

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

Tinjauan teori memegang peranan yang sangat krusial dalam pelaksanaan suatu penelitian, karena memberikan landasan yang kokoh bagi hasil yang diperoleh. Dalam segmen ini, terdapat berbagai konsep dan definisi yang mampu menjelaskan variabel-variabel serta permasalahan yang menjadi fokus penelitian. Selain itu, kajian ini mencakup serangkaian teori yang akan digunakan untuk mendukung proses penelitian, bukan sekadar hasil dari pemikiran pribadi. Oleh karena itu, teori-teori yang dihadirkan harus relevan dan sesuai dengan variabel yang sedang diteliti.

1. Hakikat Penerapan

a. Pengertian Penerapan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah "penerapan" merujuk pada tindakan atau proses menerapkan sesuatu. Sementara itu, para ahli mendefinisikan penerapan sebagai suatu tindakan yang melibatkan praktik dari teori, metode, atau konsep tertentu dengan tujuan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Penerapan ini dilakukan untuk memenuhi kepentingan spesifik dari suatu kelompok atau komunitas yang telah direncanakan dan disusun secara sistematis sebelumnya.

Menurut Usman (2002, hlm. 70), penerapan dapat dipahami sebagai suatu proses yang berfokus pada aktivitas, aksi, atau tindakan yang melibatkan mekanisme dalam suatu sistem. Penerapan tidak hanya sekadar merupakan aktivitas biasa, melainkan merupakan suatu kegiatan yang dirancang dengan cermat dan bertujuan untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Menurut J.S. Badudu dan Sutan (1996, hlm. 1487), penerapan dapat diartikan sebagai suatu hal, metode, atau hasil dari suatu proses. Sejalan

dengan pandangan Ali (1995, hlm. 1044), penerapan juga diartikan sebagai tindakan mempraktikkan atau mengimplementasikan sesuatu.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan merupakan suatu konsep yang mencakup berbagai aspek, termasuk hal, metode, dan hasil dari suatu proses. Selain itu, penerapan juga melibatkan tindakan praktis dalam bentuk implementasi atau pengaplikasian suatu teori atau metode. Dengan demikian, penerapan tidak hanya sekadar teori, tetapi juga mencakup tindakan nyata yang bertujuan untuk mencapai hasil yang diinginkan.

b. Tujuan Penerapan

Untuk mencapai sasaran yang spesifik dan memenuhi kepentingan yang diharapkan oleh suatu kelompok atau komunitas tertentu.

2. Hakikat Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu kerangka konseptual yang terdiri dari pola prosedur sistematis, yang dirancang berdasarkan teori-teori tertentu. Tujuannya adalah untuk mengorganisasikan proses belajar mengajar dengan mempertimbangkan pemilihan strategi, penyusunan metode, serta pengembangan keterampilan dan aktivitas peserta didik. Salah satu ciri khas dari sebuah model pembelajaran adalah adanya tahapan atau sintaks yang jelas dalam proses pembelajaran tersebut. Namun, terdapat beberapa prinsip penting yang harus dipenuhi agar suatu skema dapat diakui sebagai model pembelajaran yang valid. Menurut Sani (2013, hlm. 89), pemenuhan prinsip-prinsip ini sangat krusial untuk memastikan efektivitas dan keberhasilan dalam implementasi model pembelajaran tersebut. Dengan demikian, model pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai panduan, tetapi juga sebagai alat untuk meningkatkan kualitas proses pendidikan secara keseluruhan.

Suprihatiningrum dalam Adi (2013, hlm. 142) mendefinisikan model pembelajaran sebagai suatu kerangka konseptual yang menggambarkan

langkah-langkah dalam mengatur pengalaman belajar guna mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Model ini berperan sebagai panduan bagi para guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran secara efektif. Sejalan dengan pandangan Saefuddin dan Berdiati (2014, hlm. 48), model pembelajaran juga dapat dipahami sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan proses belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Model ini berfungsi sebagai acuan bagi perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan serta melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Menurut Trianto (2010, hlm. 52), model pembelajaran merujuk pada pendekatan yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran, yang mencakup berbagai aspek seperti tujuan pengajaran, langkah-langkah dalam kegiatan belajar, suasana pembelajaran, serta pengelolaan kelas. Model pembelajaran berfungsi sebagai panduan bagi perancang kurikulum dan para pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran secara efektif.

Mengacu pada pernyataan ahli di atas, maka model pembelajaran tidak hanya berperan sebagai kerangka kerja, tetapi juga sebagai alat strategis yang membantu guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran yang terstruktur. Hal ini memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

b. Fungsi Model Pembelajaran

Menurut Trianto (2015, hlm. 53), model pembelajaran berfungsi sebagai acuan bagi perancang kurikulum dan para pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan model yang tepat sangat dipengaruhi oleh karakteristik materi yang akan diajarkan, tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran, serta tingkat kemampuan peserta didik yang terlibat.

Mengacu pada pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berperan penting sebagai panduan bagi perancang kurikulum

dan pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Pemilihan model yang tepat harus mempertimbangkan karakteristik materi yang akan diajarkan, tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai, serta tingkat kemampuan peserta didik. Dengan demikian, kesesuaian model pembelajaran dengan faktor-faktor tersebut sangat menentukan efektivitas dan keberhasilan proses belajar mengajar.

3. **Gamifikasi**

a. **Pengertian Gamifikasi**

Menurut Rahmatullah (2021), gamifikasi adalah proses penerapan elemen-elemen permainan yang dapat dikendalikan dalam konteks tertentu, terutama dalam pendidikan, dengan tujuan untuk membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan kreatif. Elemen permainan ini berhubungan erat dengan aspek motivasi, partisipasi, dan pencapaian prestasi siswa.

Senada dengan itu, Jusuf (2016) menjelaskan bahwa gamifikasi merupakan suatu konsep yang diterapkan dalam permainan untuk memberikan dorongan kepada peserta didik agar dapat berpikir kritis dan menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, penerapan elemen permainan dalam pendidikan bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Menurut Sandusky (2018), gamifikasi merujuk pada penggunaan elemen desain permainan, seperti skor dan lencana, dalam konteks yang bukan permainan untuk meningkatkan interaksi pengguna. Sementara itu, Kapp (2012) mendefinisikan gamifikasi sebagai suatu konsep yang mengintegrasikan mekanisme berbasis permainan, tindakan yang memotivasi, serta elemen estetika dan cara berpikir yang terkait dengan permainan, dengan tujuan untuk menarik perhatian pembelajar, memfasilitasi proses pembelajaran, dan membantu dalam penyelesaian masalah.

Berdasarkan pandangan para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran gamifikasi memanfaatkan elemen-elemen desain permainan dalam konteks non-permainan untuk mendorong interaksi dan keterlibatan peserta didik. Gamifikasi tidak hanya mencakup mekanisme permainan, tetapi juga melibatkan tindakan yang memotivasi serta elemen estetika yang menarik. Tujuan utama dari gamifikasi adalah untuk menarik minat siswa, mendorong mereka untuk aktif belajar, dan membantu mereka dalam mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, gamifikasi menjadi alat yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

b. Langkah-langkah Gamifikasi

Setiap model pembelajaran dilengkapi dengan sintaks atau langkah-langkah yang berfungsi sebagai panduan untuk menerapkan model tersebut secara efektif dan tepat. Pelaksanaan langkah-langkah ini harus dilakukan dengan sebaik-baiknya agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan optimal. Dalam konteks model pembelajaran gamifikasi, terdapat beberapa langkah penting yang perlu diperhatikan.

Menurut Jusuf (2016), jika langkah-langkah ini dijelaskan secara mendetail, maka terdapat beberapa tahapan yang harus diikuti untuk menerapkan model pembelajaran gamifikasi. Langkah-langkah ini dirancang untuk memastikan bahwa elemen-elemen permainan dapat diintegrasikan dengan baik ke dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Dengan mengikuti langkah-langkah ini, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif, serta mampu mencapai hasil yang diinginkan. Maka langkah-langkah untuk melakukan model pembelajaran gamifikasi antara lain:

- 1) **Pembagian materi dan kuis:** Bagi materi pelajaran menjadi beberapa bagian khusus dan berikan kuis diakhir setiap bagian. Berikan lencana virtual sebagai hadiah kepada peserta yang lulus kuis.

