peristiwa, kata yang menunjukkan siapa, menunjukkan nama tempat dan waktu, kata kerja aksi, dan penggunaan kata sifat.

Kaidah kebahasaan menurut *tirto.id* teks rekon memiliki 4 kaidah, yaitu: berisi kejadian di masa lalu, urutan peristiwa, mengandung fakta (jika menceritakan kejadian secara ilmiah), dan mengandung hiburan (jika dikisahkan dengan tujuan hiburan).

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kaidah kebahasaan memiliki, yaitu:

- 1) Penggunaan kata yang menunjukkan waktu.
- 2) Menceritakan di masa lalu
- 3) Menyajikan urutan peristiwa
- 4) Kata kerja aksi
- 5) Penggunaan konjungsi

4. Keterampilan Menulis

Pada kajian teori keterampilan menulis, penulis memuat materi pengertian keterampilan menulis, dan tujuan keterampilan menulis. Yang dijelaskan sebagai berikut.

a. Pengertian Keterampilan Menulis

Menurut Kaswan Darmadi (1996, hlm. 3) Kemampuan menulis merupakan Menguasai kemampuan menulis merupakan hal yang sulit dibandingkan dengan kemampuan berbahasa lainnya. Oleh karena itu, tidaklah mengherankan jika orang yang mahir dalam menulis tidak terlalu banyak. Kemahiran menulis memiliki peranan yang sangat penting dalam perkembangan dunia ilmu pengetahuan dan teknologi. Setiap perkembangan IPTEK pasti membutuhkan kemampuan menulis.

Susanto (2013, hlm. 248) dinyatakan keterampilan menulis merupakan mengungkapkan ide atau gagasan yang ada dalam pikiran kita, menuangkan isi hati melalui tulisan dalam Bahasa yang dapat dibaca dan dimengerti oleh orang lain. Dengan menulis kita dapat mengungkapkan ide atau perasaan dalam bentuk tulisan sehingga dapat dimengerti oleh pembaca. Dengan menulis juga, kita bisa menuangkan pikiran dan emosi kita ke dalam kata-kata sehingga orang lain dapat memahami dan meresponnya.

Menulis adalah proses ekspresi ide dan gagasan melalui penggunaan bahasa tertulis sebagai sarana komunikasi (Tarigan, 1986, hlm. 15). Hal ini melibatkan penggunaan kata-kata dan kalimat untuk menyusun pikiran menjadi teks yang dapat

dimengerti oleh pembaca. Dengan menulis, seseorang dapat menyampaikan informasi, membagikan cerita, atau mengungkapkan pemikiran mereka dengan jelas dan efektif kepada orang lain.

Dari berbagai pemaparan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, Keterampilan menulis sangat penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan menulis, ide dan penemuan dapat disampaikan dengan jelas kepada pembaca, memfasilitasi pertukaran informasi yang penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan. Selain itu, menulis memungkinkan seseorang untuk menuangkan ide, perasaan, dan pemikiran mereka ke dalam kata-kata yang dapat dimengerti dan merespon oleh orang lain. Dengan demikian, menulis bukan hanya sarana untuk menyampaikan informasi, tetapi juga sebagai alat untuk menginspirasi, memotivasi, dan berbagi pengetahuan secara efektif kepada masyarakat luas.

b. Tujuan Keterampilan Menulis

Menurut Hugo Hartig (dalam Tarigan, 2008) merangkumnya sebagai berikut:

1. *Assignment purpose* (tujuan penugasan).

Penugasan ini sebenarnya tidak memiliki tujuan yang jelas. Penulis hanya menulis karena ada tugas yang diberikan, bukan karena keinginan pribadi (seperti peserta didik yang diminta untuk merangkum buku; sekretaris yang ditugaskan untuk membuat laporan atau notulen rapat).

