

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Kajian Teori**

Kajian teori adalah pengertian dari berbagai teori-teori yang terkandung dalam variabel suatu penelitian. Dalam penelitian, teori berfungsi sebagai referensi. Oleh sebab itu, bagian ini tidak hanya menyajikan prespektif peneliti melainkan juga teori-teori.

#### **1. Kedudukan Pembelajaran Menulis Teks Cerita Pendek Berdasarkan Kurikulum Merdeka**

##### **a. Kurikulum Merdeka**

Kurikulum merdeka adalah kebijakan pendidikan di Indonesia yang bertujuan untuk memberikan keluasaan kepada peserta didik dan pendidik dalam mengelola proses pembelajaran. Kebijakan ini dirancang untuk menjawab tantangan abad ke-21 dengan mengutamakan pengembangan kompetensi peserta didik, kemandirian belajar, dan fleksibilitas pembelajaran. Kurikulum Merdeka memiliki dua kegiatan pembelajaran utama, yaitu mata pelajaran regular dan proyek penguatan Profil Pelajar Pancasila. Agustina, dkk. (2022, hlm. 3) berpendapat bahwa dengan melalui kegiatan proyek yang memberikan siswa lebih banyak kesempatan untuk secara aktif mengeksplorasi pembelajaran yang mendorong pengembangan kompetensi dan karakter. Pengajaran melalui Kurikulum Merdeka memberikan pembelajaran jauh lebih menarik dan interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan dari Kurikulum Merdeka adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan siswa dalam membaca dan berhitung di setiap kelas. Kurikulum Merdeka juga menggabungkan kebutuhan minat pada peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran.

Pada program pendidikan mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pembelajaran menulis teks cerita pendek, termasuk kedalam bagian-bagian pada fase D kelas VII. Sehingga, dapat ditegaskan dengan menunjukkan bahwa capaian pada fase D peserta didik, yaitu “Peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif. Peserta didik juga menuliskan hasil penelitian menggunakan

metodologi sederhana dengan mengutip sumber rujukan secara etis. Dalam menulis teks multimodal yang mengekspresikan perasaan simpati (kasih sayang), empati (pengertian), kepedulian, dan sudut pandang pro atau kontra secara etis sambilmemberikan penghargaan. Untuk menulis, peserta didik dapat menggunakan dan mengembangkan bahasa baru dengan makna denotatif, konotatif, dan kiasan. Melalui penggunaan terminologi secara kreatif, peserta didik dapat menyajikan tulisan yang didasarkan pada fakta, pengalaman, dan imajinasi dengan cara yang indah dan menawan”. Artinya hal ini menunjukkan pada fase D mewajibkan peserta didik berpikir secara kreatif dalam mengembangkan suatu ide, gagasan dan pandangan secara mendasar sehingga dapat menyampaikan serta memberikan pendapat secara logis, masuk akal, dan imajinatif.

Kurikulum yang berlaku saat ini menunjukkan sejumlah perbedaan signifikan dibandingkan dengan Kurikulum 2013 (Kurtilas). Perubahan tersebut mencakup transformasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menjadi modul ajar, serta penggantian Silabus dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Lebih lanjut, terdapat perubahan terminologi dan fokus penilaian, di mana Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) digantikan oleh Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), Kompetensi Dasar (KD) bertransformasi menjadi Tujuan Pembelajaran (TP), dan terjadi pergeseran fokus penilaian dari sumatif menjadi formatif melalui penilaian harian. Selain itu, Program Semester (Prosem), Sumatif Tengah Semester (STS), dan Sumatif Akhir Semester (SAS) masing-masing mengalami perubahan nomenklatur menjadi PTS dan PAS, sementara indikator soal tetap dipertahankan. Sebelum menyusun modul ajar sesuai dengan format yang ditentukan, pendidik perlu memahami secara mendalam pedoman yang menjelaskan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka. Para pendidik harus terlebih dahulu memahami pedoman yang membahas Kurikulum Merdeka sesuai dengan telah ditetapkan sebelum membuat modul ajar sesuai dengan aturan yang ditentukan

Jannah (2020, hlm. 57) berpendapat bahwa Artinya, Kurikulum Merdeka ini pembelajaran dengan berbagai jenis sehingga lebih optimal. Pendidik diberi kebebasan ketika memodifikasi modul ajar yang telah disediakan oleh pemerintah

sesuai dengan karakteristik dari masing-masing sekolah untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Pemerintah telah menetapkan beberapa kriteria dalam Kurikulum Merdeka antara lain, yakni : 1) konsep esensial, disiplin yang diambil berdasarkan pengalaman pembelajaran; 2) menarik, menantang, dan bermakna serta melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran sesuai dengan pengetahuan dan pengalamannya; 3) kontekstual serta relevan dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan tempat, waktu, dan lingkungan peserta didik; 4) berkesinambungan, fase dimana peserta didik belajar sesuai dengan alur tahapan.

Kurikulum Merdeka menawarkan fleksibilitas yang signifikan, menempatkan peserta didik sebagai fokus utama dan memberikan otonomi kepada pendidik serta sekolah dalam merancang pembelajaran yang relevan. Berdasarkan konsep "Merdeka Belajar," kurikulum ini secara fundamental berbeda dari Kurikulum 2013, dengan menekankan inovasi, kemandirian belajar, dan kreativitas, yang dimulai dari peran sentral pendidik menurut Agustina, dkk. (2022, hlm.3). Implementasi Kurikulum Merdeka diharapkan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif dan menyenangkan, mengatasi keluhan peserta didik terkait tekanan untuk terus meningkatkan nilai. Lebih lanjut, kurikulum ini bertujuan untuk menyediakan pembelajaran berkualitas yang mengembangkan kompetensi peserta didik sebagai sumber daya manusia Indonesia yang adaptif terhadap tantangan global, serta membentuk karakter yang selaras dengan Profil Pelajar Pancasila.

Berdasarkan paparan tersebut mengenai Kurikulum Merdeka, maka dapat disimpulkan Kurikulum Merdeka adalah kebijakan pendidikan yang memberikan fleksibilitas dan kebebasan kepada pendidik serta peserta didik untuk mengelola proses pembelajaran secara kreatif dan relevan. Kebijakan ini dirancang untuk menjawab tantangan abad ke-21 dengan mengutamakan pengembangan kompetensi, kemandirian belajar, dan fleksibilitas. Dengan fokus pada penguatan Profil Pelajar Pancasila, Kurikulum Merdeka memungkinkan pembelajaran yang lebih bermakna, kontekstual, dan interaktif. Selain itu, perbedaan signifikan dengan Kurikulum 2013 terletak pada orientasi pembelajaran yang tidak lagi mengejar nilai ketuntasan minimum, melainkan mendorong kualitas pembelajaran

dan pengembangan karakter peserta didik. Kurikulum ini menjadi langkah strategis untuk mewujudkan generasi Indonesia yang berkualitas, dan berkarakter. Kurikulum Merdeka juga dirancang untuk menciptakan ekosistem pembelajaran yang fleksibel, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan dunia pendidikan saat ini. Fokusnya adalah membentuk peserta didik dengan kompetensi literasi, numerasi, serta karakter yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila, menjadikan mereka sumber daya manusia yang unggul dan kompetitif secara global.

### **1) Capaian Pembelajaran**

Capaian pembelajaran (CP) adalah tujuan pembelajaran dengan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik pada setiap fase pendidikan. Capaian pembelajaran ini terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diharapkan mampu dicapai oleh peserta didik sesuai dengan tahapan perkembangan mereka, sehingga bisa menjadi acuan pembelajaran peserta didik. Oleh karena itu, capaian pembelajaran (CP) ini bisa memberikan suatu tujuan umum dan ketersediaan waktu untuk mencapai sebuah tujuan dengan fase setiap pendidikan. Menurut Kemdikbud (2015, hlm. 1) “Capaian pembelajaran (CP) merujuk pada pernyataan yang menggambarkan tujuan pendidikan, yang mencakup harapan mengenai pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan yang seharusnya dimiliki oleh siswa setelah menyelesaikan suatu periode pembelajaran. Dengan kata lain, CP menetapkan standar yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik dalam proses pendidikan mereka”. Dengan demikian, CP menjadi tolok ukur holistik yang mengintegrasikan aspek kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan), dan afektif (sikap) sebagai indikator keberhasilan belajar.

Ichiana (2023, hlm. 3) berpendapat bahwa capaian pembelajaran (CP) kompetensi ini diukur dan dievaluasi untuk memastikan perkembangan peserta didik sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Seperangkat kemampuan yang lengkap dan konten yang luas tercakup dalam capaian pembelajaran, yang disusun secara naratif. Capaian pembelajaran (CP) berfungsi sebagai indikator untuk mengukur perkembangan peserta didik dalam memenuhi tujuan pendidikan yang diuraikan dalam Kurikulum Merdeka. Selain dapat diukur dengan berbagai cara di luar pengamatan langsung, tujuan pembelajaran dapat dicapai pada tingkat yang

berbeda dan bahkan dengan metode yang berbeda. *Behavioural objectives* merupakan jenis lain dari Capaian Pembelajaran (CP) yang memiliki hasil dapat diamati secara langsung.

Nurzannah, dkk. (2023, hlm. 553) berpendapat bahwa bahwa sejak awal abad 21, arah capaian pembelajaran di dunia pendidikan kontemporer adalah menjadikan peserta didik memiliki kemampuan berfikir kritis dan kreatif sehingga bisa menerima keterbukaan terhadap berbagai keterampilan yang memudahkan peserta didik dalam menghadapi hidup di masa depan. Artinya, Kemampuan tersebut bisa diwujudkan dengan menerapkan visi pendidikan di Indonesia, peserta didik harus mempunyai kemampuan untuk memecahkan masalah dengan menggunakan kategori *High Order Thinking Skills* (HOTS). Capaian pembelajaran ini erat kaitannya dengan ranah kognitif taksonomi bloom yang mengarah pada enam tingkatan, yaitu C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (mencipta).

Berdasarkan dari pernyataan-pernyataan diatas mengenai capaian pembelajaran, maka sehingga dapat disimpulkan Capaian Pembelajaran (CP) merupakan tujuan pembelajaran meliputi kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam setiap fase pendidikan, seperti pengetahuan, kemampuan, dan sikap. Capaian Pembelajaran (CP) berperan sebagai panduan untuk menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan fase perkembangan peserta didik dan berusaha untuk menguraikan hasil yang diharapkan dari peserta didik pada akhir sesi pembelajaran. CP juga mengandung tujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, yang sangat penting untuk mengatasi rintangan di masa depan, dan dapat dinilai 2 cara, yaitu dengan cara langsung ataupun secara tidak langsung. Dalam konteks pendidikan abad 21, CP juga berfokus pada keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS), yang berhubungan dengan taksonomi Bloom, yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Sebagai hasilnya, capaian pembelajaran tidak hanya menilai hasil belajar kognitif tetapi juga kemampuan dan watak peserta didik yang akan diperlukan untuk masa depan mereka.