- 2) **Level pembelajaran berjenjang:** Dengan memisahkan materi ke dalam level yang berbeda, siswa dapat belajar secara bertahap. Setiap kali siswa berhasil menyelesaikan level, mereka akan mendapatkan lencana sebagai pengakuan atas pencapaian mereka yang dapat memotivasi mereka untuk terus belajar.
- 3) **Mencatat skor** di setiap bagian pembelajaran membantu siswa untuk fokus pada peningkatan diri. Dengan mengetahui area mana yang perlu diperbaiki agar siswa dapat lebih terarah dalam belajar.
- 4) **Memberikan Reward** seperti lencana atau pencapaian yang dapat diperlihatkan di media sosial atau website internal dapat meningkatkan motivasi siswa untuk menyelesaikan tugas dengan baik.
- 5) **Tantangan berkala** Dengan menciptakan tantangan yang sensitif terhadap waktu, siswa didorong untuk aktif mengecek materi baru secara berkala sehingga mereka tetap terlibat dalam proses belajar.
- 6) **Kolaborasi dalam kelompok:** Pembentukan kelompok tugas memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dalam menyelesaikan proyek, yang dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kerja sama.
- 7) **Memberikan insentif** kepada siswa untuk berbagi dan memberikan komentar pada pekerjaan teman-teman mereka yang dapat mendorong budaya berbagi pengetahuan yang positif.
- 8) **Memberikan kejutan** berupa hadiah bonus saat siswa berhasil menyelesaikan tantangan baru yang dapat meningkatkan semangat dan motivasi mereka.
- 9) **Gunakan countdown** pada kuis dapat menciptakan tekanan buatan yang mendorong siswa untuk menghadapi tantangan dengan lebih serius.
- 10) **Pengambilan Reward** Ambil lencana atau reward jika siswa tidak lulus pada tantangan tertentu dapat menjadi cara untuk mendorong mereka agar lebih berusaha.
- 11) **Buat role-playing atau skenario pencabangan** menerapkan role-playing atau skenario pencabangan dalam e-learning memberikan kesempatan untuk siswa belajar dari kesalahan dan mencoba kembali jika mereka tidak berhasil.
- 12) **Karakter pembantu** memperkenalkan karakter yang dapat membantu atau menghalangi siswa dalam perjalanan belajar dapat menambah elemen permainan yang menarik.
- 13) **Memberikan fasilitas** pada siswa untuk menciptakan atau memilih karakter mereka sendiri selama proses belajar dapat meningkatkan keterlibatan dan rasa memiliki.

- 14) **Menampilkan leaderboard** untuk menunjukkan performa siswa lintas departemen, geografi, dan spesialisasi untuk mendorong semangat kompetisi dan kolaborasi.

Mengacu pada langkah gamifikasi di atas antara lain pembagian materi dan kuis, level pembelajaran berjenjang, mencatat skor, memberikan reward, tantangan berkala, kolaborasi dalam kelompok, memberikan insentif, pengambilan reward, memberikan fasilitas, membuat role-playing, dan menampilkan leaderboard. Langkah-langkah di atas dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

c. Kelebihan dan Kelemahan Gamifikasi

1. Kelebihan Gamifikasi

Model pembelajaran gamifikasi memiliki sejumlah keunggulan dan tantangan dalam penerapannya. Menurut Jusuf (2016, hlm. 2), terdapat beberapa kelebihan yang dimiliki oleh model gamifikasi jika dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya, yakni:

- 1) belajar jadi lebih menyenangkan.
- 2) mendorong peserta didik untuk menyelesaikan aktivitas pembelajarannya.
- 3) membantu peserta didik lebih fokus dan memahami materi yang sedang dipelajari.
- 4) memberi kesempatan peserta didik untuk berkompetisi, bereksplorasi dan berprestasi dalam kelas.

Mengacu pada penjelasan di atas dapat disimpulkan, bahwa model pembelajaran gamifikasi memiliki sejumlah keuntungan yang signifikan. Pertama, model ini menjadikan proses belajar lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, gamifikasi mendorong peserta didik untuk menyelesaikan berbagai aktivitas yang telah ditetapkan, dengan cara yang lebih interaktif dan dinamis.

2. Kelemahan Gamifikasi

Menurut Alfionita (2018) ada beberapa kelemahan dalam menerapkan model pembelajaran gamifikasi diantara lain:

- 1) **Waktu pelaksanaan yang lama:** Gamifikasi memerlukan waktu yang cukup untuk melaksanakan berbagai aktivitas seperti pemberian reward, penjelasan tantangan dan mini game. Hal ini dapat mengganggu waktu yang seharusnya digunakan untuk menyampaikan materi inti. Oleh karena itu, guru harus merencanakan dengan baik agar gamifikasi tidak menghambat proses belajar.
- 2) **Persiapan yang rumit:** Sebelum menerapkan gamifikasi, guru perlu melakukan persiapan yang matang, termasuk merencanakan langkah-langkah, menyiapkan reward dan menguji model pembelajaran. Proses ini bisa menjadi beban tambahan terutama bagi guru yang belum berpengalaman. Tanpa persiapan yang baik, gamifikasi bisa menjadi kurang efektif.
- 3) **Ketidajelasan tujuan pembelajaran:** Jika tujuan pembelajaran atau reward tidak dijelaskan dengan baik, siswa mungkin hanya akan fokus untuk mendapatkan penghargaan bukan pada proses belajar. Hal ini dapat mengurangi makna dari pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menjelaskan tujuan pembelajaran dan bagaimana gamifikasi dapat membantu mencapainya.

Mengacu pada penjelasan di atas dapat disimpulkan, bahwa model gamifikasi memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. Pertama, waktu pelaksanaan yang lama dapat mengganggu penyampaian materi inti. Kedua, persiapan yang rumit menjadi tantangan terutama bagi guru yang belum berpengalaman karena memerlukan perencanaan yang matang. Ketiga, ketidakjelasan tujuan pembelajaran dapat membuat siswa lebih fokus pada penghargaan daripada proses belajar dan dapat mengurangi makna pembelajaran.

4. Hakikat Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan pendidikan serta sumber-sumber belajar dalam suatu lingkungan yang mendukung. Proses ini berfungsi sebagai penunjang bagi pendidik untuk memastikan bahwa peserta didik dapat memperoleh ilmu dan pengetahuan, menguasai keterampilan, serta membentuk kebiasaan, sikap, dan keyakinan yang positif. Dengan demikian, pembelajaran merupakan upaya sistematis untuk membantu peserta didik dalam mencapai pemahaman yang mendalam dan kemampuan belajar yang efektif. Melalui pembelajaran yang baik, diharapkan peserta didik dapat mengembangkan potensi diri mereka secara optimal, sehingga mereka siap menghadapi tantangan di masa depan. Proses ini tidak hanya berfokus pada aspek akademis, tetapi juga mencakup pengembangan karakter dan keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang kompleks. Menurut Mashudi (2007, hlm. 3), pembelajaran sejatinya tidak hanya sekadar menyampaikan informasi, tetapi juga merupakan suatu aktivitas profesional yang mengharuskan guru untuk menerapkan keterampilan dasar mengajar secara aktif. Hal ini mencakup kemampuan untuk memadukan berbagai metode dan menciptakan situasi belajar yang efisien. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran, guru sebaiknya berusaha menciptakan suasana yang menyenangkan dan kondusif.

Menurut Nurrika (2023, hlm. 12), pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mengikuti prosedur yang tepat, sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai dengan optimal. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian informasi, baik dalam bentuk pengetahuan maupun keterampilan, yang dilakukan oleh pendidik dengan cara yang baik dan sistematis. Proses ini tidak hanya melibatkan transfer informasi, tetapi juga mencakup interaksi yang konstruktif antara pendidik

dan peserta didik. Dalam konteks ini, penting bagi pendidik untuk merancang metode pengajaran yang sesuai dan menarik, sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan lebih baik dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan.

Trianto (2010, hlm. 17) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu aspek kegiatan manusia yang sangat kompleks dan tidak sepenuhnya dapat dijelaskan dengan sederhana. Secara umum, pembelajaran dapat dipahami sebagai hasil dari interaksi yang berkelanjutan antara pengembangan individu dan pengalaman hidup yang dijalani.

Dalam konteks yang lebih mendalam, pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya sadar dari seorang guru untuk membimbing peserta didiknya. Hal ini melibatkan pengarahan interaksi siswa dengan berbagai sumber belajar lainnya, dengan tujuan untuk mencapai hasil yang diharapkan.

b. Manfaat Pembelajaran

Pembelajaran memiliki beragam manfaat yang jauh lebih luas daripada sekadar memperoleh pengetahuan. Menurut Ramsden (2009, hlm. 29-30), berikut adalah beberapa manfaat utama dari proses pembelajaran.

