

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) memainkan peranan yang krusial dalam meningkatkan kemampuan literasi peserta didik, khususnya dalam memahami dan menganalisis karya sastra, seperti cerpen. Cerpen, sebagai salah satu jenis karya sastra, mengandung berbagai unsur intrinsik yang perlu dikuasai oleh peserta didik, antara lain tema, karakter, alur, *setting*, dan pesan moral. Menurut Suryaman (2018, hlm. 121), “Pemahaman terhadap unsur-unsur tersebut tidak hanya mendukung peserta didik dalam menghargai sastra, tetapi juga mengasah kemampuan analisis dan apresiasi mereka”.

Pada umumnya, menurut Dadela & Khoeriyah (2018, hlm. 45), “Pengajaran cerpen di kelas X SMA masih cenderung menekankan pada pengenalan teks tanpa memberikan pemahaman yang mendalam mengenai unsur-unsur intrinsik cerpen, seperti tema, karakter, alur, latar, sudut pandang, dan pesan moral”. Sementara itu, pemahaman terhadap unsur-unsur ini sangat krusial untuk pengembangan keterampilan analisis sastra peserta didik. Sering kali, kesadaran akan pentingnya pembelajaran yang mendalam mengenai cerpen terabaikan akibat keterbatasan waktu pembelajaran atau kurangnya variasi metode yang diterapkan oleh Pendidik.

Berdasarkan observasi awal, teridentifikasi bahwa sejumlah peserta didik kelas X di SMAN 15 Bandung mengalami kesulitan dalam melakukan evaluasi terhadap unsur intrinsik cerpen. Beberapa faktor yang menyebabkan kesulitan ini meliputi kurangnya minat peserta didik terhadap pembelajaran sastra, metode pengajaran yang kurang menarik, serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Akibatnya, hasil belajar peserta didik dalam aspek evaluasi unsur intrinsik cerpen menjadi rendah. Data dari ulangan harian menunjukkan bahwa hanya 45% peserta didik yang berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) untuk materi analisis unsur intrinsik cerpen. mengenai mengevaluasi baik secara teori maupun dalam kehidupan sehari-hari lebih besar jika dibandingkan dengan keterampilan lainnya. hal ini didukung oleh Hermawan

yang dikutip oleh Yulianah, mencatat bahwa 53% aktivitas komunikasi didominasi oleh kegiatan menyimak, sedangkan menulis 14%, berbicara 16%, dan membaca 17%.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dilihat bahwa keterampilan mengevaluasi telah mendominasi waktu dalam pembelajaran bahasa. Namun pada praktiknya, survei menyatakan bahwa pada umumnya kita menggunakan waktu mengevaluasi hampir tiga kali sebanyak waktu membaca (sarana penting lainnya untuk menerima informasi), tetapi anehnya sedikit sekali perhatian yang diberikan untuk melatih orang mengevaluasi.

Menurut Paul T. Rankin menemukan bahwa membaca 52% sedangkan mengevaluasi 8%. 5. Karena pembelajaran mengevaluasi juga membutuhkan penuh perhatian, pemahaman, menangkap isi pesan, serta memahami makna informasi yang dilakukan secara tulis maupun lisan. Adapun fungsi mengevaluasi dapat membuat hubungan antar pribadi lebih efektif, memperoleh informasi, dapat memberikan respons yang tepat, dan mampu mengumpulkan data agar membuat keputusan-keputusan yang masuk akal. Dengan mengevaluasi berkomunikasi menjadi lebih baik karena memahami informasi disampaikan bahkan perasaan yang disampaikan oleh orang lain menjadi lebih terkait dan tidak terjadi kesalahpahaman.

Menurut Siswanto (2008: 172) menyatakan bahwa “Permasalahan dalam cerpen merupakan konflik yang menjadi inti dari cerita. Konflik ini bisa berupa konflik internal dalam diri tokoh atau konflik eksternal antara tokoh dengan lingkungannya.”Nurgiyantoro (2013: 124) menjelaskan bahwa “Dalam sebuah cerpen, permasalahan atau konflik merupakan unsur penting yang menggerakkan alur. Tanpa konflik, cerita akan terasa datar dan kurang menarik.”

Abrams (1981: 131) dalam bukunya *A Glossary of Literary Terms* mengungkapkan bahwa “Plot dalam cerita pendek selalu mengandung konflik yang harus diselesaikan oleh tokoh utama, baik berupa konflik dengan diri sendiri, orang lain, maupun kekuatan di luar dirinya.” Kutipan- kutipan ini menjelaskan bahwa permasalahan dalam cerpen adalah bagian penting yang membangun ketegangan dan menggerakkan alur cerita.