## 2) Tujuan pembelajaran

Setelah mempelajari tentang capaian pembelajaran (CP), maka pendidik harus membuat suatu rancangan tentang ide-ide yang berkaitan dengan materi menggunakan kata kunci yang telah dikumpulkan pada langkah sebelumnya, tentukan apa yang harus dipelajari oleh siswa pada fase tersebut untuk membuat tujuan pembelajaran Menurut Asrori (2016, hlm. 166) memiliki tujuan tentang bagaimana antara pengetahuan dengan kemampuan yang diharapkan peserta didik setelah selesai melakukan kegiatan pembelajaran dalam tema tertentu. Sementara itu Asrori juga mengatakan (2016, hlm. 166) berpendapat bahwa tujuan pembelajaran adalah gambaran kemampuan peserta didik untuk menunjukkan kinerja yang diinginkan sebelum ketidakmampuan peserta didik. Artinya, bahwa tujuan pembelajaran ini sebenarnya adalah pernyataan-pernyataan yang mengacu terhadap tercapainya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran.

Tujuan pembelajaran harus dirumuskan dengan lengkap supaya tidak menimbulkan penafsiran yang bermacam-macam. Menurut Rikson (2023, hlm. 14) bahwa suatu tujuan pembelajaran juga harus memenuhi kriteria-kriteria tertentu, yakni: a) spesifik, yang berarti tidak multitafsir (tidak menimbulkan banyak penafsiran); b) operasional, yang berarti memiliki satu perilaku yang dapat dimonitor sehingga alat evaluasi lebih mudah disusun. Dengan demikian, tujuan pembelajaran adalah deskripsi yang tepat tentang apa yang perlu dipelajari siswa sebagai hasil pembelajaran, yang direpresentasikan sebagai perilaku yang dapat diamati dan diukur. Menurut Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (2022, hlm. 15) Dalam konteks penulisan tujuan pembelajaran pada buku panduan pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan menengah, terdapat dua komponen esensial yang perlu diperhatikan. Pertama, tujuan pembelajaran hendaknya mencerminkan kompetensi, merupakan keterampilan dan kemampuan yang harus dikuasai dan dipresentasikan oleh peserta didik. Pendidik memanfaatkan pernyataan panduan untuk merumuskan kompetensi ini. Komponen kedua yang tak kalah penting adalah ruang lingkup materi. Tujuan pembelajaran harus secara jelas mengidentifikasi konsep-konsep utama yang

esensial untuk dipahami oleh peserta didik setelah menyelesaikan satu unit pembelajaran.

Dengan mengacu paparan tersebut, tujuan pembelajaran merupakan deskripsi eksplisit mengenai pengetahuan dan keterampilan yang diharapkan dikuasai oleh peserta didik setelah menyelesaikan suatu proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini menekankan pada hasil belajar yang terukur, yang mencakup kompetensi yang harus didemonstrasikan serta cakupan materi yang harus dipahami secara komprehensif. Dengan perumusan tujuan pembelajaran yang terstruktur dan jelas, seorang pendidik dapat secara efektif menentukan materi yang relevan dan strategi pembelajaran yang sesuai, sehingga mampu memotivasi peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Dengan begitu, tujuan pembelajaran berfungsi sebagai panduan yang jelas untuk pendidik dalam merancang proses pembelajaran, sehingga dapat mengarahkan peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang optimal sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.

### **3) Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)**

Alur tujuan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka adalah bagian dari susunan tujuan pembelajaran yang logis dan di susun sistematis berlandaskan capaian pembelajaran sesuai dengan jenjang pendidikan. Alur tujuan pendidikan dirancang untuk memberikan panduan yang jelas bagi pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, konteks lingkungan, dan kebutuhan lokal. Riskhyuningsih (2022, hlm. 22) berpendapat bahwa alur tujuan pembelajaran merupakan rangkaian tujuan pembelajaran yang kemudian disusun secara logis berdasarkan urutan pembelajaran dari awal hingga akhir suatu fase dalam pendidikan. Artinya, alur Tujuan pembelajaran (ATP) ialah susun dirangkai secara logis dengan prinsip ATP yang esensial, kontekstual, sederhana dan berkesinambungan.

Fungsi dari Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan kurikulum 2013 sama. Sebagai acuan pendidik dalam merencanakan pembelajaran yaitu modul pembelajaran. Hal tersebut kemudian harus dilengkapi dengan capaian pembelajaran yang didapat oleh peserta didik di akhir fase penguatan dari Profil

Pelajar Pancasila. Menurut Ninda, dkk. (2024, hlm. 2) bahwa Alur tujuan pembelajaran (ATP) adalah gambaran mengenai tujuan-tujuan proses pembelajaran yang berjalan secara terinci dan terukur. Dengan demikian, alur tujuan pembelajaran yang jelas dan terperinci, pendidik bisa merancang pembelajaran sesuai dengan minat, kemampuan, dan kebutuhan peserta didik. Selain itu, ATP juga bisa membantu pendidik dalam memperbaiki proses pembelajaran dan menilai kemajuan peserta didik. Menurut Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (2022, hlm. 23) bahwa alur tujuan pembelajaran (ATP) tidak ditetapkan oleh pemerintah sehingga pendidik bisa menggunakan satu dari alur tujuan pembelajaran yang berbeda dengan pendidik lainnya walaupun mengajar peserta didik dengan fase yang sama. Berikut ini cara menyusun alur tujuan pembelajaran dari tujuan pembelajaran.

***Tabel 1. 1 Merubah TP Menjadi ATP***

<b>Pengurutan dari yang konkret ke yang abstrak</b>	Metode pengurutan dari konten yang konkret dan berwujud ke konten yang lebih abstrak dan simbolis.
<b>Pengurutan Deduktif</b>	Metode pengurutan dari konten bersifat umum ke konten yang spesifik.
<b>Pengurutan dari Mudah ke yang lebih Sulit</b>	Metode pengurutan dari konten paling mudah ke konten paling sulit.
<b>Pengurutan Hierarki</b>	Metode ini dilaksanakan dengan mengajarkan keterampilan komponen konten yang lebih mudah terlebih dahulu sebelum mengajarkan keterampilan yang lebih kompleks.
<b>Pengurutan Prosedural</b>	Metode ini dilaksanakan dengan mengajarkan tahap pertama dari sebuah prosedur, kemudian membantu Peserta didik untuk menyelesaikan tahapan selanjutnya.

<b>Scaffolding</b>	Metode pengurutan yang meningkatkan standar performa sekaligus mengurangi bantuan secara bertahap.
--------------------	--

Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) merupakan serangkaian tujuan pembelajaran yang terstruktur secara sistematis, logis, dan berkesinambungan. Rangkaian ini didasarkan pada capaian pembelajaran yang telah ditetapkan di setiap fase pendidikan. ATP berfungsi sebagai panduan bagi pendidik untuk merancang pembelajaran yang esensial, kontekstual, dan kebutuhan dan karakter peserta didik. Selain itu, ATP menggantikan fungsi silabus dalam Kurikulum 2013, menjadi acuan utama dalam menyusun modul pembelajaran, dan membantu pendidik mengevaluasi serta memperbaiki proses pembelajaran untuk mendukung capaian peserta didik, termasuk penguatan Profil Pelajar Pancasila.

#### **4) Rencana Pembelajaran dan Asesmen**

Rencana pembelajaran dibuat sesuai dengan rancangan terorganisir yang disusun pendidik yang berguna untuk memantau proses pembelajaran agar tujuan dalam proses pembelajaran sesuai dengan diinginkan maka pembelajaran tersebut harus bersifat efektif. Dalam Kurikulum Merdeka, rencana pembelajaran disesuaikan dengan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan Capaian Pembelajaran (CP) yang telah ditentukan, dan memberikan fleksibilitas bagi pendidik dalam menyesuaikan kebutuhan peserta didik. Rencana asesmen dan pembelajaran memiliki hubungan yang terikat dan saling memengaruhi. Informasi yang diperoleh dari asesmen menjadi dasar penting dalam perancangan pembelajaran yang relevan.

Lebih lanjut, asesmen juga berperan dalam mengevaluasi efektivitas implementasi kegiatan pembelajaran. Menurut Kemdikbud (2022, hlm. 23) bahwa setiap pendidik harus memiliki rencana pembelajaran untuk membantu dalam mengarahkan proses pembelajaran guna mencapai CP. Rencana pembelajaran tersebut, di antaranya modul ajar. Jika pendidik menggunakan modul pembelajaran maka dalam Kurikulum Merdeka tidak perlu lagi membuat RPP sebab komponen-komponen yang terkandung dalam RPP sudah meliputi dalam

modul ajar, dengan kata lain RPP lebih lengkap dibandingkan modul ajar. Berikut ini untuk kelengkapan modul ajar.

**Tabel 1. 2 Kelengkapan Modul Ajar**

<b>Informasi Umum</b>	<b>Komponen Inti</b>	<b>Lampiran</b>
1. Identitas Penulis Modul	1. Tujuan Pembelajaran	1. Lembar Kerja Peserta Didik
2. Kompetensi Awal	2. Asesmen	2. Pengayaan dan Remedial
3. Profil Pelajar Pancasila	3. Pemahaman Bermakna	3. Bahan Bacaan Pendidik dan Peserta Didik
4. Sarana dan Prasarana	4. Pertanyaan Pemantik	4. Glosarium
5. Target Peserta Didik	5. Kegiatan Pembelajaran	5. Daftar pustaka
6. Model Pembelajaran	6. Refleksi Peserta Didik dan Pendidik	

Berdasarkan paparan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwasannya Kurikulum Merdeka adalah hasil dari penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum 2013. Oleh sebab itu, sekolah sudah seharusnya mengimplemetasikan Kurikulum Merdeka ini yang mempunyai perinsip merdeka belajar untuk pendidkkan kedepannya menjadi lebih baik sesuai dengan eavalausi yang telah dilakukan. Dalam penelitian ini maka penulis akan melaukan penelitian dengan menggunakan Kurikulum Merdeka atau kurmer.

## **2. Pembelajaran Menulis Teks Cerita Pendek**

### **a. Elemen Capaian Pembelajaran Menulis Teks Cerita pendek**

Fase D terdapat 4 elemen capaian pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu, membaca, menyimak, berbicara, memeriksa dan mempresentasikan, serta menulis. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki elemen capaian yang berbeda. Dengan demikian, pendidik memiliki landasan yang jelas dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang efektif dan terarah. Penelitian ini berfokus pada keterampilan menulis pada pembelajaran teks cerita pendek berdasarkan latar belakang masalah dan temuan wawancara dengan pendidik Bahasa Indonesia kelas VII SMPN 35 Bandung.