- 1) **Pembelajaran sebagai Peningkatan Pengetahuan Kuantitatif:** Proses pembelajaran memungkinkan individu untuk mengakses informasi dan memperluas wawasan mereka tentang berbagai hal.
- 2) **Pembelajaran sebagai Proses Mengingat:** Dalam pembelajaran, terdapat proses penyimpanan informasi yang memungkinkan individu untuk mengingat dan mereproduksi pengetahuan yang telah dipelajari.
- 3) **Pembelajaran sebagai Proses Menguasai Fakta, Keterampilan, dan Metode:** Pembelajaran memberikan kesempatan bagi individu untuk menguasai berbagai fakta, keterampilan, dan metode yang dapat diterapkan sesuai dengan kebutuhan mereka.
- 4) **Pembelajaran sebagai Proses Memahami dan Mengabstraksikan Makna:** Proses ini melibatkan pemahaman yang mendalam tentang hubungan antara berbagai elemen yang berkaitan dengan masalah dunia nyata, sehingga individu dapat mengabstraksikan makna dari informasi yang diperoleh.
- 5) **Pembelajaran sebagai Proses Penafsiran dan Pemahaman Realitas:** Pembelajaran juga mencakup kemampuan untuk

menafsirkan dan memahami dunia dengan cara yang berbeda, yang memungkinkan individu untuk melihat dan memahami pengetahuan dari perspektif yang baru

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan, bahwa pembelajaran memiliki berbagai manfaat yang signifikan. Proses pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan pengetahuan kuantitatif, tetapi juga mencakup kemampuan mengingat, menguasai fakta dan keterampilan, serta memahami dan mengabstraksikan makna dari informasi yang diperoleh. Selain itu, pembelajaran juga memungkinkan individu untuk menafsirkan dan memahami realitas dengan cara yang berbeda, sehingga memperkaya perspektif mereka terhadap dunia.

5. Hakikat Keterampilan Menulis

a. Pengertian Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis adalah salah satu kemampuan fundamental dalam berbahasa yang esensial untuk berkomunikasi, baik dalam konteks berbicara, membaca, maupun mendengarkan. Untuk menguasai keterampilan ini, seseorang memerlukan pelatihan yang intensif, pemikiran yang kritis, kreativitas yang tinggi, serta penguasaan tata bahasa yang baik. Selain itu, penulis juga harus memahami dengan jelas apa yang ingin ditulis dan latar belakang topik yang akan diangkat.

Menulis adalah suatu bentuk keterampilan berbahasa yang memungkinkan individu untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tanpa harus bertatap muka dengan orang lain. Kegiatan menulis bersifat produktif dan ekspresif, di mana penulis dapat menuangkan ide, perasaan, dan informasi ke dalam bentuk tulisan. Dalam proses ini, penulis dituntut untuk terampil dalam memanfaatkan grafologi, struktur bahasa, dan kosa kata yang tepat.

Keterampilan menulis tidak muncul secara instan melainkan, harus dibangun melalui latihan dan praktik yang konsisten dan teratur. Dengan demikian, untuk menjadi penulis yang handal, seseorang perlu meluangkan waktu dan usaha untuk terus berlatih, mengeksplorasi berbagai gaya

penulisan, serta memperdalam pemahaman tentang teknik-teknik menulis yang efektif.

Kegiatan menulis mempunyai banyak manfaat, di antaranya adalah kemampuan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan potensi diri melalui berbagai ide yang diungkapkan. Selain itu, menulis juga berfungsi sebagai latihan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, sehingga seseorang dapat menghasilkan karya tulis yang bermanfaat bagi orang lain. Hal serupa dijelaskan oleh Rustandi dan Triandy (2022, hlm. 594) menyatakan, bahwa keterampilan menulis dapat diartikan sebagai suatu proses berpikir kreatif yang digunakan untuk mengungkapkan ide-ide dalam bentuk tulisan. Artinya, menulis adalah kegiatan yang memerlukan pemikiran kreatif untuk dapat mengungkapkan ide-ide dalam bentuk tulisan.

Menurut Tarigan dan Henry Guntur (2008, hlm. 126), menulis secara konvensional dapat diartikan sebagai proses di mana anak-anak belajar untuk menuliskan sesuatu menggunakan sistem tulisan tertentu yang dapat dipahami oleh orang-orang yang telah menguasai sistem tersebut. Namun, hakikat menulis memiliki makna yang lebih luas. Murray, seperti yang dikutip oleh Abbas (hlm. 127), menyatakan bahwa menulis adalah suatu proses berpikir yang berkesinambungan, dimulai dari tahap percobaan hingga akhirnya melakukan revisi dan pengeditan.

Sejalan dengan pandangan tersebut, Warsidi (2007, hlm. 4) menambahkan bahwa menulis adalah aktivitas yang dilakukan oleh individu untuk menghasilkan karya tulis. Dalam konteks ini, menulis bukan hanya sekadar kegiatan teknis, tetapi juga merupakan suatu bentuk ekspresi diri dan komunikasi yang kompleks. Proses menulis melibatkan berbagai tahap, termasuk perencanaan, pengorganisasian ide, serta penyuntingan, yang semuanya berkontribusi pada kualitas tulisan yang dihasilkan. Dengan demikian, menulis dapat dipahami sebagai keterampilan yang memerlukan latihan dan pengembangan yang terus-menerus.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan, bahwa menulis merupakan suatu proses berpikir yang berkesinambungan dan melibatkan berbagai tahap, mulai dari percobaan hingga revisi dan pengeditan. Menulis tidak hanya sekadar aktivitas teknis, tetapi juga merupakan bentuk ekspresi diri dan komunikasi yang kompleks. Proses ini mencakup perencanaan, pengorganisasian ide, dan penyuntingan, yang semuanya berkontribusi pada kualitas tulisan yang dihasilkan. Oleh karena itu, menulis dapat dipahami sebagai keterampilan yang memerlukan latihan dan pengembangan yang berkelanjutan untuk mencapai hasil yang optimal.

6. Hakikat Teks Cerpen

a. Pengertian Cerpen

Cerita pendek atau yang sering disingkat cerpen, merupakan salah satu bentuk prosa yang menyajikan kisah-kisah yang tidak berdasarkan pada peristiwa nyata, melainkan hasil dari imajinasi penulis. Cerpen biasanya ditulis dengan gaya yang singkat, padat, dan langsung mengarah pada inti cerita, berbeda dengan karya fiksi lainnya seperti novel yang cenderung lebih panjang dan kompleks. Teks cerpen menjadi salah satu materi penting dalam pembelajaran teks fiksi bagi siswa kelas XI. Teks fiksi sendiri adalah karya tulis yang lahir dari daya khayal penulis, sehingga apa yang dituangkan dalam tulisan tersebut merupakan hasil dari imajinasi yang kreatif. Artinya, cerpen dapat dipahami sebagai sebuah narasi yang diciptakan berdasarkan ide-ide dan fantasi penulis. Sejalan dengan pendapat tersebut, Widyatnyana dan Rasna (2021, hlm. 230) menyatakan bahwa cerita pendek adalah sebuah karya sastra fiksi yang tidak berlandaskan pada fakta, melainkan merupakan hasil dari imajinatif kreatif penulis. Cerita pendek dapat diartikan sebagai sebuah narasi rekaan yang menampilkan tokoh-tokoh dan alur yang lahir dari daya khayal, sering kali diperkaya dengan berbagai konflik yang dapat menggugah emosi, baik yang menyentuh hati maupun yang membawa kebahagiaan.

Cerita pendek umumnya menyajikan kisah yang berfokus pada permasalahan yang dihadapi oleh suatu tokoh utama. Dalam hal ini, cerpen dapat dikategorikan sebagai prosa fiksi, di mana narasi yang disampaikan terpusat pada satu konflik yang dialami oleh tokoh tersebut. Alur cerita dimulai dengan pengenalan karakter, diikuti oleh perkembangan peristiwa yang menggambarkan tantangan yang harus dihadapi dan diakhir dengan penyelesaian dari permasalahan yang ada. Sejalan dengan pendapat tersebut, Nurhasanah, Budiarti dan Fatin Fauzziyah (2022, hlm. 162) menyatakan bahwa cerita pendek adalah sebuah narasi yang memiliki konflik tunggal yang dominan, berfokus pada satu tokoh dalam satu latar tertentu, dan biasanya tidak melebihi 15 halaman. Artinya, cerita pendek dapat diartikan sebagai sebuah narasi yang fokus pada satu konflik utama yang dihadapi oleh tokoh dalam kisah tersebut. Umumnya, panjang cerita pendek ini terbatas berkisar 15 halaman saja. Sehingga memungkinkan penulis untuk menyampaikan ide dan emosi dengan cara yang ringkas namun padat.

Menulis cerita pendek adalah suatu aktivitas kreatif yang dapat dilakukan oleh para siswa. Melalui karya sastra ini, banyak nilai-nilai moral yang dapat disampaikan dan dengan mudah dipahami oleh mereka. Kegiatan menulis cerpen tidak hanya merangsang imajinasi, tetapi juga memberikan kesempatan untuk menyampaikan pesan-pesan penting dalam bentuk yang menarik. Sejalan dengan pendapat diatas, Hidayati dan Nugraha (2023, hlm. 5) menjelaskan, bahwa menulis cerita pendek melibatkan serangkaian langkah yang dirancang untuk melatih individu dalam berproses secara kreatif. Proses ini mencakup berbagai tahapan yang membantu seseorang mengembangkan kemampuan berpikir dan berimajinasi. Artinya, dengan menulis cerita pendek seseorang dapat melatih kemampuan berpikir dan mengolah ide-ide dengan cara yang kreatif.