Sibagariang dkk. (2021, hlm. 58) mengidentifikasi bahwa "Kurangnya kemampuan menggunakan metode dan media pembelajaran, serta materi ajar yang terlalu luas, menjadi tantangan bagi pendidik dalam penerapan Kurikulum Merdeka Belajar. "Ainia (2020, hlm. 62) mengemukakan bahwa "Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar memerlukan pendidik yang mampu mengembangkan kreativitas dan memiliki pemikiran kritis dalam memecahkan berbagai masalah yang ada."

Hamalik dalam Azhar Arsyad (2013:19) "Pemanfaatan media pembelajaran di sekolah masih kurang maksimal dikarenakan fasilitas yang tidak memadai, dan kurangnya kreativitas guru pada media pembelajaran. Media yang digunakan pendidik hanya sebatas alat peraga matematika sederhana, padahal penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap peserta didik."

Kutipan-kutipan ini menggambarkan berbagai tantangan yang dihadapi pendidik dalam proses pembelajaran, mulai dari adaptasi terhadap perubahan kebijakan hingga pengembangan metode dan media pembelajaran yang efektif. Aplikasi *Powtoon* merupakan platform *online* yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana edukasi untuk menyampaikan informasi pembelajaran. Layanan ini menyediakan berbagai opsi animasi, mulai dari animasi standar, animasi dengan gaya kartun, tulisan tangan, hingga kemampuan untuk menambahkan audio dan efek transisi yang menarik, serta manajemen waktu yang mudah. Dengan banyaknya pilihan karakter animasi, objek, latar belakang, dan suara yang tersedia, ditambah fitur menyematkan video, aplikasi ini memberikan semua yang diperlukan untuk merancang konten video yang ingin Anda ciptakan. *Powtoon* juga memiliki beragam alat pembuatan konten yang cocok untuk pendidik yang ingin merancang materi ajar mereka sendiri..

Kutipan-kutipan ini mengindikasikan bahwa meskipun *Powtoon* merupakan komponen krusial dalam pengembangan media pembelajaran, sering kali perannya diabaikan atau tidak dimanfaatkan secara optimal. Selain itu, proses perancangannya memerlukan tahapan yang sistematis dan spesifik untuk

memastikan efektivitasnya dalam konteks pendidikan.

Sebagai upaya menyelesaikan masalah tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pendidikan. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah Strategi *Omaggio*. Pendekatan ini berfokus pada interaksi dan konteks, sehingga peserta didik dapat lebih mudah menangkap materi yang disampaikan. Dalam penelitian ini, Strategi *Omaggio* akan diterapkan dengan dukungan media *Powtoon*, sebuah platform digital yang memungkinkan peserta didik untuk menciptakan dan menganalisis cerita secara visual.

Penggunaan media *Powtoon* diharapkan dapat memfasilitasi peserta didik dalam memahami dan mengevaluasi unsur intrinsik cerpen dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Media ini juga memberikan peluang bagi peserta didik untuk mengekspresikan ide serta kreativitas mereka, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas penerapan Strategi *Omaggio* yang didukung oleh media *Powtoon* dalam pembelajaran evaluasi unsur intrinsik cerpen pada peserta didik kelas X SMAN 15 Bandung. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan kemampuan analisis sastra peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan serta hasil observasi sebelum penelitian, terdapat sejumlah permasalahan utama yang teridentifikasi dalam proses pembelajaran analisis unsur intrinsik cerpen di kalangan peserta didik kelas X di SMAN 15 Bandung di antaranya:

1. Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap unsur intrinsik cerita pendek.
2. Metode pembelajaran yang tidak menarik dan tidak interaktif.
3. Rendahnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran.

Itulah permasalahan yang telah dipaparkan dan yang teridentifikasi dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil observasi dan latar belakang yang telah dipaparkan, berikut merupakan beberapa rumusan masalah yang akan diangkat dalam rancangan penelitian ini.

1. Mampukah penulis merencanakan, melaksanakan dan menilai pembelajaran dengan menerapkan Strategi *Omaggio* berbantuan media *Powtoon* dalam meningkatkan kemampuan peserta didik kelas X SMAN 15 Bandung untuk mengevaluasi unsur intrinsik cerpen?
2. Mampukah peserta didik kelas X SMAN 15 Bandung mengevaluasi unsur instrinsik cerpen setelah diberi perlakuan berupa penerapan strategi *Omaggio* dengan bantuan media *Powtoon*?
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan peserta didik dalam mengevaluasi unsur intrinsik cerpen dengan menggunakan strategi *Omaggio* berbantuan media *Powtoon* sebagai kelas eksperimen dengan kemampuan peserta didik dalam mengevaluasi unsur instrinsik cerpen dengan menggunakan strategi konvensional sebagai kelas kontrol?

