

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

Kajian teori adalah definisi dari teori-teori yang terkandung dalam variabel suatu penelitian. Teori tersebut memiliki fungsi sebagai acuan dalam penelitian. Oleh sebab itu, bagian ini tidak hanya menyampaikan perspektif penulis melainkan juga teori-teori.

1) Kedudukan Pembelajaran Mengevaluasi Unsur Intrinsik Teks Cerpen Berdasarkan Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Fase E

a. Kurikulum Merdeka

Salah satu inovasi yang diterapkan dalam sistem pendidikan Indonesia adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran dengan memberikan keleluasaan bagi guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan belajar sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Melalui pendekatan tersebut, pembelajaran tidak hanya diarahkan pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan kompetensi, karakter, dan kemandirian belajar. Implementasi Kurikulum Merdeka diwujudkan melalui pembelajaran intrakurikuler pada mata pelajaran serta kegiatan proyek yang berorientasi pada penguatan Profil Pelajar Pancasila. Rahmadayanti, dkk. (2022, hlm. 3) berpendapat bahwa dengan Kurikulum Merdeka pembelajaran jauh lebih relevan dan interaktif melalui kegiatan proyek yang memberikan peluang lebih luas kepada peserta didik untuk aktif mengeksplorasi pembelajaran yang mendukung pengembangan karakter dan kompetensi Profil Pelajar Pancasila. Artinya, tujuan dari Kurikulum Merdeka adalah pengajaran untuk memperkuat kemampuan literasi dan numerasi peserta didik serta pengetahuan pada setiap pembelajarannya. 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 ke dalam bagian-bagian pada

fase E untuk kelas X. Jannah (2020, hlm. 57) berpendapat bahwa Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang bermacam-macam agar peserta didik lebih optimal dan memiliki konsep dan menguatkan kompetensi yang dimilikinya. Penerapan Kurikulum Merdeka diarahkan pada terciptanya proses pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik yang beragam. Melalui kurikulum ini, guru memiliki kesempatan yang lebih luas untuk merancang kegiatan pembelajaran sesuai dengan kondisi sekolah dan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, proses belajar tidak lagi bersifat seragam, melainkan dapat disesuaikan dengan konteks dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pendekatan ini menekankan pentingnya materi yang benar-benar diperlukan oleh peserta didik, keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar, serta pengalaman belajar yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, pembelajaran disusun secara bertahap dan berkelanjutan agar perkembangan kompetensi peserta didik dapat berlangsung secara optimal pada setiap fase pembelajaran.

Berdasarkan karakteristik tersebut, Kurikulum Merdeka dapat dipahami sebagai suatu pendekatan pendidikan yang memberikan keleluasaan kepada guru dan peserta didik dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar. Melalui fleksibilitas yang diberikan, pembelajaran diharapkan mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan, potensi, dan perkembangan peserta didik. Oleh karena itu, kurikulum ini tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pembentukan kemampuan berpikir, kemandirian, kreativitas, serta berbagai kompetensi yang diperlukan dalam menghadapi perkembangan zaman dan tantangan masa depan.

b. Capaian Pembelajaran

Capaian Pembelajaran (CP) merupakan rumusan kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik pada setiap fase pendidikan sebagai tujuan dari proses pembelajaran. Kompetensi tersebut mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dirancang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Dengan demikian, Capaian Pembelajaran berfungsi sebagai pedoman dalam penyelenggaraan pembelajaran sekaligus menjadi acuan bagi peserta didik dalam

mencapai kompetensi yang diharapkan. Selain itu, CP memberikan arah yang jelas mengenai tujuan pembelajaran serta alokasi waktu yang diperlukan untuk mencapai kompetensi pada setiap fase pendidikan. Menurut Kemdikbud (2015, hlm. 1) “Capaian pembelajaran (CP) adalah ungkapan tujuan dalam pendidikan, yang terdapat pernyataan tentang apa yang diharapkan untuk diketahui, dipahami, dan dapat dikerjakan oleh peserta didik ketika telah menyelesaikan suatu periode belajar”. Artinya, CP ini bertujuan untuk menggambarkan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik dalam setiap tahapan pembelajaran, baik dalam hal pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