Pada dasarnya, menulis cerita pendek merupakan suatu cara bagi penulis untuk mengekspresikan gagasan dan pemikiran mereka melalui

penciptaan narasi yang ringkas. Kegiatan ini merupakan bentuk penghargaan terhadap seni sastra, di mana penulis dapat mengungkapkan ide atau konsep yang muncul dari proses kreatif yang mendalam, baik melalui tulisan maupun bentuk lainnya. Menurut Sumardjo dalam Anissa (2023, hlm. 25) menulis cerita pendek sejatinya merupakan suatu bentuk berbagi pengalaman antara pengarang dan pembaca. Proses penulisan cerita pendek melampaui sekadar mengisahkan sebuah narasi.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan, bahwa penulisan teks cerita pendek merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh penulis untuk mengekspresikan gagasan dan konsep yang muncul dari imajinasi mereka, baik melalui tulisan maupun melalui berbagai bentuk ekspresi lainnya.

b. Struktur Cerpen

Nurgiyantoro (2007, hlm. 175) menyatakan, bahwa cerita pendek adalah salah satu bentuk karya sastra yang paling sederhana, karena disajikan dalam format yang lebih ringkas dibandingkan dengan karya sastra lainnya, seperti novel, roman, dan drama. Meskipun singkat, teks cerpen memiliki struktur yang lengkap dan saling terkait, sehingga mampu menyampaikan pesan dan makna dengan efektif.

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) (2014, hlm. 14) terdapat enam elemen utama yang membangun struktur teks cerpen, elemen-elemen ini berfungsi untuk menciptakan alur cerita yang koheren dan menarik, serta memberikan kedalaman pada karakter dan tema yang diangkat, diantaranya.

1) Abstrak

Abstrak merupakan bagian yang menceritakan tentang keseluruhan isi cerita atau ringkasan dari isi cerita. Abstrak bersifat opsional dengan artian boleh ditulis atau pun tidak.

2) **Orientasi**

Orientasi adalah bagian yang memperkenalkan tokoh-tokoh dalam cerita, menjelaskan karakteristik mereka, dan menggambarkan situasi yang mereka hadapi. Mencakup pengaturan konflik dan memberikan petunjuk tentang bagaimana konflik tersebut mungkin akan diselesaikan. Orientasi sangat penting untuk membangun konteks bagi pembaca.

3) **Komplikasi**

Komplikasi adalah elemen yang mengembangkan konflik dalam cerita. Hal ini, tokoh utama menghadapi berbagai rintangan dan tantangan yang menghalangi mereka mencapai tujuan. Puncak dari komplikasi ini adalah klimaks di mana ketegangan mencapai titik tertinggi dan memberikan dampak besar pada perkembangan karakter dan alur cerita.

4) **Evaluasi**

Evaluasi muncul setelah konflik mencapai puncaknya, di mana penulis mulai memberikan petunjuk menuju penyelesaian masalah. Pada tahap ini, ketegangan mulai mereda dan pembaca diajak untuk memahami langkah-langkah yang diambil untuk menyelesaikan konflik.

5) **Resolusi**

Resolusi adalah tahap penutup dimana semua konflik yang dihadapi oleh tokoh-tokoh dalam cerita diselesaikan. Pada tahap ini, pembaca mendapatkan kejelasan dan kepuasan karena semua masalah yang telah dibangun sepanjang cerita mulai terurai. Resolusi juga menunjukkan perkembangan karakter sebagai hasil dari pengalaman yang mereka lalui dan menciptakan kesan mendalam bagi pembaca.

6) **Koda**

Koda adalah bagian penutup yang sering kali menyisipkan pesan moral atau hikmah dari cerita. Dalam koda, penulis merangkum inti pengalaman yang dialami oleh tokoh-tokoh dan mengajak pembaca untuk merenungkan makna dibalik peristiwa yang telah terjadi.

Mengacu pada penjelasan di atas dapat disimpulkan, bahwa keseluruhan struktur cerpen terdiri dari beberapa elemen penting yang saling berhubungan. Pertama, abstrak memberikan ringkasan tentang isi cerita. Kedua, orientasi memperkenalkan tokoh-tokoh dan situasi yang di hadapi. Ketiga, komplikasi mengembangkan konflik yang dihadapi tokoh utama dengan puncak yang mencapai klimaks. Keempat, evaluasi memberikan petunjuk menuju penyelesaian konflik setelah mencapai puncak. Kelima,

resolusi menyelesaikan semua konflik dan memberikan kejelasan dan kepuasan kepada pembaca. Keenam, koda menutup cerita dengan menyisipkan pesan moral atau hikmah.

7. Hakikat Diksi Konotatif

a. Pengertian Diksi Konotatif

Diksi ini diksi yang bergantung pada konteks yang digunakan berdasarkan situasi dan kondisi. Menurut Keraf (2019, hlm. 29) menjelaskan, bahwa diksi konotatif merujuk pada jenis diksi yang melibatkan nilai-nilai emosional dalam hubungan antara stimulus dan respons. Hal ini, pembicara berupaya untuk membangkitkan perasaan tertentu seperti persetujuan, ketidakpuasan, kegembiraan atau ketidaknyamanan pada pendengar atau orang lain. Pilihan kata yang digunakan mencerminkan bahwa pembicara juga merasakan emosi yang serupa. Diksi konotatif sangat berkaitan dengan pemilihan kata.

Diksi konotatif merupakan diksi yang muncul akibat dari hubungan sosial, pandangan pribadi, serta kriteria tambahan yang diterapkan pada makna utama suatu kata. Menurut Sumitro (2017, hlm. 6) menjelaskan, bahwa sebuah kata dapat memiliki arti yang berbeda di berbagai lokasi tergantung pada pandangan masyarakat setempat. Artinya, diksi konotatif dapat mengalami perubahan seiring berjalannya waktu dan menunjukkan bahwa diksi konotatif bersifat metaforis, bukan makna literal.

Selain memiliki sifat asosiatif, diksi konotatif juga bersifat relatif. Menurut Moeliono dalam Kurniawan (2009, hlm. 15) menyatakan, bahwa diksi konotatif bersifat subjektif dan tergantung pada pengalaman pribadi seseorang terhadap kata, objek, atau konsep yang diwakili oleh kata tersebut. Artinya, diksi konotatif mampu menyelesaikan makna secara independen tanpa memerlukan dukungan dari kata-kata lain. Contoh diksi konotatif meliputi "lambat" yang dapat menggambarkan ketidakcekan, "pemalas" yang mencerminkan sikap tidak produktif, "inspirasi" yang menunjukkan

kemampuan untuk memotivasi dan "raksasa" yang merujuk pada sesuatu yang sangat besar atau mengesankan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan, bahwa diksi konotatif merupakan jenis diksi yang sangat dipengaruhi oleh konteks penggunaannya. Diksi ini tidak hanya bergantung pada situasi dan kondisi tertentu, tetapi juga melibatkan nilai-nilai emosional yang ingin disampaikan oleh pembicara kepada pendengar atau pihak lain. Diksi konotatif bersifat kiasan, artinya tidak selalu mencerminkan arti literal dari kata tersebut. Selain itu, diksi ini dapat bervariasi dari satu lokasi ke lokasi lain dan juga dapat berubah seiring berjalannya waktu.

b. Ciri-ciri Diksi Konotatif

Menurut Keraf (2009, hlm. 30) terdapat beberapa ciri khas yang melekat pada diksi konotatif. Berikut adalah penjelasan mengenai ciri-ciri diksi konotatif.

1. Makna Tidak Sebenarnya

Kata atau kalimat yang bermakna konotasi sering kali memiliki arti yang tidak sesuai dengan makna literal atau harfiah. Hal ini bahwa ketika kita menggunakan kata tersebut, kita tidak hanya merujuk pada arti dasarnya, tetapi juga pada makna yang lebih dalam atau simbolis. Contohnya seperti, kata "harimau" dalam konteks konotasi bisa merujuk pada seseorang yang berani atau agresif, bukan hanya hewan buas. Makna konotatif memberikan dimensi baru yang memperkaya komunikasi dan memungkinkan untuk menyampaikan ide atau perasaan yang lebih kompleks.

2. Makna Tambahan

Yang Dikenakan pada Sebuah Makna Konseptual Konotatif memberikan makna tambahan yang melampaui makna dasar atau denotative. Misalnya, kata "bunga" secara denotative merujuk pada bagian tanaman yang berfungsi untuk reproduksi. Sementara itu, dalam konteks konotatif "bunga" bisa melambangkan cinta, keindahan atau bahkan kesedihan. Makna tambahan ini sering kali dipengaruhi oleh budaya, tradisi dan pengalaman individu. Artinya, konotatif memungkinkan untuk mengeksplikasikan ide-ide yang lebih kaya dan beragam serta menciptakan hubungan emosional dengan pendengar atau pembaca.