Capaian pembelajaran pada elemen menulis teks cerita pendek untuk fase D menurut kemdikbud (2024, hlm. 1588) bahwa peserta didik dapat menulis teks cerita pendek serta menyampaikan pengamatan dan pengalaman dalam teks cerita pendek sesuai dengan petunjuk dan arahan sederhana. Artinya, Penelitian ini dirancang untuk mengevaluasi kompetensi peserta didik dalam merekonstruksi isi teks arahan atau petunjuk sederhana, serta teks cerita pendek, dengan tingkat akurasi yang tinggi.

Berdasarkan paparan tersebut dapat penulis simpulkan capaian pembelajaran pada elemen Tujuan dari penulisan teks cerita pendek ini adalah untuk mengevaluasi tingkat kompetensi peserta didik dalam menghasilkan karya fiksi berbentuk cerita pendek, khususnya dalam menuliskan kembali isi teks arahan atau petunjuk sederhana. Fokus penelitian ini berdasarkan pada capaian pembelajaran Bahasa Indonesia elemen menulis teks cerita pendek pada fase D, yang mencakup pengamatan dan pengalaman peserta didik dalam menulis teks dengan benar dan tepat. Penelitian ini didasarkan pada latar belakang serta temuan wawancara dengan pendidik Bahasa Indonesia kelas VII SMPN 35 Bandung.

#### **b. Pembelajaran Menulis Teks Cerita Pendek**

Pembelajaran dapat diartikan proses belajar peserta didik yang dibimbing oleh pendidik secara baik. Pembelajaran adalah proses interaksi yang terdapat dalam kelas yaitu interaksi antara pendidik (guru), peserta didik (siswa), serta sumber belajar yang berada di suatu lingkungan belajar tersebut. Sejalan dengan hal tersebut menurut Rikson (2023, hlm. 10) bahwa pembelajaran merupakan pendidik yang memberikan bantuan kepada peserta didik sehingga menghasilkan proses terhadap pengetahuan, kemahiran, serta menimbulkan sikap percaya terhadap peserta didik. Oleh sebab itu, proses pembelajaran ini akan dialami seseorang seumur hidupnya dan berlaku dimanapun serta kapanpun.

Pembelajaran biasanya dilakukan untuk memberdayakan potensi peserta didik untuk menjadi kompetensi. Kegiatan ini tidak akan berhasil jika tidak ada yang membantu, sehingga pemerintah mengatur proses pembelajaran dengan konsep sedemikian rupa agar pemberdayaan dengan tujuan membelajarkan kepada peserta didik ini berhasil. Konsep pembelajaran menurut Rikson (2023, hlm. 11) bahwa melalui pengaturan lingkungan yang cermat, peserta didik diharapkan

dapat mengembangkan perilaku atau memberikan respons yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Menurut Setiawan (2017, hlm. 21) bahwa Pembelajaran merupakan aktivitas sistematis yang terstruktur untuk memfasilitasi perubahan yang terencana dan terukur pada individu bertujuan untuk mengarahkan individu menuju perkembangan yang lebih positif dan konstruktif. (2012, hlm. 28) bahwa pembelajaran yang efektif membutuhkan intervensi terencana dari pendidik untuk mendorong keterlibatan peserta didik secara proaktif. Sedangkan menurut Nindi (2024, hlm. 10) bahwa Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem yang terstruktur atau proses belajar-mengajar yang diimplementasikan secara sistematis peserta didik dan pendidik berinteraksi dalam suatu lingkungan yang terencana. Berdasarkan beberapa teori tersebut artinya, proses pembelajaran ini ditentukan oleh pendidik dalam meningkatkan kemampuan peserta didik, kemampuan menulis teks cerita pendek dan mampu meningkatkan konstruksi pengetahuan baru sesuai dengan penguasaan mata pelajaran.

Pembelajaran yang kompleks mampu mencapai standar proses pendidikan. Oleh sebab itu, peserta didik dan pendidik harus melakukan suatu proses kegiatan belajar mengajar dengan sistem pembelajaran yang berkelanjutan. Pada proses pembelajaran terjadi suatu interaksi aktif antara peserta didik dan pendidik sebagai objek untuk menyampaikan materi. Dengan begitu, bisa dikatakan tujuan dari pembelajaran ini dilakukan untuk memperoleh sebuah ilmu pengetahuan dan memotivasi kemampuan mereka sehingga bisa merangsang keingintahuan peserta didik.

Berdasarkan paparan mengenai pembelajaran, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan sebuah proses interaktif yang melibatkan pendidik, peserta didik, dan sumber belajar. Interaksi ini ditujukan untuk memfasilitasi perolehan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai secara efektif bagi peserta didik. Proses ini bersifat sistematis, berlangsung seumur hidup, dan dilakukan secara sadar untuk memberdayakan potensi peserta didik. Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh peran pendidik dalam mewujudkan lingkungan yang optimal serta memberikan dorongan keterlibatan aktif peserta didik. Pembelajaran yang kompleks dan berkelanjutan penting untuk mencapai tujuan

pendidikan, yaitu mengembangkan kreativitas, konstruksi pengetahuan, dan kemampuan berpikir peserta didik.

### **c. Elemen Menulis Teks Cerita Pendek**

Elemen menulis sesuai dengan standar isi Kurikulum Merdeka. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia menyangkut empat komponen keterampilan berbahasa, yakni; a) keterampilan menyimak (*listening skills*); b) keterampilan berbicara (*speaking skills*); c) keterampilan membaca (*reading skills*); d) keterampilan menulis (*writing skills*). Setiap keterampilan ini sangat erat sehingga berhubungan dengan proses-proses yang mendasari bahasa. Gulo (2020, hlm. 21) menyatakan bahwa terdapat empat aspek keterampilan berbahasa yang wajib untuk dikuasai oleh peserta didik di seluruh Indonesia dan dalam kurikulum sekolah supaya bisa mempunyai kehidupan yang lebih layak di masa depan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, serta menulis. Salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting yakni keterampilan menulis. Keterampilan menulis menjadi salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik yang dilakukan dengan menuangkan ide dan gagasan ke dalam suatu bentuk tulisan. Sependapat dengan hal tersebut menurut Cahyaningrum, (2018, hlm. 45) bahwa keterampilan menulis menjadi hal yang sangat penting untuk diajarkan kepada peserta didik berdasarkan tingkatan pendidikan. Oleh sebab itu, dalam dunia pendidikan keterampilan menulis menjadi salah satu keterampilan yang sangat ditekankan pengembangan dan pembinaannya, disamping keterampilan numerasi dan literasi.

Menurut Tarigan (2008, hlm. 3) Keterampilan menulis memegang peranan krusial sebagai salah satu kompetensi berbahasa yang memungkinkan terjadinya komunikasi secara tidak langsung antara individu atau kelompok yang berkepentingan. Kegiatan yang bersifat produktif dan ekspresif mengindikasikan adanya luaran yang dihasilkan dari sebuah proses kreatif. Dalam konteks ini, keterampilan peserta didik dalam merangkai kata menjadi esensial guna menghasilkan karya tulis yang berkualitas. Kualitas sebuah tulisan, selanjutnya, ditentukan oleh kemampuannya dalam menyampaikan pesan secara efektif sehingga dapat dipahami dan diterima oleh pembaca. Oleh karena itu, peserta didik sangat dituntut untuk menguasai keterampilan berbahasa.

Menurut Tarigan (2008, hlm. 22) bahwa Menulis, dalam konteks akademis, dapat didefinisikan sebagai proses representasi bahasa melalui simbol-simbol grafis yang terstruktur. Sementara itu, Langan (2005, hlm. 12) berpendapat bahwa menulis sebagai tiga hal yaitu; “*writing as a skill, writing as a process of discovery, dan writing as a way to communicate with others*” kemampuan menulis adalah bakat bawaan sejak lahir. Sebaliknya, menulis lebih tepat dipahami sebagai sebuah keterampilan yang dapat dipelajari dan dikembangkan melalui latihan, serupa dengan keterampilan mengemudi, memasak, atau menyetik.

Elemen menulis pada Kurikulum Merdeka menurut kemdikbud (2024, hlm. 1588) Kemampuan peserta didik dalam menghasilkan teks tulis mencakup beragam, mulai dari teks petunjuk atau arahan sederhana hingga teks cerita pendek dan pantun sederhana. Peserta didik diharapkan mampu menyusun teks laporan hasil pengamatan, teks penjelasan yang bersifat elementer, serta teks iklan dengan memperhatikan kejelasan dan kerapian tulisan. Pada penelitian ini penulis menggunakan elemen menulis untuk teks cerita pendek dengan capaian pembelajaran peserta didik mampu menulis teks untuk menyampaikan pengamatan dan pengalaman dalam bentuk teks petunjuk arahan arahan sederhana, teks cerita pendek. Artinya penelitian ini harus memiliki kemampuan untuk membuat peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan, atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif dalam bentuk teks.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa keterampilan menulis memegang peranan krusial sebagai salah satu dari empat kompetensi berbahasa yang wajib dikuasai oleh peserta didik. Proses menulis melibatkan transformasi ide dan gagasan ke dalam bentuk tulisan yang terstruktur dengan baik, dengan tujuan utama agar pesan yang disampaikan dapat dipahami secara efektif oleh pembaca. Menulis adalah keterampilan yang dapat dipelajari melalui latihan berkelanjutan dan bimbingan. Keterampilan menulis dalam dunia pendidikan sangat penting karena mempunyai peran dalam komunikasi dan pengembangan literasi. Oleh karena itu, pendidik memiliki peran utama dalam membimbing dan memotivasi peserta didik untuk mengasah kemampuan menulis, termasuk melalui karya sederhana seperti cerita pendek.

### 1) Tujuan Menulis Teks Cerita Pendek

Kegiatan dalam menulis mempunyai maksud yang jelas dari tulisannya untuk ditunjukkan kepada pembaca. Sebenarnya tujuan menulis ini tergantung bagaimana dari penulis itu sendiri. Menurut Siregar (2022, hlm. 6) bahwa menulis untuk sekedar menyelesaikan tugas atau memenuhi kewajiban tidak bisa dikatakan sebagai tujuan menulis yang nyata sehingga secara umum tujuan menulis ini memberikan informasi, mengekspresikan diri, meyakinkan, dan menghibur. Hakikatnya kegiatan menulis dilakukan sebagai kegiatan yang memiliki tujuan tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut Tarigan dalam Mahmur, dkk. (2020, hlm. 177) bahwa setiap jenis tulisan ini terdapat beberapa tujuan, tetapi tujuan ini beraneka ragam sehingga penulis yang belum berpengalaman sebaiknya memperhatikan beberapa kategori dalam menulis, di antaranya wacana informatik, meyakinkan dan mendesak (wacana persuasif), menghibur dan menyenangkan (wacana kesastraan), mengutamakan dan mengekspresikan perasaan serta emosi yang berapi-api (wacana ekspresif).