Ichiana (2023, hlm. 3) “Capaian Pembelajaran (CP) merupakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase perkembangan. Capaian Pembelajaran mencakup sekumpulan kompetensi dan lingkup materi, yang disusun secara komprehensif dalam bentuk narasi. Capaian pembelajaran (CP) berfungsi sebagai indikator untuk mengukur perkembangan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam Kurikulum Merdeka. Capaian pembelajaran dapat dicapai dengan bentuk berbagai tingkatan, bahkan dengan berbagai cara, kemudian hasilnya dapat diukur dengan berbagai cara pula, tidak hanya dengan observasi langsung. Bentuk lain dari capaian pembelajaran (CP) adalah “*behavioural objectives*”, di mana pencapaiannya dapat diamati secara langsung.”

Pasaribu, dkk. (2023, hlm. 553) berpendapat bahwa sejak awal abad 21, arah capaian pembelajaran di dunia pendidikan kontemporer adalah menjadikan peserta didik memiliki kemampuan berpikir 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 juga harus mampu menyelesaikan soal dengan 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).

c. Capaian Pembelajaran per Elemen

Pembelajaran Indonesia adalah pembelajaran literasi, dengan fondasi utama kemampuan berbahasa, bersastra, dan berpikir. Kemampuan literasi dalam Kurikulum Merdeka dikembangkan ke dalam beberapa elemen yaitu, mengevaluasi, membaca dan memirsa, menulis, berbicara dan mempresentasikan.

Capaian Pembelajaran bahasa Indonesia sebagai kerangka dasar kurikulum merdeka ditetapkan dengan SK Kepala BSKAP No. 8 Tahun 2022. Kemendikbudristek (2023, hlm. 15) mengatakan, "Konsep Capaian Pembelajaran merupakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase." Berdasarkan pernyataan tersebut, capaian pembelajaran harus tercapai sebagaimana mestinya, karena merupakan salah satu tujuan dari pembelajaran.

CP dan fase sudah ditetapkan oleh pemerintah, kemudian CP dan fase dikelola penuh oleh satuan pendidikan dengan keleluasaan tersendiri dalam menentukan strategi dan cara untuk mencapainya. Fase dalam Kurikulum Merdeka terdiri dari beberapa fase, berdasarkan penelitian yaitu kelas X SMA maka terdapat dalam fase E.

Capaian elemen pembelajaran Bahasa Indonesia fase E terdiri atas 4 elemen yaitu mengevaluasi, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan, dan menulis. Pada akhir fase E, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan, konteks sosial, akademis, dan dunia kerja. Peserta didik mampu memahami, mengolah, menginterpretasi, dan mengevaluasi informasi dari berbagai tipe teks tentang topik yang beragam. Peserta didik mampu menyintesis gagasan dan pendapat dari berbagai sumber. Peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam diskusi dan debat. Peserta didik mampu menulis berbagai teks untuk menyampaikan pendapat dan mempresentasikan serta menanggapi informasi nonfiksi dan fiksi secara kritis dan etis.

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah modal utama untuk belajar dan berfokus pada kemampuan literasi. Pembelajaran bahasa Indonesia ini memiliki tujuan untuk membina dan mengembangkan kepercayaan peserta didik sebagai komunikator, pemikir kritis, dan mampu menguasai literasi digital. Kemendikbud (2022, hlm. 6) mengatakan "karakteristik pembelajaran bahasa Indonesia, 1) pembelajaran bahasa

Indonesia mencakup 2 kemampuan yaitu, reseptif (mengevaluasi, membaca dan memirsa) dan produktif (menulis, berbicara dan mempresentasikan), 2) menggunakan pendekatan berbasis genre melalui pemanfaatan beragam teks *multimodal* (tulisan, lisan, visual, audio, dan audiovisual)."