2. *Altruistic purpose* (tujuan altruistic)

Penulisan memiliki tujuan untuk memberikan kesenangan kepada para pembaca, menghindarkan mereka dari kesedihan, serta membantu mereka memahami dan menghargai perasaan serta pemikiran mereka. Selain itu, penulisan juga bertujuan untuk membuat kehidupan para pembaca menjadi lebih ringan dan menyenangkan melalui karya-karya yang dihasilkan. Tujuan altruistik ini menjadi kunci utama dalam menciptakan tulisan yang dapat dengan mudah dipahami dan dinikmati oleh pembaca.

3. *Persuasive purpose* (tujuan persuasive)

Tujuan yang bertujuan menyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan.

4. *Informational purpose* (tujuan informasional, tujuan penerangan)

Tujuan yang bertujuan menyampaikan informasi, keterangan, atau penjelasan kepada para pembaca.

5. *Self-expressive purpose* (tujuan pernyataan diri)

Tujuan yang bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri sang pengarang kepada para pembaca

6. *Creative purpose* (tujuan kreatif)

Tujuan ini berkaitan erat dengan tujuan pernyataan diri. Namun, keinginan kreatif di sini melebihi pernyataan diri dan terlibat dengan keinginan mencapai norma artistik, atau seni yang ideal, seni impian. Tulisan ini bertujuan mencapai nilai artistik, nilai-nilai kesenian.

7. *Problem-solving purpose* (tujuan pemecahan masalah)

Dalam tulisan seperti ini, penulis berusaha memecahkan masalah yang dihadapinya. Penulis ingin menjelaskan, memperjelas, serta menjelajahi dan meneliti secara mendalam pikiran serta gagasan-gagasannya sendiri agar dapat dipahami dan diterima oleh pembaca.

Sedangkan menurut Suparno (2008, hlm. 3), tujuan yang ingin dicapai seorang penulis bermacam-macam sebagai berikut:

1. menjadikan pembaca ikut berpikir dan bernalar.
2. membuat pembaca tahu tentang hal yang diberitakan.
3. menjadikan pembaca beropini.
4. menjadikan pembaca mengerti.
5. membuat pembaca terpersuasi oleh isi karangan.
6. membuat pembaca senang dengan menghayati nilai-nilai yang dikemukakan seperti nilai kebenaran, nilai agama, nilai pendidikan, nilai sosial, nilai moral, nilai kemanusiaan dan nilai estetika.

Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan menulis adalah untuk menyampaikan nilai-nilai dalam sebuah tulisan kepada pembaca, sehingga mereka dapat mengetahui, memahami, dan mengapresiasi isi tulisan tersebut. Hal ini bertujuan agar pembaca terdorong untuk berpikir, berpendapat, atau melakukan tindakan yang berkaitan dengan apa yang dibaca.

5. Berpikir Tingkat Tinggi

a. Pengertian Berpikir Tingkat Tinggi

Menurut Budiarta (2018, hlm. 103) menyatakan bahwa “HOTS diartikan sebagai kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mencakup analisis materi, kritik terhadap informasi, serta penciptaan solusi dalam pemecahan masalah” HOTS menuntut seseorang untuk tidak hanya menerima informasi begitu saja, tetapi juga untuk memprosesnya secara kritis dan kreatif. Kemampuan ini penting dalam konteks pembelajaran dan kehidupan sehari-hari, karena memungkinkan individu untuk menghadapi tantangan dengan cara yang lebih efektif dan inovatif.

Menurut Annuru dkk (2017, hlm. 137) menjelaskan “kemampuan yang melibatkan penggabungan fakta dan ide dalam proses analisis, evaluasi, hingga penciptaan. Kemampuan ini mencakup penilaian terhadap fakta yang dipelajari dan juga kemampuan untuk mencipta sesuatu berdasarkan apa yang telah dipelajari.” HOTS penting karena membantu peserta didik berkembang menjadi pemikir kritis yang mampu menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi nyata.

Menanggapi hal yang sama, Thomas dan Thorne (2009) mendefinisikan “HOTS sebagai kemampuan berpikir dengan membuat keterkaitan antar fakta terhadap sebuah permasalahan”. Pemecahan masalah yang dilakukan tidak sekedar melalui proses mengingat atau menghafal saja, namun menuntut untuk membuat hubungan dan kesimpulan dari permasalahan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian HOTS adalah menuntut individu untuk memproses informasi secara kritis dan kreatif, bukan sekedar menerima dan menghafalnya.