Secara umum, tujuan dari penulisan adalah untuk menyampaikan gagasan dengan menggunakan fakta-fakta yang jelas dan lebih efektif kepada pembaca.. Selain tujuan yang bersifat umum tersebut, tentunya menulis juga memiliki sifat khusus. Menurut Siregar (2022, hlm. 8) bahwa sesuai dengan bentuk ekspresi atau pengungkapan yang telah dikemukakan tujuan khusus menulis dibagi menjadi empat bagian, yaitu; a) menjelaskan serta menerangkan; b) timbulnya citra yang sama diamati oleh penulis dengan suatu objek; c) meninggalkan gerak awal hingga akhir cerita tentang perubahan; d) mendesak pembaca. Adapun tujuan menulis menurut Dewi (2012, hlm. 19) yaitu di antaranya:

- a) Tujuan penguasaan (*Assignment Purpose*), penulis tidak memiliki sasaran yang jelas dalam proses penulisan
- b) Tujuan altruistik (*Altruistic Purpose*), mengindikasikan bahwa penulis berusaha untuk menghargai perasaan yang disampaikan serta memberikan pengalaman yang menyenangkan pada pembaca.
- c) Tujuan persuasi (*Persuasive Purpose*), gagasan yang diungkapkan oleh penulis dapat diterima sebagai kebenaran, sehingga pembaca merasa yakin dan percaya terhadap informasi tersebut.

- d) Tujuan informasi atau tujuan penerangan (*Informational Purpose*), penyampaian informasi dan penjelasan kepada pembaca.
- e) Tujuan pernyataan diri (*Self Expressive Purpose*), memperkenalkan diri penulis dan mengekspresikan identitasnya kepada pembaca.
- f) Tujuan kreatif (*Creatif Purpose*), memiliki kesamaan dengan tujuann kreasi melampaui sekadar pengenalan diri dan berupaya mencapai nilai-nilai artistik.
- g) Tujuan pemecahan masalah (*Problem Solving Purpose*), mencerminkan keinginan penulis untuk menjelaskan, menganalisis, dan mengeksplorasi gagasan-gagasannya secara mendalam agar dapat dipahami dan diterima oleh pembaca.

Setelah mengetahui tujuan menulis, kita juga harus mengetahui tujuan menulis teks cerpen. Tujuan menulis teks cerpen adalah untuk menyampaikan pesan moral, menghibur, dan memberikan nilai-nilai kebaikan kepada pembaca. Berikut ini adalah tujuan menulis teks cerpen.

- a) Rekreatif, artinya cerpen bertujuan untuk menghibur dan memberikan rasa senang kepada pembaca.
- b) Estetis, yaitu cerpen bertujuan untuk berikan kesan indah kepada pembaca.
- c) Moralitas, yaitu cerpen bertujuan berikan kepada pembaca suatu nilai moral.
- d) Didaktif, yaitu cerpen bertujuan berikan pembaca nilai sesuai dengan nilai baik dan benar pada cerita.
- e) Relegiusitas, yaitu cerpen bertujuan untuk memberikan nilai-nilai yang terdapat di ajaran agama.
- f) Ekspresi, yaitu cerpen bertujuan untuk mengungkapkan perasaan penulis.

Cerpen ini karya sastra fiksi yang diolah secara singkat namun jelas, ringkas dan pendek yang memuat permasalahan yang sedang dialami salah satu tokoh.

Berdasarkan paparan tersebut, bahwa dalam keterampilan menulis memiliki dua tujuan yaitu umum dan khusus. Tujuan tersebut untuk menyampaikan gagasan dan fakta secara efektif kepada pembaca. Adapun tujuan khusus menulis meliputi memberikan informasi, meyakinkan, menghibur, serta mengekspresikan diri. Selain itu, menulis cerpen memiliki tujuan spesifik, seperti menghibur (rekreatif), memberikan keindahan (estetis), menyampaikan nilai moral (moralitas), mendidik (didaktif), menyampaikan nilai agama (religiusitas), dan

mengungkapkan perasaan (ekspresi). Cerpen sebagai karya sastra fiksi dikemas secara singkat, jelas, dan ringkas dengan mengisahkan permasalahan tokoh utama.

### **3. Teks Cerita Pendek**

#### **a. Pengertian Teks Cerita pendek**

Cerita pendek adalah salah satu teks yang bersifat naratif sehingga penyajian cerita, peristiwa, isi cerita juga terbatas, selain itu juga bersifat fiksi sebab cerita pendek ini suatu karangan yang benar-benar tidak terjadi atau hanya dalam khayalan serta menceritakan peristiwa hanya dalam satu kejadian saja, tetapi ada peristiwa-peristiwa lain yang mendukung. Cerita pendek merupakan karya sastra prosa yang terbilang pendek, sebab bisa dibaca dalam sekali duduk. Sejalan dengan hal tersebut menurut Refani (2024, hlm. 14) bahwa cerita pendek adalah pengungkapan pengalaman, ide, dan gagasan yang dirancang dengan tulisan yang terbaik sehingga membentuk cerita fiksi yang dapat dibaca dengan santai, yaitu dengan waktu 10 sampai 30 menit.

Sentia (2021, hlm. 9) berpendapat bahwa cerita pendek merupakan karya yang berbentuk fiksi (imajinatif) yang mengutarakan masalah yang ditulis secara singkat, padat dan jelas sehingga memiliki unsur-unsur struktur berupa alur, latar, penokohan, sudut pandang, tema, gaya bahasa, dan amanat. Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Kosasih (2012, hlm. 60) bahwa Cerita pendek, sebagai sebuah karya prosa fiksi, dibangun melalui serangkaian elemen intrinsik yang meliputi alur, tema, latar, penokohan, amanat, sudut pandang, dan gaya bahasa untuk menghasilkan sebuah kesatuan cerita yang padu.

Cerita pendek memiliki alur yang tunggal dan hanya berisi satu tema sehingga penokohan dan latar cerita pendek sangat terbatas dalam arti unsur-unsur tersebut tidak diurai secara adil. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Widayati dalam Refani (2024, hlm. 14) mengatakan bahwa cerita pendek adalah cerita yang ditulis pendek dan tidak diartikan banyak sedikit kata, kalimat dan halaman yang digunakan untuk mengisahkan cerita tersebut. Cerita pendek juga cerita pendek yang tidak lebih dari 500 sampai 20.000 kata dalam setiap penulisan. Dengan begitu, seorang pembaca tidak perlu berpindah tempat duduk ketika menyelesaikan bacaannya karena hanya terdiri dari 10 sampai 30 menit saja.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa cerita pendek merupakan sebuah karya sastra fiksi yang berwujud narasi dan dibangun atas dasar imajinasi yang fokus pada satu rangkaian peristiwa utama dan lingkup tema yang relatif terbatas. Cerita pendek disusun singkat, padat, dan jelas, sehingga dapat dibaca dalam waktu 10 hingga 30 menit. Cerita pendek sebagai karya fiksi yang berbentuk prosa, cerita pendek mengungkapkan pengalaman, ide, dan gagasan melalui tulisan yang dapat dinikmati dalam sekali duduk.

#### **b. Struktur Teks Cerita pendek**

elemen-elemen intrinsik dalam cerita pendek menjadi fondasi utama yang menentukan bagaimana cerita tersebut dibangun dan disampaikan kepada pembaca. Teks cerita pendek memiliki struktur yang lengkap dan saling berkaitan. Menurut Kemendikbud (2014, hlm.14) bahwa struktur pembangun dalam teks cerita pendek terdiri atas enam, yaitu abstrak, orientasi, komplikasi, evaluasi, resolusi, dan koda. Keenam struktur tersebut diuraikan sebagai berikut.

- 1) Abstrak: merupakan elemen yang memberi gambaran menyeluruh mengenai isi dan ringkasan dari suatu karya. Penulisan abstrak bersifat opsional, yang berarti penulis memiliki kebebasan untuk menyertakannya atau tidak dalam karya tersebut.
- 2) Orientasi: berfungsi untuk menjelaskan tokoh, sifat tokoh, pencerminan situasi tokoh, perencanaan konflik dan pemberian petunjuk resolusi fiksi. Dengan demikian, karakter dan latar belakang cerita akan terungkap melalui elemen orientasi ini
- 3) Komplikasi: komplikasi merupakan elemen yang muncul dalam suatu konflik, di mana berbagai masalah yang akan muncul dan tokoh utama akan menghadapi berbagai rintangan dalam mencapai tujuan
- 4) Evaluasi: fase di mana petunjuk-petunjuk mulai muncul dalam proses penyelesaian suatu masalah. Setelah konflik mencapai puncaknya, penulis akan mengarahkan pembaca untuk menemukan solusi terhadap permasalahan yang ada. Tahap evaluasi ini terjadi ketika konflik mulai menunjukkan tanda-tanda menuju penyelesaian.
- 5) Resolusi: bagian penutup dari sebuah fiksi cerita, di mana semua masalah yang dihadapi oleh tokoh-tokoh dalam cerita akan diselesaikan.

- 6) Koda: sebagai akhir dari anrasi. Pada bagian ini sering menyampaikan pesan moral yang terkait dengan konflik yang telah terjadi sebelumnya. Pengarang memberikan nilai-nilai atau pesan moral yang dapat diambil oleh pembaca dari keseluruhan cerita.

Menurut analisis struktur teks cerita pendek yang dipaparkan oleh Kemdikbud, terdapat enam elemen Keenam elemen tersebut meliputi abstrak, orientasi, komplikasi, evaluasi, resolusi, dan koda yang berperan dalam pembentukan narasi yang koheren dan efektif penerapan keenam elemen ini menjadi krusial dalam menghasilkan karya fiksi yang berkualitas.

### **c. Struktur Instrinsik dan Ekstrinsik Cerita pendek**

#### **1) Struktur Instrinsik Cerita Pendek**

Menurut Sentia (2021, hlm. 12) bahwa unsur intrinsik ini terbagi mejadi beberapa bagain, yaitu tema, alur, latar penokohan, gaya bahasa, amanat atau pesan, dan sudut pandang.

- a) Tema adalah ide yang mendasari dalam suatu cerita, sehingga berperan juga sebagai pangkal pada tolak pengarang ketika memaparkan karya fiksi yang ditulisnya. Artinya, tema ini menjadi ide pokok dalam keseluruhan cerita.
- b) Alur adalah rangkaian atau peristiwa dalam cerita sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Alur merujuk pada serangkaian peristiwa yang terjalin melalui hubungan sebab-akibat, yang sering kali berpusat pada konflik. Alur terdiri dari beberapa elemen esensial, meliputi pengenalan, kemunculan konflik, peningkatan intensitas konflik, hingga klimaks atau resolusi masalah. Struktur alur cerita dapat bervariasi, membentuk pola linier (alur maju), retrospektif (alur mundur), atau kombinasi keduanya (alur campuran).
- c) Latar adalah tempat lingkungan terjadinya suatu peristiwa atau kejadian dalam cerita. Hal ini, menjadikan latar sebagai landasan tumpu yang berhubungan pada latar tempat, latar waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya kejadian-kejadian yang diceritakan. Latar tempat mengacu pada lokasi atau tempat terjadinya peristiwa berlangsung, latar waktu yang terjadi sesuai dengan kapan peristiwa tersebut terlaksana, sedangkan latar sosial yang berfokus pada perilaku masyarakat di suatu tempat sesuai dengan

peristiwa berlansung, dan terakhir latar suasana merupakan bagian dari unsur intrinsik yang berkaitan dengan psikologis.