Capaian pembelajaran bahasa Indonesia per elemen memiliki capaian yang berbeda-beda. Hal tersebut adalah tolak ukur pendidik dalam mengajar dan membuat bahan ajar agar pembelajaran dapat terealisasi berdasarkan tujuan yang ingin dicapai.

d. Tujuan Pembelajaran (TP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Tujuan Pembelajaran (TP) disusun berdasarkan pemahaman terhadap Capaian Pembelajaran (CP) yang telah ditetapkan. Setelah memahami CP, pendidik merancang berbagai gagasan mengenai kompetensi dan materi yang perlu dipelajari peserta didik pada suatu fase pembelajaran. Untuk itu, CP perlu dijabarkan menjadi sejumlah tujuan pembelajaran yang lebih spesifik, terukur, dan operasional sehingga dapat dicapai secara bertahap oleh peserta didik hingga akhir fase pembelajaran.

Menurut Kemendikbud (2023, hlm. 23) "TP dan ATP adalah rangkaian tujuan pembelajaran yang sudah disusun secara sistematis dan logis menurut urutan dari awal hingga akhir fase." Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa setiap tujuan pembelajaran harus dirancang agar dapat dicapai dalam satu atau beberapa kali pertemuan pembelajaran sebagai langkah menuju tercapainya Capaian Pembelajaran. Oleh karena itu, satu CP dalam suatu fase umumnya perlu diuraikan ke dalam beberapa tujuan pembelajaran yang saling berkaitan dan berkesinambungan.

alam penyusunannya, pendidik maupun satuan pendidikan dapat menerapkan berbagai strategi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Tujuan pembelajaran setidaknya memuat dua komponen utama, yaitu kompetensi dan lingkup materi. Kompetensi mengacu pada kemampuan yang mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang ditunjukkan peserta didik sebagai indikator keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sementara itu, lingkup materi merupakan konsep-konsep utama atau pengetahuan esensial yang harus dipahami peserta didik

setelah menyelesaikan suatu unit pembelajaran.

Setelah mempelajari tentang capaian pembelajaran (CP), maka pendidik harus membuat suatu rancangan tentang ide-ide yang berkaitan dengan materi apa yang harus dipelajari oleh peserta didik pada fase tersebut dengan menggunakan kata kunci yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya, sehingga mampu merumuskan suatu tujuan pembelajaran. Menurut Cranton (2013, hlm. 166) bahwa tujuan pembelajaran adalah pernyataan-pernyataan tentang bagaimana pengetahuan dan kemampuan yang diharapkan peserta didik setelah selesai melakukan kegiatan pembelajaran dalam tema tertentu. Sementara itu Asrori (2013, 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 pada hasil belajar yang dicapai peserta didik dalam pembelajaran tertentu.

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 syarat- syarat tertentu, yakni: a) spesifik, artinya tidak mengandung penafsiran (tidak menimbulkan penafsiran yang bermacam- macam); b) operasional, artinya mengandung satu perilaku yang dapat diukur untuk memudahkan penyusunan alat evaluasi. Artinya, tujuan pembelajaran merupakan rumusan secara jelas apa saja yang harus dikuasai oleh peserta didik sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur.

Menurut Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (2022, hlm. 15) bahwa dalam buku pembelajaran dan asesmen pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan menengah bahwa di dalam penulisan tujuan pembelajaran sebaiknya memuat dua komponen yang utama, yaitu; a) Kompetensi, kemampuan dan keterampilan yang sangat perlu untuk didemonstrasikan oleh peserta didik, pendidik bisa menggunakan pernyataan panduan; b) ruang lingkup materi, konsep utama yang perlu dipahami ketika di akhir satu unit pembelajaran.