3. Makna Tambahan Berupa Nilai Rasa

Konotasi juga sering kali mengandung nilai emosional atau rasa tertentu yang dapat memengaruhi persepsi kita terhadap kata atau kalimat tersebut. Misalnya, kata "gelap" bisa memiliki konotasi negative seperti ketakutan atau kesedihan. Sementara, kata "cahaya" bisa membawa konotatif positif, seperti harapan atau kebahagiaan. Nilai rasa ini sangat penting dalam komunikasi, karena dapat memengaruhi bagaimana pesan di terima dan di pahami.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan, bahwa diksi konotatif menambah dimensi pada bahasa, memungkinkan kita mengekspresikan nuansa dan emosi yang lebih dalam pada saat berkomunikasi. Dengan memahami ciri-ciri diksi konotatif, kita dapat menggunakan bahasa secara lebih efektif untuk menyampaikan pesan yang kompleks dan beragam, serta membangun hubungan yang lebih kuat dengan orang lain.

c. Jenis-jenis Diksi Konotatif

Menurut Tarigan (1985, hlm. 87) jenis diksi konotatif dibagi menjadi dua, diantaranya.

1. Konotasi Positif

Konotasi positif dibedakan menjadi dua kategori: 1) konotasi tinggi, yaitu istilah-istilah sastra dan ungkapan klasik yang terdengar lebih indah dan elegan di telinga masyarakat. 2) konotasi ramah, yaitu istilah yang berasal dari dialek atau bahasa daerah yang mampu menciptakan kesan lebih akrab, memungkinkan interaksi yang lebih hangat dan tanpa rasa canggung dalam bergaul.

2. Konotasi Negatif

Konotasi negatif dapat dibagi menjadi lima kategori, yaitu: 1) konotasi berbahaya yang mencakup kata-kata yang terkait dengan kepercayaan masyarakat terhadap hal-hal yang bersifat sihir. 2) konotasi tidak pantas yaitu, istilah yang diucapkan di tempat yang salah dan dianggap tidak layak sehingga dapat membuat orang lain merasa malu, diejek atau dicemooh. 3) konotasi tidak menyenangkan, yang merupakan jenis konotasi atau nilai rasa negatif yang berkaitan dengan interaksi sosial dalam masyarakat. 4) konotasi kasar yaitu, kata-kata yang terdengar tidak sopan dan memiliki nilai rasa yang kasar. 5) konotasi keras, yang merujuk pada ungkapan- ungkapan yang mengandung pernyataan berlebihan dengan membesar- besarkan suatu hal.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan, bahwa diksi konotatif terbagi menjadi dua kategori utama yaitu konotasi positif dan konotasi negatif. Konotasi positif meliputi konotasi tinggi yang mencakup istilah sastra dan ungkapan klasik yang indah, serta konotasi ramah dari dialek atau bahasa daerah yang menciptakan kedekatan sosial. Sementara itu, konotasi negatif terdiri dari lima jenis yaitu: konotasi berbahaya yang terkait dengan kepercayaan magis, konotasi tidak pantas yang membuat orang terasa malu, konotasi kasar yang terdengar tidak sopan dan konotasi keras yang berisi pernyataan berlebihan.

d. Perbedaan Diksi Denotatif dan Konotatif

Menurut Prihandini (2023, hlm. 90) menjelaskan, bahwa diksi denotatif merupakan diksi yang sebenarnya berdasarkan kamus. Artinya, memberikan interpretasi secara langsung terhadap kata, frasa, atau kalimat berdasarkan definisi yang terdapat dalam kamus. Sementara itu, diksi konotatif berkaitan dengan pemahaman yang diperoleh dari sebuah kata, frasa atau kalimat berdasarkan saran atau asosiasi yang kita miliki terhadap kata tersebut. Kata-kata yang memiliki konotasi positif, menurut sebagian masyarakat akan dianggap membawa nilai emosional yang lebih baik serta mencerminkan kesopanan dan rasa hormat.

Menurut Keraf (2009, hlm. 28-29) menyatakan, bahwa diksi denotatif merujuk pada arti harfiah suatu karya yang dapat ditemukan dalam kamus dan mengacu pada referen atau objek yang konkret. Diksi ini bersifat objektif tidak melibatkan emosi dan tidak dipengaruhi. Sementara itu, diksi konotatif adalah makna tambahan yang melekat pada suatu kata di luar arti literalnya. Diksi ini sering kali mengandung nilai-nilai emosional, asosiasi, dan penilaian subjektif yang dapat bervariasi. Diksi konotatif dipengaruhi oleh konteks, budaya dan pengalaman individu sehingga dapat menciptakan nuansa yang berbeda dalam komunikasi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, bahwa diksi denotatif dan diksi konotatif memiliki peran yang berbeda dalam bahasa. Diksi denotatif memberika arti yang jelas dan objektif, sedangkan diksi konotatif menambahkan dimensi emosional dan subjektif yang dipengaruhi oleh konteks, budaya dan pengalaman pribadi.

8. **Hakikat Media *Nearpod***

a. **Pengertian Media *Nearpod***

Nearpod adalah salah satu aplikasi perangkat lunak yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran. Media ini menawarkan berbagai fitur yang menarik yang dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Salah satu keunggulan *nearpod* adalah aksesibilitasnya yang memungkinkan baik peserta didik maupun pendidik untuk menggunakan secara gratis tanpa batasan ruang dan waktu. Sementara itu, keberadaan media *nearpod* masih belum banyak dikenal dan dimanfaatkan oleh masyarakat luas, terutama di kalangan umum. Hal ini menunjukkan adanya potensi yang belum sepenuhnya tergali, di mana pemanfaatan *nearpod* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan interaksi antara pendidik dan peserta didik.

Nearpod merupakan media berbasis *website* yang membutuhkan jaringan internet sehingga siswa tidak perlu menginstal aplikasi *nearpod* di ponsel yang memungkinkan menyita ruang. Keunggulan media *nearpod* juga sangat fleksibel, dapat dioperasikan di ponsel maupun laptop, serta dapat digunakan secara mandiri oleh siswa atau digunakan secara bersama-sama. Penilaian berbasis *nearpod* memiliki fitur agar setiap soal tes dapat diatur berbatasan waktu. Hal tersebut menjadikan peserta didik lebih fokus terhadap soal dan tidak ada kesempatan untuk menyontek. Diharapkan melalui sistem tersebut, penilai dapat meminimalisasi kecurangan selama evaluasi berlangsung. Setelah tes selesai dikerjakan maka skor hasil tes akan diumumkan dengan cepat.

Nearpod merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat dalam mengajar konsep-konsep STEM Jimenez dan Rob (2018, hlm. 1-12). Platform ini dapat diatur untuk pembelajaran tatap muka atau jarak jauh, pendidik juga diberikan rekapan hasil evaluasi peserta didik Dewi (2020, hlm. 525). Selain itu, media *nearpod* belum banyak diketahui oleh masyarakat umum, lebih khususnya dalam bidang pendidikan Ami (2021, hlm. 135-148).

Nearpod di sisi lain adalah salah satu dari banyak media berbasis *web* yang memungkinkan interaksi lingkungan belajar Sarginson dan McPherson (2021, hlm. 422-423). Banyak fitur dalam *nearpod*, yaitu fitur-fitur yang terdapat di dalam *nearpod* yaitu: 1) *Slide Beta*, 2) *Slide Classic*, 3) *Web Content*, 4) *Sway*, 5) *PDF Viewer*, 6) *Stimulation*, dan 7) *Media 3D, Video*, serta *Audio*. Terdapat tiga yang biasa digunakan untuk mengakses aplikasi *Nearpod* yaitu, (1) *Live Lesson*, (2) *Live Lesson + Zoom*, dan (3) *Link atau Code*. *Nearpod* merupakan salah satu aplikasi yang interaktif dimana guru dapat menyajikan materi berisikan gambar, video, serta kuis yang dapat dimainkan bersama peserta didik Widiawati, dkk., (2022, hlm. 12-25).

Fitur-fitur yang tersedia di atas dapat membantu guru dalam pembelajaran agar lebih menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa untuk memahami konten atau isi dari materi yang diajarkan. Selain fitur-fitur menarik yang ditawarkan oleh *nearpod* sebagai media pembelajaran yang interaktif, ternyata *nearpod* memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh *nearpod* dijelaskan sebagai berikut.