Kemampuan ini penting dalam pendidikan dan kehidupan sehari-hari karena membantu individu menghadapi tantangan dengan cara yang lebih efektif dan inovatif. Dengan HOTS, peserta didik dapat berkembang menjadi pemikir kritis yang mampu menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata, membuat hubungan, dan menarik kesimpulan dari berbagai masalah yang dihadapi.

b. Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi sebagai *Transfer of Knowledge*

Keterampilan berpikir tingkat tinggi memiliki hubungan erat dengan keterampilan berpikir yang sesuai dengan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang saling terintegrasi dalam proses pembelajaran dan pengajaran.

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif meliputi kemampuan dari peserta didik dalam mengulang atau menyatakan kembali konsep/prinsip yang telah dipelajari dalam proses pembelajaran yang telah didapatnya.

Proses ini melibatkan kemampuan berpikir, kompetensi dalam mengembangkan pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan, dan penalaran. Tujuan pembelajaran dalam ranah kognitif menurut Bloom adalah mengkategorikan aktivitas pembelajaran menjadi enam tingkatan, mulai dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks.

Tabel 2. 1 Proses Kognitif

PROSES KOGNITIF		DEFINISI	
C1	LOTS	Mengingat	Mengambil pengetahuan yang relevan dari ingatan adalah proses di mana seseorang meninjau kembali informasi yang telah dipelajari atau dialami sebelumnya untuk digunakan dalam situasi saat ini.
C2		Memahami	Membangun arti dari proses pembelajaran, termasuk komunikasi lisan, tertulis, dan gambar.
C3		Menerapkan/ Mengaplikasikan	Melakukan atau menggunakan prosedur di dalam situasi yang tidak biasa.
C4	HOTS	Menganalisis	Memecah materi ke dalam bagian-bagiannya dan menentukan bagaimana bagian-bagian itu terhubung antar bagian dan ke struktur atau tujuan keseluruhan
C5		Menilai/Mengevaluasi	Membuat pertimbangan berdasarkan kriteria atau standar
C6		Mencipta	Menempatkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk keseluruhan secara koheren atau fungsional; menyusun kembali unsur-unsur ke dalam pola atau struktur baru

2) Ranah Afektif

Kartwohl & Bloom juga menjelaskan bahwa selain kognitif, terdapat ranah afektif yang berhubungan dengan sikap, nilai, perasaan, emosi serta derajat penerimaan atau penolakan suatu objek dalam kegiatan pembelajaran dan membagi ranah afektif menjadi 5 kategori, yaitu seperti pada tabel di bawah.

Tabel 2. 2 Proses Afektif

PROSES AFEKTIF		DEFINISI
A1	Penerimaan	semacam kepekaan dalam menerima rangsangan atau stimulasi dari luar yang datang pada diri peserta didik.
A2	Menanggapi	suatu sikap yang menunjukkan adanya partisipasi aktif untuk mengikutsertakan dirinya dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara.
A3	Penilaian	memberikan nilai, penghargaan, dan kepercayaan terhadap suatu gejala atau stimulus tertentu.
A4	Mengelola	konseptualisasi nilai-nilai menjadi sistem nilai, serta pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimiliki.
A5	Karakterisasi	keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

3) Ranah Psikomotor

Keterampilan proses psikomotor merupakan keterampilan dalam melakukan tugas-tugas yang berkaitan dengan gerak tubuh (motorik) yang melibatkan bagian-bagian tubuh yang terdiri atas gerak refleksif, keterampilan motorik dasar, keterampilan perseptual, presisi, kompleks, ekspresif, dan interpretatif. Keterampilan proses psikomotorik diberikan pada tabel di bawah ini..