Alur tujuan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka merupakan bagian rangkaian dari tujuan pembelajaran yang disusun secara sistematis dan logis berdasarkan capaian pembelajaran sesuai dengan setiap fase 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) adalah rangkaian dari tujuan pembelajaran untuk disusun secara logis dengan prinsip ATP yang esensial, kontekstual, sederhana dan berkesinambungan.

Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) memiliki fungsi yang sepadan dengan silabus pada Kurikulum 2013, yaitu sebagai pedoman bagi pendidik dalam merencanakan pembelajaran, termasuk dalam penyusunan modul ajar. ATP disusun dengan mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) yang harus dicapai peserta didik pada akhir fase pembelajaran serta didukung oleh kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Ninda dkk. (2024, hlm. 2) menyatakan bahwa Alur Tujuan Pembelajaran merupakan gambaran mengenai tujuan-tujuan pembelajaran yang disusun secara rinci dan terukur. Dengan adanya ATP yang jelas, pendidik dapat merancang proses pembelajaran yang lebih sesuai dengan minat, kemampuan, dan kebutuhan peserta didik. Selain itu, ATP juga dapat dimanfaatkan sebagai acuan dalam memperbaiki proses pembelajaran dan memantau perkembangan belajar peserta didik.

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (2022, hlm. 23) menjelaskan bahwa Alur Tujuan Pembelajaran tidak ditetapkan secara langsung oleh pemerintah. Oleh karena itu, pendidik memiliki keleluasaan untuk menggunakan atau mengembangkan ATP yang berbeda dengan pendidik lainnya meskipun berada pada fase pembelajaran yang sama. Kebebasan tersebut memberikan kesempatan kepada pendidik untuk menyesuaikan perencanaan pembelajaran dengan kondisi

dan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran disusun oleh pendidik dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik. Dalam proses penyusunannya, pendidik perlu memahami Capaian Pembelajaran secara menyeluruh karena pemahaman tersebut menjadi dasar dalam merumuskan tujuan pembelajaran dan ATP. Dengan demikian, penyusunan tujuan pembelajaran dan ATP dapat dilakukan secara lebih terarah sehingga tujuan pendidikan yang telah ditetapkan dapat tercapai.

2) Hakikat Mengevaluasi Unsur Intrinsik Teks Cerpen

Evaluasi Merujuk pada suatu tindakan atau proses yang bertujuan untuk menentukan nilai dari suatu objek, apakah objek tersebut memiliki nilai atau tidak. Dalam Konteks pendidikan, menurut Arifin (2016, hlm. 31), “Evaluasi dapat diartikan sebagai penilaian terhadap sejauh mana peserta didik berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam suatu program”.

Kemampuan untuk mengevaluasi teks cerita pendek (cerpen) memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran sastra. Hal ini karena evaluasi tersebut membantu peserta didik dalam memahami dan menilai berbagai unsur intrinsik, seperti tema, alur, karakter, latar, sudut pandang, dan amanat dengan lebih mendalam. Melalui kegiatan literasi yang dilakukan oleh individu, seperti membaca atau mendengarkan informasi dan cerita, individu dapat menemukan solusi untuk mengatasi masalah. Menurut Oktariani & Ekadiansyah (2020, hlm. 32), “Proses ini mendorong individu untuk menganalisis permasalahan yang dihadapi, yang pada gilirannya akan membentuk karakter atau kepribadian yang kritis”. Selain itu, proses evaluasi ini juga melatih peserta didik untuk mengapresiasi keindahan bahasa serta pesan yang ingin disampaikan oleh penulis, sehingga mereka tidak hanya membaca teks secara pasif, tetapi juga mampu menginterpretasikan makna yang lebih dalam.

Tujuan utama dari kemampuan mengevaluasi ini adalah agar peserta didik dapat menilai kualitas suatu cerita, mengidentifikasi nilai moral dan sosial yang terkandung didalamnya, serta memahami teknik penulisan yang diterapkan oleh penulis. Keterampilan ini juga mendorong peserta didik untuk menjadi pembaca

yang lebih kritis dan reflektif, sehingga mereka dapat mengaitkan isi cerpen dengan pengalaman pribadi dan realitas sosial di sekitarnya.