1. Kelebihan

Kelebihan media pembelajaran *nearpod* menurut Ami (2021, hlm. 135) :

1. *Nearpod* merupakan alat yang sangat efektif untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif. Dengan menggunakan *platform* ini, guru dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

2. *Nearpod* menawarkan berbagai fitur, konten dan aktivitas yang kreatif, inovatif dan edukatif. Hal ini memungkinkan guru untuk merancang pelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka.
3. Salah satu keunggulan *nearpod* adalah mudah untuk diakses. *Platform* ini dapat diakses melalui *smartphone* maupun *website* yang berarti siswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja.
4. *Nearpod* dilengkapi dengan fitur *report* yang memungkinkan guru untuk melihat rekam jejak pembelajaran yang telah berlangsung. Dengan fitur ini, guru dapat mengevaluasi kemajuan siswa, mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki dan merencanakan langkah selanjutnya dalam proses pembelajaran.
5. *Nearpod* dapat diunduh atau diakses secara gratis, yang membuat lebih mudah diakses oleh banyak orang. Dengan adanya *opsi* gratis ini lebih banyak guru dan siswa dapat memanfaatkan *platform* ini untuk meningkatkan pengalaman belajar tanpa harus mengeluarkan biaya.

Berdasarkan penjelasan di atas, media *nearpod* memiliki beberapa kelebihan yang signifikan. Pertama, *nearpod* menciptakan pengalaman pembelajaran interaktif. Kedua, *platform* ini menawarkan berbagai fitur dan konten kreatif yang memungkinkan guru merancang pelajaran sesuai kebutuhan siswa. Ketiga, kemudahan akses melalui *smartphone* dan *website* memungkinkan siswa belajar di mana saja dan kapan saja. Keempat, opsi gratis untuk mengakses *nearpod* membuat lebih mudah diakses oleh banyak orang. Artinya, *nearpod* adalah alat yang sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran

2. Kekurangan

Adapun kekurangan media pembelajaran *nearpod* menurut Ami (2021, hlm. 148) yaitu:

1. Kekurangan *nearpod* adalah kebutuhan untuk mengaksesnya melalui internet yang dapat mengakibatkan penggunaan data yang boros. Hal ini menjadi masalah bagi siswa yang memiliki

keterbatasan dalam *kouta* internet sehingga dapat menghambat akses mereka terhadap materi pembelajaran.

2. *Nearpod* memerlukan sinyal internet yang kuat untuk dapat digunakan dengan baik. Hal ini, siswa harus berada di ruangan dengan sinyal yang lemah atau tidak stabil mungkin mengalami kesulitan dalam mengakses platform, yang dapat mengganggu proses pembelajaran.
3. *Nearpod* hanya tersedia dalam bahasa Inggris, yang dapat menjadi kendala bagi siswa yang tidak fasih berbahasa Inggris. Keterbatasan ini dapat mengurangi efektivitas pembelajaran bagi siswa yang lebih nyaman menggunakan bahasa lain, sehingga mereka mungkin kesulitan memahami *fitur* yang disajikan.
4. Guru hanya dapat membuat modul pembelajaran melalui komputer/laptop, yang dapat menjadi kendala bagi mereka yang lebih suka menggunakan perangkat lain. Seperti *tablet* atau *smartphone*. Keterbatasan ini dapat mengurangi kualitas dalam merancang dan mengembangkan materi pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, media *nearpod* memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. Pertama, akses *nearpod* memerlukan koneksi internet yang dapat mengakibatkan penggunaan data boros. Kedua, platform ini memerlukan sinyal internet yang kuat. Ketiga, *Nearpod* hanya tersedia dalam bahasa Inggris yang dapat menjadi kendala bagi siswa yang tidak fasih berbahasa Inggris. Keempat, guru hanya dapat membuat modul pembelajaran melalui *tablet* atau *smartphone*. Kelemahan ini dapat mengurangi kualitas dalam merancang dan mengembangkan materi pembelajaran.

b. Ciri-Ciri Media *Nearpod*

Menurut Ami (2021, hlm. 142) menjelaskan, bahwa *nearpod* adalah *platform* pembelajaran digital yang dirancang untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Berikut merupakan beberapa ciri-ciri media *nearpod* yang dijelaskan secara terperinci.

- 1) Konten Interaktif
 - a. Slide Presentasi; *Nearpod* memungkinkan pendidik untuk membuat presentasi yang menarik dengan berbagai elemen multimedia, termasuk teks, gambar dan video.
 - b. Kuis dan Penilaian; Pendidik dapat menyisipkan kuis, pertanyaan pilihan ganda, dan penilaian formatif di dalam presentasi. Membantu mengevaluasi pemahaman peserta didik secara langsung.

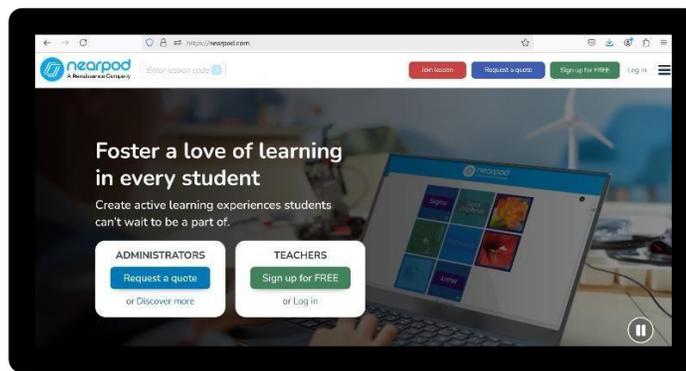
- c. Simulasi dan Aktivitas; *Nearpod* menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti simulasi, permainan dan tugas kolaboratif yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif.
- 2) Keterlibatan Siswa
- a. Polling dan Diskusi; Fitur polling memungkinkan pendidik untuk mengumpulkan pendapat peserta didik secara *real-time*. Diskusi dapat dilakukan melalui fitur *chat* atau forum yang mendorong peserta didik untuk berbagi ide dan berkolaborasi.
 - b. Fitur VR (Virtual Reality); *Nearpod* menawarkan pengalaman pembelajaran yang imersif melalui konten VR, memungkinkan peserta didik untuk menjelajahi lingkungan baru dan konsep yang sulit dipahami dengan cara yang lebih menarik.
- 3) Analisis Data *Real-Time*
- a. Pelacakan Kemajuan Peserta didik; *Nearpod* menyediakan laporan analitik yang memungkinkan guru untuk memantau kemajuan peserta didik secara individu maupun kelompok. Data ini mencakup hasil kuis, partisipasi dalam aktivitas dan waktu yang dihabiskan pada setiap *slide*.
 - b. Umpan Balik Instan; Dengan data yang diperoleh, pendidik dapat memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik dan membantu mereka memahami area yang perlu diperbaiki
- 4) Aksesibilitas dan Fleksibilitas
- a. *Multi-platform*; *Nearpod* dapat diakses melalui berbagai perangkat, termasuk komputer, tablet dan *smartphone*. Memungkinkan peserta didik untuk belajar di mana saja dan kapan saja.
 - b. Integrasi dengan LMS; *Nearpod* dapat diintegrasikan dengan *Learning Management System (LMS)* seperti *google classroom*, sehingga memudahkan pendidik dalam mengelola materi dan tugas.
 - c. Kustomisasi dan Personalisasi
 - 1. Kustomisasi Konten; Pendidik dapat menyesuaikan konten sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman peserta didik. Hal ini, termasuk menambahkan catatan, mengubah urutan *slide* atau memilih aktivitas yang paling relevan.
 - 2. Pengaturan Waktu; Pendidik dapat mengatur waktu untuk setiap aktivitas, memberikan kontrol lebih dalam pengelolaan kelas dan memastikan bahwa semua peserta didik memiliki kesempatan untuk berpartisipasi.
 - d. Fasilitas Kolaborasi
 - 1. Kerja Kelompok ; *Nearpod* mendukung kerja kelompok dengan fitur yang memungkinkan peserta didik untuk berkolaborasi dalam proyek atau tugas secara bersamaan, baik secara langsung maupun jarak jauh.

2. Berbagi Konten; Pendidik dapat berbagi konten dengan rekan-rekan mereka, memungkinkan kolaborasi antar guru dalam pengembangan materi ajar.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan, bahwa *nearpod* adalah media pembelajaran yang kaya akan fitur interaktif dan analitis yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi proses belajar yang lebih efektif. Dengan berbagai ciri-ciri tersebut, *nearpod* menjadi alat yang sangat berguna bagi pendidik dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna

c. Penggunaan Media Nearpod

Nearpod dapat diakses secara *daring* dan juga tersedia untuk diunduh melalui *play store* pada perangkat ponsel dan *gadget* lainnya. *Platform* ini menawarkan tiga jenis peran pengguna yang berbeda, yakni siswa (*student*) dan pengajar (*teacher*) dan administrator (*administrators*). Meskipun demikian, dalam konteks proses pembelajaran, hanya siswa dan pengajar yang membutuhkan akses penuh ke *platform nearpod* untuk keperluan interaksi dan pengelolaan materi pembelajaran.