- d) Penokohan, karakter penokohan, dan tokoh, biasanya terdapat beberapa pelaku yang mendukung. Penokohan atau tokoh adalah gambar yang jelas tentang bagaimana seseorang ditampilkan dalam sebuah cerita. Artinya penokohan ini adalah pelaku dalam sebuah cerita.
- e) Gaya Bahasa adalah cara pengarang mengungkapkan ide atau pemikiran melalui bahasa-bahasa yang khas dalam tulisannya. Artinya, bahasa yang digunakan ketika pemilihan kata dalam pembuatan cerita pendek.
- f) Amanat (pesan) adalah pesan yang disampaikan seseorang penulis dalam ceritanya. Artinya, Amanat dalam sebuah karya sastra merupakan esensi moral yang memuat gagasan fundamental serta signifikansi naratif, berfungsi sebagai wahana penyampaian pesan tersembunyi dari penulis kepada pembaca.
- g) Sudut pandang adalah tempat pembicara melihat dan menyajikan gagasan pada kejadian-kejadian dengan perspektif pada ruang dan waktu di pilih penulis mencakup kualitas-kualitas emosional, dan mental. Artinya, sudut pandang ini adalah pandang yang dipergunakan pengarang untuk menyajikan tokoh, tindakan, latar, dan berbagai peristiwa untuk membuat suatu cerita fiksi yang disampaikan kepada pembaca. Sudut pandang berdasarkan perbedaan dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu sudut pandang orang pertama yang berarti sebagai aku dalam cerita, sudut pandang orang ketiga sebagai dia dalam cerita, dan sudut pandang campuran.

## 2) Struktur Ekstrinsik Cerita pendek

Sementara untuk Struktur ekstrinsik merupakan unsur bagian luar cerita pendek. Adapun bagian dari unsur ekstrinsik menurut Cairiah (2022, hlm. 220), di antaranya.

### a) Latar Belakang Pengarang

Latar belakang pengarang adalah informasi penting bagi pembaca karena dapat membantu mereka dalam mengetahui pesan sesuai dengan keinginan penulis sampaikan. Menurut Junda dan Masitoh (2017, hlm. 103) bahwa latar belakang penulis meliputi tempat kelahiran dan tinggal, yang secara tidak

langsung memengaruhi karya sastra yang dihasilkannya. Sebagai individu sosial, penulis dipengaruhi oleh masyarakatnya dan belajar dari pengalaman serta lingkungannya.

b) Nilai-Nilai Kehidupan

Nilai-nilai kehidupan merujuk pada nilai-nilai yang terkait dengan norma dan perilaku manusia dalam kehidupan sehari-hari. Erlina (2017, hlm. 138) menyatakan bahwa nilai-nilai kehidupan dalam unsur ekstrinsik adalah sebagai berikut.

- (a) Nilai Agama, artinya nilai yang terdapat di dalam cerita pendek yang berkaitan dengan kepercayaan.
- (b) Nilai Budaya, artinya nilai yang berkaitan dengan adat istiadat atau kebiasaan.
- (c) Nilai Sosial, nilai yang berkaitan dengan sikap seseorang.
- (d) Nilai etika, nilai yang berkaitan dengan sifat seseorang.

Berdasarkan paparan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa teks cerita pendek mempunyai dua unsur, yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik cerita pendek meliputi tema sebagai ide pokok cerita, alur yang berupa rangkaian peristiwa secara logis, latar yang mencakup tempat, waktu, sosial, dan suasana, penokohan sebagai gambaran karakter tokoh, gaya bahasa sebagai cara pengarang menyampaikan ide, amanat sebagai pesan moral yang disampaikan, serta sudut pandang yang menentukan perspektif cerita. Unsur ekstrinsik mencakup faktor-faktor di luar cerita seperti nilai agama, budaya, sosial, dan etika yang memengaruhi cerita dan memberikan makna lebih dalam pada karya. Kedua unsur ini saling melengkapi untuk membentuk cerita yang utuh dan bermakna.

**d. Ciri dan Kaidah Kebahasaan Cerita Pendek**

Ciri dan kaidah kebahasaan merupakan dua hal yang saling berkaitan. Ciri merupakan Sesuatu beda dari yang lain adalah tanda atau atribut unik yang dimiliki seseorang. Ciri-ciri cerita pendek dirancang untuk membedakannya dari jenis literatur lainnya. Menurut Kemendikbud (2014, hlm. 6) ciri-ciri cerita pendek di antaranya, sebagai berikut.

- 1) Lebih pendek dari novel dan ringkas.
- 2) Di bawah sepuluh ribu kata.

- 3) Pengalaman sendiri atau pengalaman orang lain dalam kehidupan sehari-hari yang menjadi inspirasi cerita.
- 4) Karena hanya membahas satu masalah atau intinya saja, maka tidak memberikan gambaran yang menyeluruh tentang kehidupan pelaku.
- 5) Konflik antar tokoh digambarkan terus berlanjut hingga selesai.
- 6) Publik dapat segera menyadari dan menghargai penggunaan kata-kata yang ekonomis.
- 7) Memiliki dampak yang mendalam pada emosi dan kesan pembaca.
- 8) Menggambarkan satu contoh pertumbuhan mental dan krisis yang tidak mengarah pada perubahan nasib.
- 9) Tidak rumit dan terfokus.
- a) Penokohnya sangat sederhana, singkat, dan tidak mendalam.

Dapat disimpulkan bahwa cerita pendek memiliki sebelas ciri. Kesebelas ciri-ciri tersebut membantu membedakan teks cerita pendek dari jenis teks lainnya, khususnya novel. Untuk lebih memahami cerita pendek secara keseluruhan, akan bermanfaat bagi penulis dan pembaca mengetahui ciri-ciri tersebut. Menurut Fujiatun (2022, hlm. 3) bahwa kaidah kebahasaan dalam teks cerpen sebagai berikut: memuat kata sifat; memuat kata keterangan; menggunakan kalimat langsung; bahasanya tidak formal atau standar; dan gaya bahasa digunakan.

Refani (2024, hlm. 25) berpendapat bahwa teks cerita pendek mempunyai unsur kebahasaan yang khas. Unsur ini meliputi penggunaan kata depan, kata penghubung kronologis, dan majas (gaya bahasa). Dalam konteks sastra, majas seringkali diidentikkan dengan gaya bahasa figuratif yang memungkinkan penulis menghadirkan kehidupan dan makna yang lebih mendalam dalam karya mereka.

Berdasarkan paparan diatas, bahwa cerita pendek menunjukkan karakteristik yang memisahkannya dari format naratif yang lebih panjang seperti novel. Beberapa karakteristik utama meliputi keringkasan dalam singkat, padat, dan batasan jumlah kata yang umumnya tidak melebihi 10.000 kata. Cerita pendek cenderung memiliki alur tunggal yang terfokus, memungkinkan pembaca untuk menyelesaikan seluruh narasi dalam satu sesi pembacaan. Cerpen juga menggunakan bahasa yang ekonomis, meninggalkan kesan mendalam, dan

mengisahkan konflik hingga penyelesaiannya. Selain itu, cerita pendek memiliki kaidah kebahasaan yang khas, seperti penggunaan kata sifat, kata keterangan, kalimat langsung, dan gaya bahasa yang tidak baku. Unsur kebahasaan lainnya meliputi majas, kata depan (preposisi), serta konjungsi kronologis yang membantu memperjelas alur cerita. Dengan memahami ciri-ciri dan kaidah kebahasaan cerpen, pembaca dan penulis dapat lebih memahami serta mengapresiasi teks cerita pendek dengan lebih baik.

#### **e. Langkah-langkah Menulis Teks Cerita Pendek**

cerita pendek (cerpen) dituntut untuk memiliki esensi yang mampu membangkitkan daya tarik intrinsik. Menciptakan rangkaian cerita yang orisinal, segar, dan bersifat unik adalah salah satu metode untuk membuat cerita pendek. Hidayati (2009, hlm. 95) mengemukakan bahwa langkah-langkah menulis cerita pendek adalah sebagai berikut.

1) Menentukan Tema

Sebelum menulis cerita, seorang penulis terlebih dahulu akan menentukan tema apa yang akan digunakan pada cerita yang akan ditulis.

2) Menentukan ide cerita

Setelah menentukan tema, penulis akan menentukan ide ceritanya ingin seperti apa.

3) Menentukan alur cerita

Setelah menentukan ide cerita, seorang penulis harus menentukan alur cerita sesuai dengan tema yang telah dipilih.

4) Menciptakan tokoh

Penulis harus menciptakan tokoh sesuai dengan tema dan karakter yang dipilih harus berdasarkan sifat tokoh dalam tema tersebut.

5) Menentukan sudut pandang

Sudut pandang dalam teks cerita pendek terdapat 3 sudut pandang.

6) Mengembangkan cerita

Mengembangkan cerita harus berdasarkan kerangka cerita yang telah dibuat di awal dengan menarik.

7) Membuat penutup

Penutup biasanya berisi pesan moral atau amanat penulis.

Temuan yang telah didapatkan oleh penulis bahwa, dalam menulis cerita pendek, diperlukan langkah-langkah sistematis agar cerpen memiliki daya pikat dan keunikan tersendiri. Langkah-langkah tersebut mencakup menentukan tema sebagai dasar cerita, mengembangkan ide cerita, serta menyusun alur yang sesuai dengan tema. Selain itu, penulis harus menciptakan tokoh dengan karakter yang sesuai, menentukan sudut pandang yang tepat, dan mengembangkan cerita berdasarkan kerangka yang telah dibuat agar menarik bagi pembaca. Terakhir, penutup cerita biasanya mengandung pesan moral atau amanat yang ingin disampaikan oleh penulis. Dengan mengikuti langkah-langkah ini, cerita pendek dapat menjadi lebih menarik dan bermakna.

#### **4. Model Pembelajaran**

Model pembelajaran digunakan untuk membelajarkan peserta didik sesuai dengan cara atau gaya belajar agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif, penting bagi pendidik untuk mempertimbangkan berbagai faktor yang mempengaruhi proses belajar peserta didik. Dalam implementasinya, pendidik perlu menyadari bahwa tidak ada satu model pembelajaran yang dapat diterapkan secara universal untuk semua situasi. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang sesuai harus didasarkan pada kondisi peserta didik, sifat materi bahan ajar, fasilitas atau media yang tersedia, dan kondisi pendidik itu sendiri. Djalal (2017, hlm. 34) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola yang biasa digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas dan pembelajaran dalam tutorial. Artinya, model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang digunakan, tujuan-tujuan pengajaran, lingkuan pembelajaran dan pengelolaan kelas.