Tabel 2. 3 Proses Psikomotor

PROSES PSIKOMOTOR		DEFINISI
P1	Imitasi	Imitasi berarti meniru tindakan seseorang.
P2	Manipulasi	Manipulasi berarti melakukan keterampilan atau menghasilkan produk dengan cara mengikuti petunjuk umum, bukan berdasarkan observasi. Pada kategori ini, peserta didik dipandu melalui instruksi untuk melakukan keterampilan tertentu.
P3	Presisi	Presisi berarti secara independen melakukan keterampilan atau menghasilkan produk dengan akurasi, proporsi, dan ketepatan. Dalam bahasa sehari-hari, kategori ini dinyatakan sebagai “tingkat mahir”.
P4	Artikulasi	Artikulasi artinya memodifikasi keterampilan atau produk agar sesuai dengan situasi baru, atau menggabungkan lebih dari satu keterampilan dalam urutan harmonis dan konsisten
P5	Naturalisasi	Naturalisasi artinya menyelesaikan satu atau lebih keterampilan dengan mudah dan membuat keterampilan otomatis dengan tenaga fisik atau mental yang ada. Pada kategori ini, sifat aktivitas telah otomatis, sadar penguasaan aktivitas, dan penguasaan keterampilan terkait sudah pada tingkat strategis (misalnya dapat menentukan langkah yang lebih efisien).

c. Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi sebagai *Critical and Creative Thinking*

John Dewey menyatakan bahwa berpikir kritis adalah suatu proses aktif yang esensial, di mana seseorang mempertimbangkan segala hal secara mendalam, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, menemukan informasi yang relevan daripada hanya menerima informasi secara pasif. (Fisher, 2009).

Berpikir kritis melibatkan penggunaan pengetahuan dan keterampilan untuk menyelesaikan masalah, membuat keputusan, mengevaluasi asumsi, serta melakukan investigasi berdasarkan data yang ada guna mencapai kesimpulan yang diinginkan.

Tabel 2. 4 Elemen Dasar Tahapan Keterampilan Berpikir Kritis

ELEMEN		DEFINISI
F	<i>Focus</i>	Mengidentifikasi masalah dengan baik.
R	<i>Reason</i>	Alasan-alasan yang diberikan bersifat logis atau tidak untuk disimpulkan seperti yang telah ditentukan dalam permasalahan.
I	<i>Inference</i>	Jika alasan yang dikembangkan adalah tepat, maka alasan tersebut harus cukup sampai pada kesimpulan yang sebenarnya.
S	<i>Situation</i>	Membandingkan dengan situasi yang sebenarnya.
C	<i>Clarity</i>	Harus ada kejelasan istilah maupun penjelasan yang digunakan pada argumen sehingga tidak terjadi kesalahan dalam mengambil kesimpulan.
O	<i>Overview</i>	Pengecekan terhadap sesuatu yang telah ditemukan, diputuskan, diperhatikan, dipelajari, dan disimpulkan.

d. Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi sebagai *Problem Solving*

Keterampilan berpikir tingkat tinggi sebagai solusi masalah sangat penting dalam proses pembelajaran, karena pembelajaran yang menggunakan pendekatan berorientasi pada keterampilan tingkat tinggi tidak dapat dipisahkan dari kombinasi keterampilan berpikir dan kreativitas untuk memecahkan masalah.

Menurut Mourtos, Okamoto, dan Rhee [16], ada enam aspek yang dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana keterampilan pemecahan masalah peserta didik, yaitu:

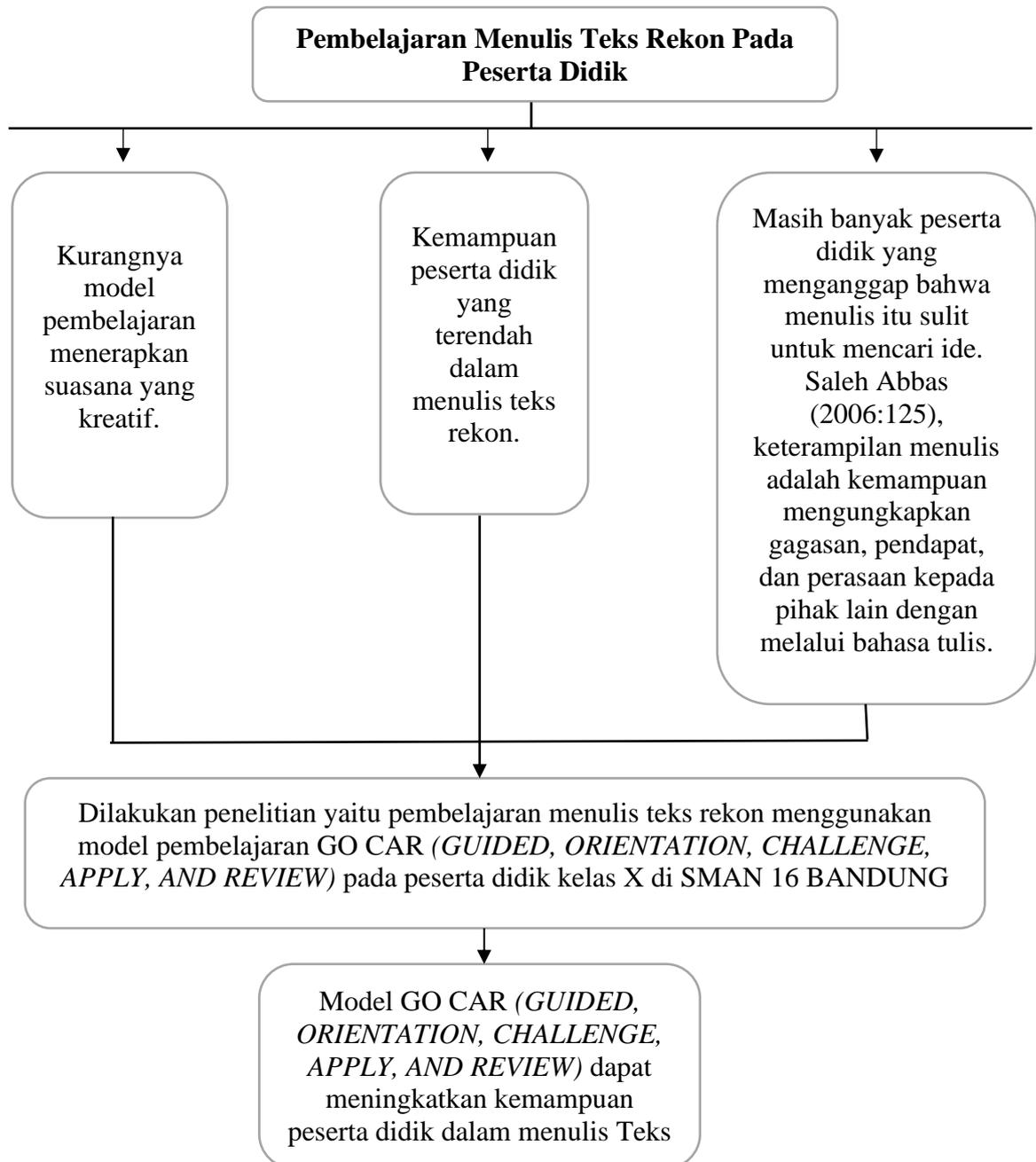
- 1) Menentukan masalah. Menjelaskan permasalahan, mendefinisikan masalah, menetapkan kebutuhan data dan informasi yang harus dikumpulkan sebelum masalah didefinisikan secara rinci, serta menyiapkan kriteria untuk mengevaluasi hasil pembahasan dari masalah yang dihadapi.
- 2) Mengeksplorasi masalah. Mengidentifikasi objek yang terkait dengan permasalahan, mengevaluasi masalah yang berkaitan dengan asumsi, dan merumuskan hipotesis yang terkait dengan permasalahan;
- 3) Merencanakan solusi. Peserta didik merancang strategi untuk menyelesaikan permasalahan, mengidentifikasi sub-materi yang relevan, memilih teori, prinsip, dan pendekatan yang sesuai, serta menentukan data yang diperlukan untuk menemukan solusi;

- 4) Melaksanakan rencana. Pada fase ini, peserta didik melaksanakan rencana yang telah disusun.
- 5) Memeriksa solusi. Mengevaluasi solusi yang digunakan untuk memecahkan masalah; dan
- 6) Mengevaluasi. Pada tahap ini, dilakukan pemeriksaan terhadap solusi, pembuatan asumsi yang terkait dengan solusi, perkiraan hasil yang akan didapat saat menerapkan solusi, serta komunikasi solusi yang telah disusun.