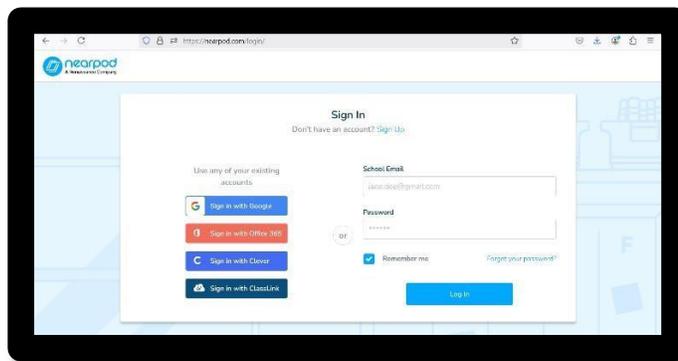


Gambar 2.1 Halaman Awal Nearpod

(Sumber: Dokumen Pribadi)

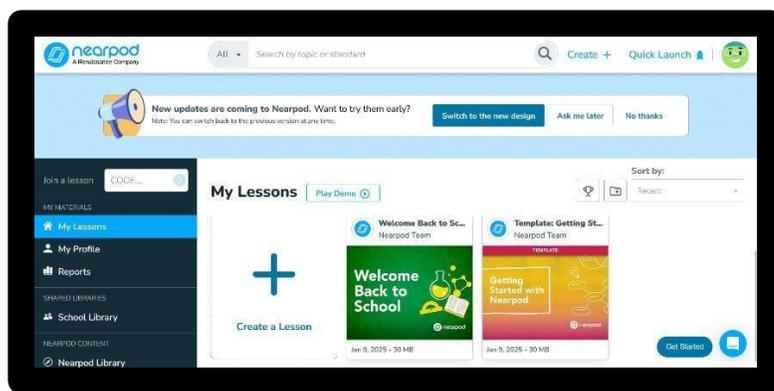
Siswa tidak diwajibkan untuk membuat akun atau mengelola perencanaan pembelajaran seperti yang harus dilakukan oleh guru. Untuk dapat mengakses materi pembelajaran, siswa hanya perlu menerima *kode* kelas atau

tautan yang diberikan oleh pengajar mereka. Kemudian mengikuti sesi pembelajaran secara *daring* bersama teman-teman sekelas. Proses yang dijalani oleh guru berbeda, di mana mereka harus memulai dengan mendaftar untuk membuat akun terlebih dahulu. Langkah ini dapat dilakukan dengan memilih opsi *sign up* jika belum memiliki akun, atau memilih *log in* jika sudah terdaftar dan memiliki akses sebelumnya.



Gambar 2.2 Halaman Sign In Nearpod
(Sumber: Dokumen Pribadi)

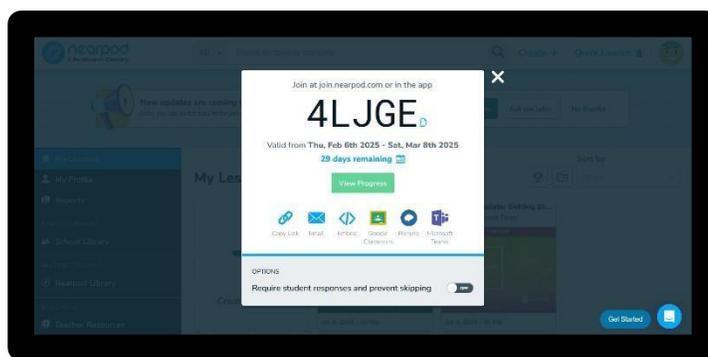
Setelah proses pendaftaran dan pemilihan akun berhasil dilakukan, layar akan menampilkan tampilan seperti yang terlihat pada gambar 2.3. Layar ini memperlihatkan halaman akun *nearpod* yang dapat diakses oleh guru, di halaman ini, guru memiliki kemampuan untuk membuat kelas serta merancang modul atau materi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia di *nearpod*. Setiap *slide* yang dibuat akan disusun mengikuti tata letak yang ditampilkan pada gambar. Sementara itu, guru dapat menyesuaikan susunannya sesuai dengan kebutuhan. Selanjutnya, setiap *slide* dapat diubah baik dengan menambah, menghapus atau memperbarui konten sesuai keinginan. Setelah menyelesaikan pembuatan materi atau modul, guru dapat menyimpannya dan keluar dari halaman tersebut dengan memilih opsi *save* dan *exit*, yang akan membawa mereka kembali ke halaman akun pribadi. Modul atau bahan ajar yang telah dibuat akan otomatis tersimpan di perpustakaan pribadi guru, yang dikenal sebagai *my library*.



Gambar 2.3 Halaman *My Lessons* Nearpod

(Sumber: Dokumen Pribadi)

Nearpod menyediakan tiga opsi akses untuk mengadakan pembelajaran bersama siswa. Pilihan metode pembelajaran yang tersedia meliputi *Live Participation + Zoom*, *Live Participation* dan *Student Paced*. Setelah memilih metode pembelajaran yang diinginkan, guru akan mendapatkan kode kelas yang dapat dibagikan kepada siswa agar mereka dapat bergabung dalam sesi pembelajaran. Selain itu, guru juga dapat memilih opsi *all device* yang memungkinkan semua peserta menggunakan kode kelas yang sama untuk mengakses materi pembelajara. Setelah itu, guru akan memandu jalannya pembelajaran. sementara siswa akan terlibat secara aktif sesuai dengan kreativitas dan desain kegiatan pembelajaran yang dibuat oleh guru.



Gambar 2.4 Halaman Kode Kelas *Nearpod*

(Sumber: Dokumen Pribadi)

9. Hakikat Model Pembelajaran *Ekspositori*

a. Pengertian Model *Ekspositori*

Menurut Sanjaya dalam Hendra (2015, hlm.15) menyatakan, bahwa model *ekspositori* adalah suatu pendekatan dalam pendidikan yang melibatkan penyampaian materi secara lisan oleh seorang guru kepada sekelompok siswa. Tujuan dari model ini adalah yaitu untuk memastikan bahwa siswa dapat memahami dan menguasai materi pelajaran dengan sebaik-baiknya. Dalam model ini, guru berperan sebagai penyampai informasi yang memberikan penjelasan yang sistematis dan jelas, sehingga siswa dapat menyerap pengetahuan secara efektif. Artinya, model *ekspositori* merupakan pendekatan yang fokus pada penyampaian informasi secara lisan oleh seorang guru kepada sekelompok siswa. Tujuan dari model ini untuk memastikan bahwa siswa dapat memahami dan menguasai materi pelajaran dengan sebaik-baiknya.

b. Langkah-Langkah Model *Ekspositori*

Menurut Rukyawati (2013, hlm. 104) menyatakan, bahwa langkah-langkah model *ekspositori* diantaranya:

1) Persiapan

Persiapan yaitu langkah awal yang sangat penting dalam metode *ekspositori*. Tujuan dari tahap ini meliputi:

- a) Meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa terhadap proses belajar.
- b) Mendorong dan membangkitkan rasa ingin tahu siswa.
- c) Menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan, sehingga siswa merasa tertarik dengan lingkungan belajar yang ada.

2) Penyajian

Penyajian adalah tahap di mana guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa atau sekelompok siswa, sesuai dengan persiapan yang dilakukan sebelumnya.

3) Korelasi

Langkah korelasi adalah tahap di mana materi pelajaran dihubungkan dengan pengalaman siswa serta aspek-aspek lain yang memungkinkan siswa memahami keterkaitan dengan pengetahuan yang sudah mereka miliki. Tahap ini bertujuan untuk memberikan makna yang lebih dalam terhadap materi yang diajarkan. Sering kali, dalam proses pembelajaran guru mengalami kesulitan dalam membantu siswa menangkap makna materi yang disampaikan.

- 4) Menyimpulkan
Menyimpulkan adalah tahap yang bertujuan untuk memahami pokok-pokok materi pelajaran yang telah disampaikan. Dalam model *ekspositori* langkah menyimpulkan melibatkan pengambilan inti dari proses penyajian. Proses menyimpulkan ini memberikan keyakinan kepada siswa mengenai kebenaran informasi yang disampaikan sehingga siswa merasa tidak ragu.
- 5) Mengaplikasikan
Langkah mengaplikasikan yaitu tahap di mana siswa menunjukkan kemampuan mereka setelah mendengarkan penjelasan dari guru. Tahap ini sangat penting karena melalui langkah ini, guru dapat mengumpulkan informasi mengenai penguasaan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

c. Keunggulan dan Kelemahan Model *Ekspositori*

Menurut Rukyawati (2013, hlm. 109) menyatakan, bahwa langkah-langkah model *ekspositori* di antaranya sebagai berikut.