Menurut Joyce dan Weil dalam Djalal (2017, hlm. 35) Model pembelajaran, dalam konteks pendidikan, difungsikan sebagai instrumen oleh pendidik untuk memfasilitasi peserta didik dalam perolehan informasi, pengembangan keterampilan, internalisasi ide, pembentukan cara berpikir, serta kemampuan mengekspresi diri. Dengan demikian, model pembelajaran dapat dipahami sebagai kerangka konseptual yang menyajikan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar, yang bertujuan untuk mencapai target pembelajaran yang telah ditetapkan. Mirdad (2020, hlm. 15) berpendapat Model

pembelajaran, dalam konteks pendidikan, dapat dipahami sebagai kerangka kerja terstruktur yang berfungsi sebagai pedoman dalam pengembangan kurikulum, desain materi ajar, serta implementasi proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di lingkungan belajar lainnya. Dengan kata lain, model pembelajaran memegang peranan krusial dalam mengarahkan dan menata pengalaman belajar peserta didik. Pemilihan model pembelajaran yang tepat memiliki implikasi signifikan terhadap karakteristik dan tipe materi yang akan disampaikan kepada peserta didik.

Berdasarkan paparan berdasarkan temuan yang telah dilakukan, model pembelajaran merupakan perencanaan atau pola konseptual yang digunakan pendidik untuk mengorganisasikan pengalaman belajar secara sistematis agar tujuan pembelajaran tercapai. Pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi peserta didik, materi, fasilitas, dan pendidik. Model ini berfungsi sebagai pedoman untuk membantu peserta didik memperoleh informasi, keterampilan, ide, dan cara berpikir melalui pendekatan yang terencana dan sesuai dengan kebutuhan belajar.

#### **a. Model Pembelajaran *Ricosre***

Menurut Sumiati, dkk. (2018, hlm. 678) bahwa model pembelajaran *ricosre* adalah model yang digunakan untuk memberdayakan keterampilan berpikir kreatif kemudian dikembangkan. Pada model pembelajaran *ricosre* ini lebih berpusat pada peserta didik sehingga menunjukkan kegiatan peserta didik lebih mendominasi dibandingkan dengan pendidik sebagai fasilitator. Sumiati (2018, hlm. 3) mengatakan bahwa model pembelajaran *ricosre* adalah model pembelajaran yang bisa memfasilitasi peserta didik untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi, yaitu dengan mengharapkan peserta didik memiliki pola berpikir yang kreatif dan imajinatif yang berjalan dalam keterampilan menulis. Artinya, berdasarkan dua capaian tersebut model pembelajaran ini diharapkan bisa memberdayakan peserta didik dalam berpikir kreatif dengan tahapan sintaksis.

Menurut Novitasari (2023, hlm. 255) bahwa Model pembelajaran *ricosre* merupakan sebuah pendekatan interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Novitasari (2023, hlm. 255) bahwa dalam *ricosre* terdapat beberapa aktivitas di

antaranya, yaitu; Dalam proses pembelajaran berbasis teks, terdapat serangkaian tahapan yang sistematis. Tahapan-tahapan tersebut meliputi kegiatan membaca teks secara komprehensif, dilanjutkan dengan identifikasi masalah yang terkandung di dalamnya. Setelah masalah teridentifikasi, langkah berikutnya adalah merancang solusi yang relevan dan aplikatif. Implementasi dari rancangan solusi tersebut kemudian diwujudkan dalam bentuk penyelesaian masalah yang konkret, yang selaras dengan konteks teks yang dipelajari. Evaluasi terhadap penyelesaian masalah yang telah dirumuskan menjadi krusial untuk memastikan kesesuaian dan efektivitasnya. Tahap akhir dari proses ini melibatkan diseminasi hasil penyelesaian masalah melalui presentasi di depan kelas, yang memungkinkan terjadinya diskusi dan validasi oleh rekan sejawat.

Sumiati, dkk. (2018, hlm. 682) berpendapat bahwa sintaks pembelajaran *ricosre* yang dikembangkan dari sintaks pembelajaran oleh John Dewey (Carson, 2007), Polya (1988), dan Krulick & Rudnick (1996) sebagai berikut; 1) *Reading*, 2) *Identifying the Problem*, 3) *Constructing the Solution*, 4) *Solving the Problem*, 5) *Reviewing the Problem Solving*, and 6) *Extending the Problem Solving*. Masing-masing tahapan ini diharapkan bisa memberdayakan kemampuan menulis teks cerita pendek peserta didik. Sintak model pembelajaran *ricosre* diuraikan sebagai berikut.

- 1) *Reading*, ada tahapan pembelajaran ini, peserta didik diharapkan untuk menunjukkan kemampuan dalam mengingat dan memahami materi bacaan. Lebih lanjut, mereka dituntut untuk dapat mengidentifikasi serta mengenali permasalahan yang terkandung dalam teks. Kemampuan ini diukur melalui representasi ulang teks yang telah dibaca, yang diungkapkan kembali dengan menggunakan bahasa dan pemahaman peserta didik sendiri.
- 2) *Identifying the problem*, peserta didik dibimbing untuk mengidentifikasi dan memperdalam pengetahuan peserta didik terhadap permasalahan yang dihadapinya melalui kegiatan identifikasi dan mengeksplorasi masalah dalam suatu fenomena. Pada tahap ini peserta didik diharapkan menyadari masalah yang ada dan mencari kriteria solusi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah tersebut.

- 3) *Constructing the solution*, Melalui proses identifikasi dan eksplorasi, peserta didik diharapkan mampu merumuskan strategi yang mengarah pada solusi yang mereka inginkan. Dalam konteks ini, siswa dituntut untuk mengembangkan hipotesis dan asumsi mengenai relasi kausalitas antara permasalahan dan solusi yang dihadapinya dalam suatu fenomena.
- 4) *Solving the problem*, keegiatan *problem solving* secara aktif diwujudkan melalui eksekusi strategi yang ditujukan untuk mencapai solusi yang efektif dan efisien.
- 5) *Reviewing the problem solution*, Pada tahap *reviewing the problem solution*, peserta didik terlibat dalam aktivitas komunikasi yang bertujuan untuk mendapatkan umpan balik serta memperluas pemahaman terkait hasil investigasi dalam upaya memecahkan masalah. Melalui interaksi ini, diharapkan terjadi pendalaman konsep yang signifikan, terutama dalam mengevaluasi efektivitas dan ketepatan solusi yang telah diimplementasikan sebelumnya.
- 6) *Extending the problem solution*. Proses ini mencakup identifikasi strategi alternatif yang berpotensi lebih efektif dalam menyelesaikan permasalahan serupa. Lebih lanjut, peserta didik perlu melakukan generalisasi terhadap masalah yang telah diselesaikan, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah-masalah sejenis di masa depan dengan tingkat efektivitas yang lebih tinggi.
- 7) Berdasarkan paparan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *ricosre* merupakan model interaktif yang berpusat pada peserta didik untuk memberdayakan keterampilan berpikir kreatif dan kemampuan metakognisi. Model ini melibatkan enam tahapan sintaksis *Reading, Identifying the Problem, Constructing the Solution, Solving the Problem, Reviewing the Problem Solution, dan Extending the Problem Solution*. Proses ini membantu peserta didik membaca, memahami, mengidentifikasi masalah, merancang solusi, mengevaluasi, dan memperluas pemecahan masalah secara kritis, kreatif, dan efektif. Model *ricosre* bertujuan untuk mendorong pembelajaran aktif, inovatif, dan mendalam dalam menyelesaikan masalah kompleks.

## 5. Media Pembelajaran

Hakikatnya media pembelajaran yang berisi tentang memaparkan suatu komunikator serta informasi yaitu pendidik kepada komunikan peserta didik. Jika lingkungan belajar dirancang dengan sistematis dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Menurut Nurrita (2018, hlm. 171) bahwa media pembelajaran merupakan alat yang bisa membantu proses kegiatan pembelajaran sehingga makna pesan yang akan di sampaikan bisa jelas dan tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan efektif dan efisien. Dengan begitu, media pembelajaran ini menjadi salah satu sumber belajar. Bagi peserta didik untuk memperoleh pesan dan informasi yang disampaikan oleh pendidik sehingga materi pembelajaran meningkat serta membentuk pengetahuan bagi peserta didik.

Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dibutuhkan keterampilan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran. Peserta didik dirangsang dengan cara penggunaan media pembelajaran yang efektif. Maka dari itu, pendidik harus bisa menggunakan media yang tepat supaya dapat meningkatkan motivasi dan pola berpikir kreatif peserta didik dalam minat belajar. Nurrita (2018, hlm. 171) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa keuntungan, antara lain: (1) memberikan pedoman bagi pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga mereka dapat menjelaskan materi secara sistematis dan membantu menyajikan konten yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran; dan (2) meningkatkan motivasi dan ketertarikan peserta didik sehingga mereka dapat berpikir dan menganalisa dengan baik informasi yang disampaikan pendidik, memiliki lingkungan belajar yang menyenangkan, dan memahami materi dengan mudah.

Dalam pembuatan media pembelajaran pasti sudah pasti melibatkan teknologi. Budiyo (2020, hlm. 301) berpendapat bahwa teknologi informasi dapat didefinisikan sebagai seperangkat instrumen yang memfasilitasi aktivitas manusia dalam pengelolaan dan pemrosesan informasi. Menurut Budiyo (2020, hlm. 302) bahwa berdasarkan sejarah transformasi sistem pembelajaran menuju berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mengalami perkembangan melalui lima fase yang ditandai dengan perubahan signifikan dalam media pembelajaran. 1) pembelajaran didominasi oleh metode ceramah yang

disampaikan langsung oleh pendidik. 2) materi pembelajaran mulai didokumentasikan dalam bentuk tulisan sebagai upaya merekam hasil belajar. 3) Perkembangan selanjutnya ditandai dengan penemuan mesin cetak, yang memungkinkan penyebaran materi pembelajaran melalui buku, majalah, dan media cetak lainnya. 4) Integrasi media elektronik, seperti penggunaan *Doratoon* dan proyektor (*infocus*) untuk menampilkan visualisasi gambar, audio, dan video, menjadi fase berikutnya dalam evolusi ini. 5) pemanfaatan internet sebagai sumber belajar dan platform untuk pembelajaran jarak jauh, memungkinkan interaksi antara pendidik dan peserta didik tanpa pertemuan fisik secara langsung. Dengan begitu, pendidik harus menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih dan bisa menerapkannya kedalam semua pembelajaran sehingga dunia pendidikan sangat berkaitan erat atas perkembangan teknologi yang kemajuannya sangat pesat. Artinya, pendidik harus mampu mencari semua media yang alternatif dan menarik untuk mengembangkan kreativitas peserta didik (siswa).

Dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran teks cerita pendek di kelas, pendidik dapat memanfaatkan aplikasi *Doratoon* sebagai sebuah solusi inovatif. Dengan begitu, aplikasi pada pembelajaran teks cerita pendek bisa mempermudah peserta didik dalam menyusunnya dan bisa meminimalisir ketidaktahuan peserta didik terhadap teknologi yang sedang berkembang.

## **b. Media *Doratoon***

### **1) Pengertian Media *Doratoon***

Media pembelajaran berbasis teknologi sangat banyak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Aplikasi *doratoon* merupakan pemanfaatan teknologi yang dapat digunakan pendidik sebagai salah satu media pembelajaran. Media pembelajaran *doratoon* merupakan media pembelajaran yang memudahkan penyampaian informasi dengan tampilan yang kreatif dan inovatif yaitu media animasi visual. *Doratoon* juga salah satu perangkat lunak yang sangat profesional dalam membuat media animasi video menggunakan kombinasi beberapa perangkat lunak yang ada. Ida, dkk. (2023, hlm. 57) berpendapat bahwa dengan menggunakan *doratoon* sebagai media pembelajaran bisa lebih hidup sehingga proses pembelajaran peserta didik tidak merasa bosan dan mengantuk. Artinya,

media *doratoon* ini sangat bermanfaat bagi peserta didik sehingga membantu mereka selama proses pembelajaran dan membuat pembelajaran jadi lebih menyenangkan.

Sependapat dengan hal tersebut Fauziah, dkk. (2024, hlm. 57) mengatakan bahwa aplikasi *doratoon* merupakan platform video animasi 2 dimensi, karakter yang tersedia dalam platform ini dapat disesuaikan dengan narasi, setting dan alur cerita yang dibuat sehingga video bisa menarik minat belajar peserta didik. Artinya, media audio-visual animasi berbasis *doratoon* ini mempunyai banyak fitur menarik seperti animasi kartun, narasi, audio, tulisan, dan masih banyak lainnya yang menyediakan fitur gratis dan berbayar sehingga produk yang dihasilkan berupa bentuk video animasi.

Penggunaan animasi berbasis *Doratoon* dalam format audio visual (video) berpotensi mempermudah proses pembelajaran serta meningkatkan kualitas dan prestasi belajar. Pemanfaatan media berbasis multimedia memiliki korelasi signifikan terhadap retensi informasi peserta didik. Oleh karena itu, pendidik perlu mempertimbangkan pemanfaatan media dengan konsep presentasi multimedia. *Doratoon* merupakan perangkat lunak profesional yang memungkinkan pembuatan media audio visual (video) animasi melalui integrasi dengan berbagai perangkat lunak yang sudah ada, menjadikannya sebagai salah satu perangkat desain yang andal. Penggunaan media audio visual (video) animasi berbasis *Doratoon* dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang lebih menyenangkan, karena peserta didik menjadi lebih aktif dan terhindar dari kebosanan.

Media *doratoon* akan mengurangi *verbalisme* artinya, peserta didik mendapatkan motivasi atau dukungan belajar, serta materi yang disampaikan sangat menarik dan jelas sehingga mudah dipahami oleh peserta didik. Dalam sebuah aplikasi pasti mempunyai manfaat tersendiri salah satunya *doratoon*. Menurut Pangesti (2024, hlm. 36) bahwa penggunaan *Doratoon* dalam konteks pembelajaran menawarkan sejumlah keuntungan signifikan. *Pertama*, media ini efektif dalam menarik perhatian serta memfokuskan peserta didik pada materi yang disajikan. *Kedua*, *Doratoon* berkontribusi pada peningkatan estetika visual dalam proses belajar mengajar, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik. *ketiga*, *Doratoon* memfasilitasi penyusunan materi pembelajaran

yang lebih terstruktur dan sistematis. *Keempat*, pemahaman peserta didik terhadap materi yang kompleks dapat ditingkatkan melalui visualisasi dan penyajian yang lebih sederhana. *Kelima*, *Doratoon* menjadi alat bantu yang berpotensi meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran.

Berdasarkan paparan tersebut maka dapat penulis simpulkan, bahwa media pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi *doratoon*, sangat bermanfaat melalui animasi visual secara tidak langsung memberikan materi yang inovatif serta kreatif selama proses pembelajaran. *Doratoon* sebagai platform video animasi 2D memungkinkan penyampaian materi yang lebih menarik, interaktif, dan memudahkan pemahaman peserta didik. Penggunaan media ini dapat meningkatkan motivasi belajar, mengurangi kejenuhan, serta memperjelas materi yang sulit. Selain itu, *doratoon* juga membantu pendidik dalam menyusun pembelajaran yang lebih efektif. Dengan berbagai fitur menarik, aplikasi ini menjadi solusi profesional dalam menciptakan media pembelajaran berbasis multimedia yang lebih hidup dan bermakna.

## **2) Kekurangan dan Kelebihan Aplikasi *Doratoon***

Setiap aplikasi mempunyai kelebihan dan kekurangan, begitupun aplikasi *doaratoon* Marliya (2023, hlm. 23) mengatakan kelebihan dan kekurangan pada aplikasi *doratoon* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

### **a) Kelebihan media *doratoon*;**

*Doratoon* sebagai media pembelajaran berbasis animasi memiliki berbagai kelebihan yang menjadikannya pilihan tepat dalam dunia pendidikan. Dengan fitur-fitur inovatif yang disediakan, media ini mampu mengembangkan suatu kualitas dari pembelajaran serta memberikan proses pembelajaran yang interaktif serta menarik. Selain itu, *doratoon* juga menawarkan kemudahan dalam pembuatan animasi tanpa memerlukan keahlian desain yang kompleks, sehingga pendidik dapat dengan mudah menggunakannya untuk menyampaikan materi secara efektif. Berikut ini adalah beberapa kelebihan utama yang dimiliki oleh *doratoon* dalam mendukung pembelajaran.

(1) *Doratoon* menawarkan sejumlah keunggulan signifikan, termasuk aksesibilitas tanpa biaya.

- (2) Aplikasi ini mampu menghasilkan video dengan resolusi bervariasi, mulai dari *Standard Definition* (SD) hingga *Full High Definition* (Full HD), serta mendukung durasi video yang panjang.
- (3) Selain itu, *doratoon* menyediakan konten pendidikan yang relevan dan bermanfaat.
- (4) Materi pembelajaran dikemas dalam format video, permainan edukatif, dan aktivitas kreatif, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik.
- (5) Konten dirancang agar mudah dipahami oleh peserta didik melalui ilustrasi menarik dan bahasa yang sederhana, sehingga memudahkan penyerapan informasi.

*Doratoon* memfasilitasi pembelajaran interaktif melalui berbagai fitur seperti permainan edukatif dan video pembelajaran. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak monoton bagi peserta didik. Dengan keunggulan-keunggulan tersebut, *doratoon* berpotensi menjadi alternatif yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan efisien.

b) Kekurangan media *doratoon*

Meskipun aplikasi *doratoon* memiliki banyak keunggulan dalam mendukung proses pembelajaran, namun tidak terlepas dari beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Seperti halnya media pembelajaran berbasis teknologi lainnya, *doratoon* memiliki keterbatasan yang dapat mempengaruhi efektivitas penggunaannya. Beberapa faktor seperti keterbatasan fitur pada versi gratis, kebutuhan koneksi internet yang stabil, serta menguji (tantangan) pada tingkat keterampilan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi *doratoon*. Sehingga, sangat penting dalam mengkaji lebih lanjut kekurangan *doratoon* agar pendidik dan peserta didik dapat memanfaatkannya secara optimal tanpa mengalami hambatan yang signifikan.

- (1) Kekurangan pada proses penggunaan *doratoon* masih sangat terbatas. Item-item pendukung sebagian tidak tersedia secara gratis, sehingga peneliti jika ingin menambah item lain maka harus mencari dari sumber lainnya.
- (2) *Doratoon* juga masih berbasis web sehingga penggunaannya memerlukan internet.

Berdasarkan paparan tersebut, maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media *doratoon* dalam penggunaan media pembelajaran media ini memiliki kelebihan serta kekurangan. Kelebihannya meliputi akses gratis, kualitas video yang beragam (mulai dari SD hingga Full HD), penyediaan konten pendidikan yang bermanfaat dan mudah dipahami, serta fitur pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, *doratoon* juga menawarkan aksesibilitas melalui perangkat seluler dan web, memungkinkan peserta didik untuk belajar di mana saja dan kapan saja. Namun, kekurangannya terletak pada keterbatasan dalam penggunaan fitur secara gratis, di mana beberapa item pendukung tidak tersedia tanpa biaya tambahan. Selain itu, aplikasi ini hanya berbasis web, sehingga memerlukan koneksi internet yang stabil untuk dapat digunakan. Secara keseluruhan, *doratoon* dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran peserta didik, meskipun penggunaannya memerlukan beberapa penyesuaian terkait keterbatasannya.

## B. Penelitian Terdahulu

Permasalahan yang terdapat pada penelitian terdahulu dijadikan sebagai acuan oleh penulis. Dengan adanya penelitian terdahulu ini memberikan kebermanfaatan sebagai tolak ukur keberhasilan penelitian selanjutnya. Hal ini dilakukan sebagai pertandingan untuk melihat adanya persamaan dan perbedaan dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

**Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu Model Ricosre**

Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1. Menurut Siahaan, dkk. (2023) melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran <i>Ricosre</i> Berbantuan Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa”.	Menyimpulkan bahwa model pembelajaran <i>ricosre</i> ini membantu pendidik selama proses pembelajaran.	Penulis menggunakan model <i>ricosre</i> pada pengembangan materi virus pada pembelajaran biologi.
2. Khasanah, dkk. (2022) melakukan penelitian	Menyimpulkan bahwa model	Penulis menggunakan model <i>ricosre</i> pada

Penelitian	Persamaan	Perbedaan
yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran <i>Ricosre</i> Berbantuan <i>Videoscribe</i> dan <i>Quizziz</i> terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SMA Negeri 8 Kota Ternate”.	pembelajaran <i>ricosre</i> berbantuan berpengaruh terhadap pembelajaran peserta didik dengan presentase 84,34%.	pengembangan materi pola pewarisan sifat pada pembelajaran biologi.
3. Listriani (2024) melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran <i>Ricosre</i> terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Matematika SD”.	Menyimpulkan bahwa model pembelajaran <i>ricosre</i> berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran.	Penulis menggunakan model <i>ricosre</i> pada pengembangan materi luas persegi panjang dan persegi pada pembelajaran matematika.

**Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu Media *doratoon***

Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1. Yandi, dkk. (2023) melakukan penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis <i>Doratoon</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK di SMP Negeri 2 Bukittinggi”.	Menyimpulkan penggunaan media pembelajaran <i>doratoon</i> dalam meningkatkan motivasi hasil belajar peserta didik.	Penulis menggunakan media <i>doratoon</i> pada pengembangan materi informatika pembelajaran TIK.