B. Kerangka Berpikir

Kerangka pemikiran adalah garis besar suatu gejala dalam penelitian yang akan dirumuskan dan dipecahkan dalam suatu proses dalam penelitian. Kerangka pemikiran yang penulis merancang memuat fokus penelitian, analisis penelitian, dan judul bahan yang akan dianalisis sehingga nantinya akan menjadi judul dalam penelitian.

Gambar 1 Kerangka Berpikir



Dalam kerangka penelitian ini, penulis menggambarkan situasi awal yang akan menjadi subjek penelitian, yaitu peserta didik kelas X di SMAN 16 Bandung. Kemudian, penulis menemukan beberapa permasalahan, antara lain kurangnya motivasi peserta didik dalam menulis, kurangnya proses pembelajaran oleh pendidik. Oleh karena itu, solusi yang akan dilakukan adalah dengan

mengimplementasikan pembelajaran menulis teks rekon menggunakan model pembelajaran GOCAR (*Guided, Orientation, Challenge, Apply, and Review*). Kerangka penelitian ini menggambarkan secara jelas penelitian yang akan dilakukan sehingga nantinya penelitian tersusun dengan baik.

C. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi adalah dugaan yang diterima sebagai dasar, landasan berpikir karena dianggap benar, mengasumsikan artinya menduga; memperkirakan; memperhitungkan; meramal [Suharso dan Retnoningsih, 2009, hlm. 57]. Asumsi juga dapat dikatakan merupakan latar belakang intelektual suatu jalur pemikiran. Asumsi juga dapat diartikan pula sebagai gagasan primitif, atau gagasan tanpa penumpu yang diperlukan untuk menumpu gagasan lain yang akan muncul kemudian [Suhartono, 2000]. Pada kesempatan kali ini, penulis merumuskan anggapan dasar yang menjadi landasan penelitian yakni sebagai berikut.

- a. Penulis telah menyelesaikan mata kuliah MKDK (Mata Kuliah Dasar Kependidikan) seperti Psikologi Pendidikan, Pedagogik, Profesi Kependidikan, Strategi Pembelajaran, Evaluasi Pembelajaran, Telaah Kurikulum, Micro Teaching, serta telah menyelesaikan program PLP I dan PLP II.
- b. Pembelajaran menulis teks rekon berfokus pada kesesuaian struktur teks rekon, struktur kalimat, dan penggunaan tata bahasa,
- c. Penerapan model GOCAR (*Guided, Orientation, Challenge, Apply, and Review*) dengan berbantuan *GoAnimate* efektif digunakan dalam pembelajaran teks rekon.

2. Hipotesis

Hipotesis penelitian dibuat untuk menjawab segala pertanyaan yang terdapat pada rumusan. Sugiyono (2018, hlm. 99) menyatakan hipotesis yakni pendapat awal dari pertanyaan yang terdapat dalam perumusan masalah akan dijelaskan lebih lanjut dalam bentuk pernyataan. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

- a) Peneliti mampu merencanakan kegiatan pembelajaran menulis teks rekon menggunakan model GOCAR berbantuan media *GoAnimate* pada peserta didik kelas X SMA Negeri 16 Bandung.
- b) Kemampuan peserta didik dalam menulis teks rekon mengalami peningkatan setelah diberlakukannya model GOCAR.
- c) Terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran menulis teks rekon menggunakan model GOCAR berbantuan media *GoAnimate*.
- d) Model GOCAR berbantuan media *GoAnimate* efektif digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran menulis teks rekon pada peserta didik kelas X SMA Negeri 16 Bandung.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa hipotesis memiliki fungsi untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Hipotesis ini dibuat agar penulis dapat dengan mudah mengetahui arah dari penelitian yang akan dilakukan.