1. Keunggulan
 - a. Guru memiliki kemampuan untuk mengatur urutan dan cakupan materi pelajaran, sehingga guru dapat mengevaluasi sejauh mana siswa memahami materi yang telah disampaikan.
 - b. Model ini sangat efektif ketika materi pelajaran yang perlu dikuasai siswa cukup luas, sementara waktu yang tersedia untuk belajar sangat terbatas.
 - c. Dapat diterapkan pada jumlah siswa dan ukuran kelas yang besar.
2. Kelemahan
 - a. Hanya dapat diterapkan pada siswa yang memiliki kemampuan mendengar dan menyimak dengan baik.
 - b. Sulit untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam aspek sosialisasi, hubungan interpersonal serta kemampuan berpikir kritis.
 - c. Model ini bergantung kepada guru

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan yang terdapat dalam model *ekspositori*, peneliti perlu memanfaatkan kelebihan tersebut secara maksimal dan menerapkan model ini dengan serius. Hal ini bertujuan agar hasil belajar siswa dapat mencapai tingkat keberhasilan yang optimal dalam menyelesaikan kegiatan belajar. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan, bahwa model *ekspositori* bersifat terpusat pada guru, di mana guru memainkan peran yang dominan dalam proses pembelajaran, sementara siswa hanya sebagai

pendengar, penerima dan menyimpan informasi dan melakukan aktivitas lain yang sesuai dengan informasi yang disampaikan.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu memberikan penjelasan dan rincian mengenai hasil-hasil yang telah dicapai dalam kajian-kajian yang telah dilakukan. Temuan-temuan ini berfungsi sebagai referensi bagi penulis untuk melakukan perbandingan, sehingga dapat menghindari kesamaan yang signifikan dalam pelaksanaan penelitian dan memastikan adanya perbedaan yang jelas dari studi-studi yang telah ada. Berikut ini adalah hasil-hasil penelitian-penelitian terdahulu.

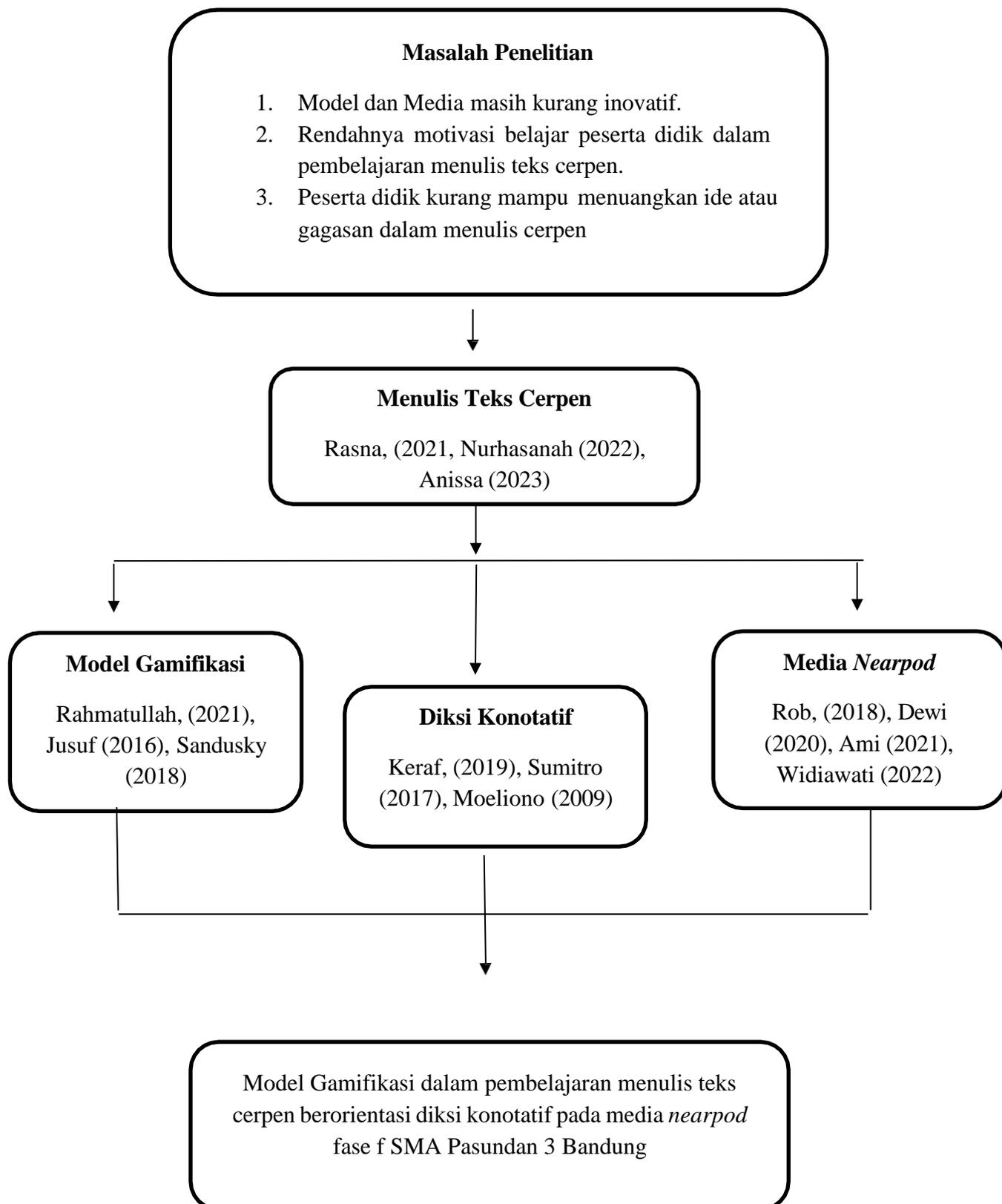
Tabel 2.1 Hasil Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti/ Tahun	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Nurmiati (2022)	<i>Penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi nearpod pada materi menulis teks biografi siswa kelas X SMAN I Batujajar.</i>	Penerapan media pembelajaran berbasis nearpod pada materi teks biografi berhasil menarik perhatian peserta didik dan membantu peserta didik mengembangkan ide.	Persamaan dengan penelitian terdahulu terletak pada media pembelajaran yaitu nearpod.	Perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada submateri pembelajaran.

2.	Rahmadani (2024)	<i>Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Konjungsi Teks Deskripsi Kelas 9i SMPN 13 Surabaya</i>	Model gamifikasi mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar peserta didik, dan pemahaman yang lebih baik terhadap konjungsi dalam teks deskripsi.	Persamaan dengan penelitian terdahulu terletak pada model pembelajaran yaitu model pembelajaran gamifikasi.	Perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada pemilihan materi.
3.	Aryani (2023)	<i>Penerapan nearpod sebagai media pembelajaran interaktif berbasis web</i>	Media <i>nearpod</i> mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik	Persamaan dengan penelitian terdahulu terletak pada media pembelajaran, yaitu media <i>nearpod</i> sebagai media pembelajaran interaktif.	Perbedaan dengan penelitian terdahulu terletak pada fokus motivasi belajar peserta didik bukan pembelajaran menulis atau Diksi

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah suatu rencana yang disusun oleh penulis untuk melaksanakan penelitian. Rancangan ini berfungsi sebagai panduan bagi penulis dalam menjalankan proses penelitian, sehingga peneliti dapat tetap fokus dan tidak menyimpang dari pedoman yang telah ditetapkan dalam kerangka pemikirant tersebut.

Tabel 2.2 *Kerangka Pemikiran*

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi Penelitian

Menurut (Arikunto, 2010, hlm. 107) asumsi atau anggapan dasar adalah suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti harus dirumuskan secara jelas. Asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Seberapa besar kemampuan peserta didik menulis cerpen berorientasi diksi konotatif sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran gamifikasi dan media *nearpod* pada peserta didik Fase F di SMA Pasundan 3 Bandung
- b) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kemampuan peserta didik menulis cerpen berorientasi diksi konotatif menggunakan model pembelajaran *ekspositori* dengan model pembelajaran gamifikasi dengan media *nearpod* pada peserta didik Fase F di SMA Pasundan 3 Bandung
- c) Tepatkah model gamifikasi diterapkan dalam pembelajaran menulis teks cerpen berorientasi diksi.

2. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono dalam Anisah (2017) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis dirumuskan atas dasar kerangka pemikiran dan asumsi yang merupakan jawaban sementara atas masalah yang di rumuskan. Berdasarkan penjelasan tersebut, hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

- a) Kemampuan peserta didik menulis cerpen sesudah menggunakan model pembelajaran gamifikasi dan media *nearpod* pada peserta didik di SMA Pasundan 3 Bandung lebih baik dibandingkan sebelum penerapan model tersebut.
- b) Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kemampuan peserta didik menulis cerpen berorientasi diksi konotatif yang menggunakan model pembelajaran gamifikasi dan media *nearpod* pada peserta didik Fase F

SMA Pasundan 3 Bandung dengan peserta didik menggunakan model *ekspositori*.

- c) Model gamifikasi dalam media *nearpod* tepat digunakan dalam pembelajaran menulis teks cerpen berorientasi diksi pada peserta didik Fase F di SMA Pasundan 3 Bandung.