Penelitian	Persamaan	Perbedaan
<p>2. Marianto, dkk. (2024) melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi <i>Doratoon</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Bentuk Aljabar Kelas VII SMP”</p>	<p>Menyimpulkan pengembangan video pembelajaran berbasis video animasi dengan menggunakan media <i>doratoon</i> dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dengan presentase 87,70%.</p>	<p>Penulis menggunakan media <i>doratoon</i> pada pengembangan materi aljabar pembelajaran matematika.</p>
<p>3. Sayahropi, dkk. (2024) melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran <i>Doratoon</i> terhadap Motivasi Belajar Fisika Siswa”.</p>	<p>Berdasarkan perhitungan rata-rata analisis angket awal diperoleh persentase sebesar 48% dengan kriteria rendah sehingga dapat disimpulkan motivasi belajar peserta didik XI MIA 2SMA N 1 Rokan IV Koto rendah. Kemudian setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran <i>doratoon</i> pada angket</p>	<p>Penulis menggunakan media <i>doratoon</i> pada pengembangan materi pembelajaran fisika.</p>

Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	akhir mengalami peningkatan dengan hasil persentase sebesar 80% dengan kriteria tinggi. Artinya, motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan sebesar 32%. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran <i>doratoon</i> berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik.	

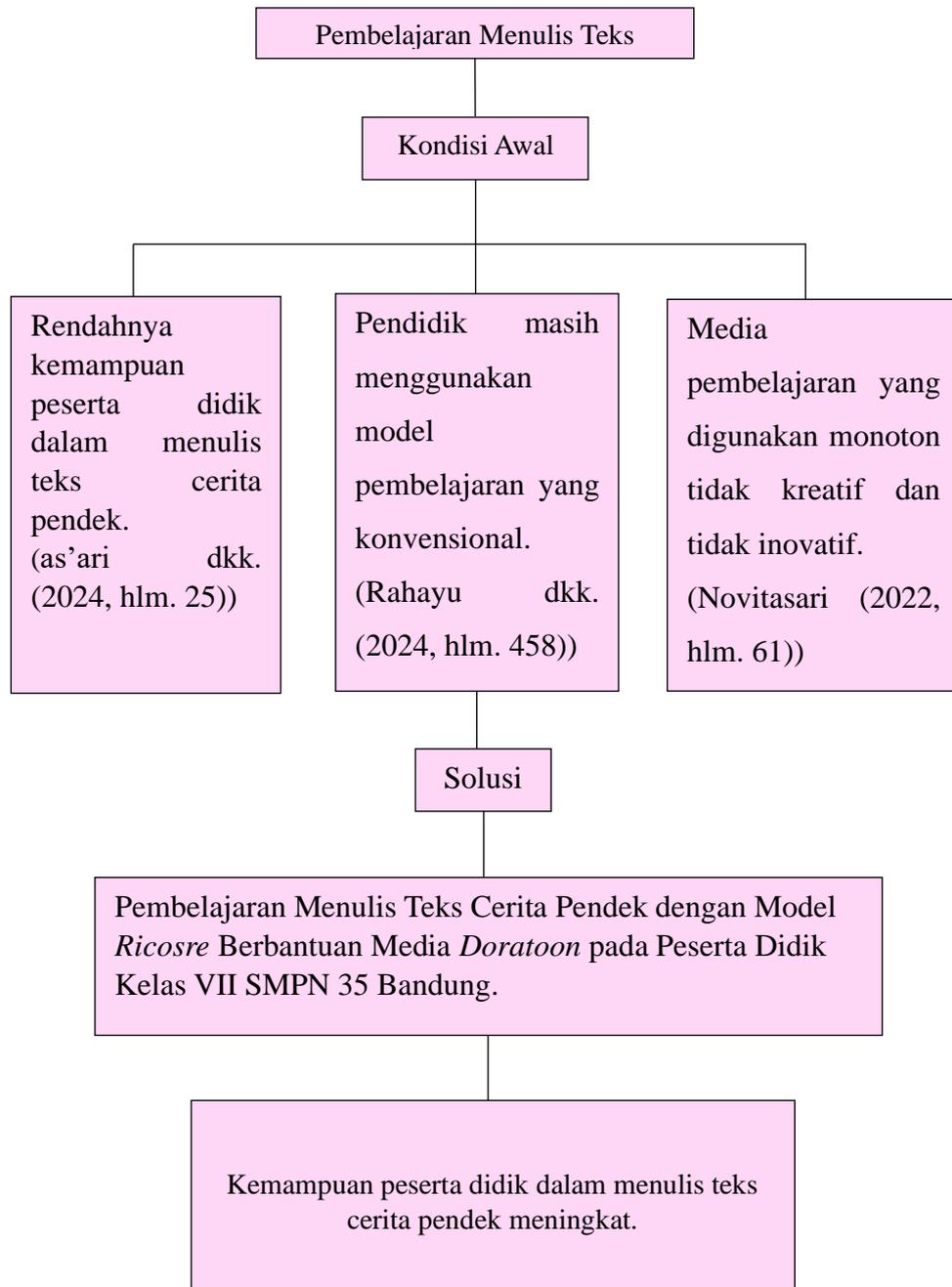
### C. Kerangka Pemikiran

Menurut Sugiyono (2024, hlm. 31) bahwa kerangka berpikir dapat dikatakan jelas dan sesuai jika seorang peneliti bisa menggambarkan hubungan dari setiap variabel dalam penelitian, baik isinya maupun bagan yang disusun secara sistematis. Artinya, kerangka pemikiran memberikan suatu gambaran yang jelas mengenai keterkaitan antar variabel terhadap permasalahan yang sedang terjadi. Kerangka Pemikiran menyajikan rincian dengan jelas terhadap permasalahan-permasalahan yang telah teridentifikasi penulis dengan berdasarkan pada teori yang relevan. Kerangka pemikiran akan membantu peneliti dalam merumuskan asumsi dan hipotesis yang akan dibuktikan kebenarannya melalui penelitian.

Dengan adanya kerangka pemikiran yang sistematis, penelitian menjadi lebih terarah dan memiliki dasar yang kuat dalam menganalisis permasalahan. Kerangka pemikiran yang baik tidak hanya menggambarkan hubungan antar

variabel, tetapi juga menjelaskan alur logis yang mendukung penelitian agar hasil yang diperoleh lebih valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Selain itu, dengan merujuk pada teori yang relevan, peneliti dapat mengembangkan landasan berpikir yang lebih komprehensif sehingga memperjelas keterkaitan antara variabel yang diteliti. Oleh karena itu, penyusunan kerangka pemikiran yang jelas dan sistematis sangat penting untuk memastikan bahwa penelitian yang dilakukan memiliki arah yang jelas serta dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

**Bagan 2. 1 Kerangka Pemikiran**



## **D. Asumsi dan Hipotesis**

### **1. Asumsi**

Asumsi memegang peranan fundamental sebagai landasan argumentasi, konsistensi, dan kebenaran. Setiap tatanan masyarakat dibangun di atas

serangkaian asumsi tertentu yang diterima secara umum, yang meliputi dugaan, anggapan, dan hipotesis yang dianggap berlaku tanpa memerlukan pembuktian lebih lanjut. Menurut Firdaus, dkk. (2023, hlm. 206) bahwa asumsi merupakan sesuatu yang dugaan dan anggapan benar, tanpa harus memberikan bukti. Dalam konteks penelitian, asumsi merujuk pada pernyataan yang kebenarannya telah diverifikasi melalui studi empiris, sehingga dapat dijadikan landasan teoretis oleh peneliti. Asumsi-asumsi yang diyakini valid oleh peneliti berperan penting dalam membentuk kerangka berpikir dan argumentasi yang mendasari penelitian tersebut. Berikut paparan asumsi penelitian ini.

- a. Penulis telah lulus mata kuliah Psikologi Pendidikan, Pedagogik, Profesi Pendidikan, Strategi Pembelajaran, Evaluasi Pembelajaran, Telaah Kurikulum, *Micro Teaching*, Sejarah Sastra, Teori Sastra, Apresiasi dan Kajian Prosa Fiksi dan telah melaksanakan program PLP-I, PLP-II.
- b. Pembelajaran Bahasa Indonesia elemen menulis pada Kurikulum Merdeka yang berorientasi pada peserta didik mampu menulis teks untuk menyampaikan pengamatan dan pengalaman dalam bentuk teks petunjuk atau arahan sederhana, dan teks cerita pendek.
- c. Model *ricosre* berpusat pada peserta didik sehingga menunjukkan aktivitas peserta didik yang dapat meningkatkan kemampuan menulis peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif, inovatif dan kritis dalam proses pembelajaran.
- d. Media *doratoon* terdapat berbagai video animasi sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik, menunjang pembelajaran peserta didik yang kreatif dengan pembelajaran baru dan menyenangkan.

Berdasarkan elaborasi yang telah dipaparkan, penulis berkeyakinan bahwa implementasi dan perencanaan pembelajaran teks cerpen dapat direalisasikan. Keyakinan ini didasari oleh kompetensi yang diperoleh dari perkuliahan, kesadaran akan signifikansi materi penelitian, serta solusi yang telah ditemukan untuk mengatasi permasalahan yang ada. Dengan demikian, asumsi ini menjadi landasan bagi penulis untuk melaksanakan penelitian yang dimaksud.

## **2. Hipotesis**

Hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara dari masalah yang ditemukan peneliti. Sugiyono (2013, hlm. 66) Hipotesis dalam sebuah penelitian memiliki

keterkaitan yang signifikan dengan rumusan masalah yang diajukan. Berikut hipotesisi dari penelitian ini.

- a. Penulis mampu dalam merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran menulis teks cerita pendek dengan menggunakan model *ricosre* berbantuan media *doratoon* pada peserta didik kelas VII SMPN 35 Bandung;
- b. Peserta didik kelas VII SMPN 35 Bandung mampu menulis teks cerita pendek sesuai dengan tema, struktur, dan kaidah kebahasaan.
- c. Penggunaan model *ricosre* berbantuan media *doratoon* efektif dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek pada peserta didik kelas VII SMPN 35 Bandung.
- d.  $H_1$  : Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan peserta didik kelas VII SMPN 35 Bandung dalam menulis teks cerita pendek di kelas eksperimen menggunakan model *ricosre* berbantuan media *doratoon*.

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan signifikan terhadap kemampuan peserta didik kelas VII SMPN 35 Bandung dalam menulis teks cerita pendek di kelas kontrol menggunakan model diskusi berbantuan media kartun gambar berseri.

Berdasarkan uraian tersebut, hipotesis yang dirumuskan dalam studi ini berfungsi sebagai kerangka kerja untuk menjawab permasalahan penelitian yang diajukan. Di mana hasil yang diperoleh akan digunakan untuk memverifikasi atau menolak asumsi awal yang telah dibangun.