Penelitian ini diharapkan mampu menawarkan solusi terhadap tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran analisis unsur intrinsik cerpen. Dengan menerapkan Strategi *Omaggio* menggunakan media *Powtoon*, diharapkan akan terjadi peningkatan dalam pemahaman dan minat peserta didik, serta memberikan sumbangan bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diajukan, maka berikut penulis sampaikan terkait tujuan penelitian ini dilakukan sebagai berikut:

1. untuk mendeskripsikan kemampuan penulis dalam merencanakan, melaksanakan dan menilai pembelajaran dengan menerapkan strategi *Omaggio* berbantuan media *Powtoon* dalam meningkatkan kemampuan peserta didik kelas X SMAN 15 Bandung untuk mengevaluasi unsur intrinsik cerpen;
2. untuk menguji kemampuan peserta didik kelas X SMAN 15 Bandung mengevaluasi unsur intrinsik cerpen setelah diberi perlakuan berupa penerapan

strategi *Omaggio* dengan bantuan media *Powtoon*;

3. untuk menguji perbedaan kemampuan peserta didik dalam mengevaluasi unsur intrinsik cerpen dengan menggunakan strategi *Omaggio* berbantuan media *Powtoon* pada kelas eksperimen dan strategi konvensional pada kelas kontrol.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini tentunya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, sebagai berikut.

1) Manfaat Teoretis

Memberikan sumbangan terhadap pengembangan teori pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam penerapan strategi pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi.

2) Manfaat Praktis

- a. Bagi Pendidik: Menyediakan alternatif strategi pembelajaran yang efektif dan menarik untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis unsur intrinsik cerpen.
- b. Bagi peserta didik: Membantu peserta didik memahami unsur intrinsik cerpen dengan pendekatan yang lebih interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar mereka.
- c. Bagi Lembaga: Menyediakan rekomendasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia melalui integrasi teknologi dan metode inovatif.
- d. Bagi Penulis: Mendapatkan pengalaman praktis dalam penerapan Strategi *Omaggio* dengan media *Powtoon* untuk pembelajaran sastra, serta mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman peserta didik tentang unsur intrinsik cerpen.

Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan bagi penulis untuk mengembangkan metode pengajaran yang lebih interaktif dan inovatif dalam pendidikan Bahasa Indonesia.

F. Definisi Operasional

Guna memastikan bahwa penelitian ini lebih fokus dan jelas dalam pengukurannya, berikut disajikan definisi operasional dari variabel-variabel yang

digunakan. Penerapan adalah tindakan mempraktikkan atau menggunakan sesuatu, seperti teori, metode, atau ide, untuk mencapai tujuan tertentu.

1. Strategi adalah serangkaian langkah atau prosedur pembelajaran yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.
2. Strategi *Omaggio* adalah salah satu strategi pembelajaran yang digunakan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif, khususnya dalam pembelajaran mengevaluasi. Strategi ini pertama kali dikemukakan oleh Alice Omaggio Hadley dan diterapkan melalui serangkaian langkah pembelajaran yang sistematis untuk membantu peserta didik memahami, menganalisis, dan mengevaluasi materi yang dipelajari. Dalam penelitian ini, Strategi *Omaggio* diterapkan dengan bantuan media *Powtoon* pada pembelajaran mengevaluasi unsur intrinsik cerpen di kelas X. Penerapan strategi tersebut dioperasionalkan melalui tahapan-tahapan pembelajaran *Omaggio* yang dilaksanakan oleh guru selama proses pembelajaran hingga mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
3. Media pembelajaran *Powtoon* adalah sebuah aplikasi web atau layanan online yang digunakan untuk membuat presentasi atau video animasi yang menarik. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur visual dan audio, seperti animasi, karakter kartun, efek transisi, dan pengaturan timeline, yang mudah digunakan. *Powtoon* sering digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat membuat materi pelajaran lebih menarik dan mudah dipahami.
4. Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang berlangsung secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu.
5. Evaluasi unsur intrinsik teks cerpen adalah elemen yang sangat penting dan tidak dapat diabaikan dalam karya sastra. Oleh karena itu, unsur pembangun cerpen yang kedua adalah unsur ekstrinsik.
6. Cerita pendek adalah tipe karya sastra yang menyampaikan sebuah narasi dengan alur, setting, karakter, dan makna tertentu secara singkat, dengan jumlah kata maksimal 20.000 kata.

G. Sistematika Skripsi

Dalam Penulisan skripsi ini penjelasan-penjelasan mengenai susunan dan isi skripsi secara sistematis dimulai dari bab 1 sampai bab 5. Penulisan sistematika

skripsi dibuat untuk mempermudah penulis dalam menjelaskan isi skripsi, seperti menjelaskan masalah, teori-teori yang relevan, pengumpulan data, proses analisis data, sampai dengan penyusunan hasil penelitian secara rinci.

Bab I, Pendahuluan, memberikan gambaran tentang berbagai tantangan yang dihadapi penulis di lapangan. Dalam pendahuluan ini terdapat: 1) Latar belakang permasalahan, di mana penulis menguraikan beberapa isu yang menjadi fokus penelitian dan akan dianalisis; 2) Identifikasi masalah, yang membahas elemen-elemen kunci dari topik tersebut; 3) Pernyataan masalah, yang berisi pertanyaan-pertanyaan penelitian terkait dengan pokok bahasan; 4) Tujuan penelitian, yang menyebutkan hasil yang ingin dicapai dalam studi ini; 5) Justifikasi penelitian, yang menjelaskan keuntungan bagi berbagai pihak (guru, siswa, lembaga pendidikan); dan 6) Definisi Operasional, yang meliputi penjelasan mengenai variabel-variabel yang berhubungan dengan judul penelitian.

Bab II: Landasan Teori dan Kerangka Penelitian; bagian teori ini berisi penjelasan mengenai teori-teori yang meliputi konsep, aturan, dan pedoman yang relevan dengan variabel-variabel dalam topik penelitian. Selain itu, bagian ini juga mencakup kerangka konseptual, yang menerangkan pendekatan penulis dalam menyelesaikan masalah dan merumuskan solusi yang mungkin, serta penelitian sebelumnya yang relevan yang mendukung studi ini dan berfungsi sebagai dasar untuk evaluasi dan konteks. Di bagian ini juga termasuk justifikasi dari pelaksanaan penelitian, serta hipotesis dan proposisi yang diajukan oleh penulis.

Bab III: Metode dan Desain Penelitian. Pada bagian ini, terdapat penjelasan mendalam tentang langkah-langkah yang dilakukan oleh penulis selama penelitian. Bagian ini menyajikan ikhtisar tentang metode penelitian yang akan diterapkan dalam penelitian ini – seperti penelitian dengan pendekatan kuantitatif. Di samping itu, bagian ini juga membahas tentang desain penelitian, peserta penelitian, serta subjek penelitian – yang merupakan elemen penting dalam studi ini – serta metode pengumpulan dan analisis data yang saling berhubungan untuk mendukung penulis dalam mengumpulkan dan mengolah informasi yang didapat, serta prosedur penelitian yang merincikan setiap langkah yang dilakukan oleh penulis dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, sampai pelaporan.

Bab IV hasil dan pembahasan penelitian pada bagian ini penulis mengemukakan hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian. Bagian ini menyajikan penjelasan mendalam tentang data yang telah dikumpulkan, hasil analisis yang dilakukan, serta subjek dan objek dari penelitian yang dilakukan. Selain itu, bagian ini juga menjawab pertanyaan penelitian serta hipotesis yang telah ditentukan sebelumnya, dengan mengaitkannya pada pembahasan hasil penelitian.

Bab V: Kesimpulan dan Rekomendasi. Di sini, penulis menyampaikan kesimpulan dan saran yang didasarkan pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Pada bagian “Kesimpulan”, penulis memberikan jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan yang sebelumnya telah dinyatakan, disesuaikan dengan hasil penelitian yang diperoleh. Sementara itu, di bagian “Saran”, penulis mengusulkan saran serta masukan yang ditujukan kepada pengguna dan penulis berikutnya sebagai pedoman untuk menilai penelitian di masa mendatang. Dari penjelasan di atas tentang susunan disertasi ini, jelas terlihat bahwa disertasi ini terdiri dari lima bab: Bab 1 “Pendahuluan”, Bab II “Landasan Teoretis dan Pendekatan”, Bab III “Metodologi Penelitian”, Bab IV “Hasil Penelitian dan Pembahasan”, dan Bab V “Kesimpulan dan Saran”.