Teori-teori yang dibahas memberikan pemahaman tentang penerapan Strategi *Omaggio* dan media *Powtoon* dalam pembelajaran evaluasi unsur intrinsik cerpen. Konsep-konsep ini menjadi dasar untuk merancang metode penelitian dan menganalisis hasil. Diharapkan, teori-teori ini dapat berkontribusi dalam menemukan solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sastra di SMA.

a. Pengertian Teks Cerpen

Pengertian cerita pendek (cerpen) telah banyak dibuat dan dikemukakan oleh pakar sastra, dan sastrawan. Jelas tidak mudah membuat definisi mengenai cerpen. Meski demikian, berikut akan dipaparkan pengertian cerita pendek yang diungkapkan oleh para ahli sastra dan sastrawan terkemuka.

Kurniawanti (2009: 20) mengatakan bahwa cerpen adalah kisah atau cerita yang diemban oleh pelaku-pelaku tertentu dengan peranan, latar, serta tahapan dan rangkaian cerita tertentu yang bertolak dari hasil imajinasi pengarangnya sehingga menjalin suatu cerita. Menurut Nurgiyantoro (Agustara, 2013: 13), cerita pendek merupakan karya sastra yang dapat diselesaikan pembacaannya dalam satu kali kesempatan duduk, dengan waktu yang relatif singkat. Sementara itu, Nursisto (Kurniawanti, 2009: 19) mengemukakan bahwa cerpen adalah cerita yang disajikan secara ringkas, tetapi memuat konflik batin atau pergolakan jiwa tokoh sehingga mampu menyentuh perasaan pembacanya. Dengan demikian, meskipun memiliki bentuk yang singkat, cerpen tetap dapat menghadirkan emosi yang kuat melalui tokoh dan peristiwa yang diceritakan.

Paryati (2008: 263) menjelaskan bahwa cerita pendek atau cerpen merupakan karya yang digunakan untuk menyampaikan gagasan, pemikiran, maupun pengalaman kepada pembaca. Cerpen umumnya ditulis dalam bentuk prosa dan bersifat fiksi karena berasal dari hasil imajinasi pengarang. Melalui cerita yang disajikan, pembaca dapat memahami pengalaman, perasaan, dan pandangan hidup tokoh yang digambarkan oleh pengarang. Selain itu, cerpen juga dapat memperkenalkan berbagai pemikiran, pengetahuan, serta sikap hidup yang

memberikan wawasan baru kepada pembaca.

Lebih lanjut, Paryati (2008: 264) menyatakan bahwa cerpen tidak hanya menyampaikan informasi kepada pembaca, tetapi juga mengajak pembaca memasuki dunia pengalaman dan imajinasi yang dibangun oleh pengarang. Oleh karena itu, karya fiksi seperti cerpen merupakan hasil pengolahan pengalaman dan gagasan pengarang yang dituangkan secara kreatif, bukan sebagai representasi mutlak dari kenyataan.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa cerita pendek merupakan karya sastra fiksi berbentuk prosa yang disajikan secara ringkas dan berfokus pada suatu peristiwa, pengalaman, atau hasil imajinasi pengarang. Melalui rangkaian cerita yang disusun secara menarik, pengarang berusaha menghadirkan gambaran peristiwa yang terasa nyata sehingga pembaca dapat terlibat secara emosional dan memahami makna yang terkandung di dalam cerita.

b. Unsur-unsur Pembangun Teks Cerpen

Cerpen tersusun atas unsur-unsur pembangun cerita yang saling berkaitan erat antara satu dengan yang lainnya. Keterkaitan antara unsur-unsur pembangun tersebut membentuk totalitas amat menentukan keindahan dan keberhasilan cerpen sebagai suatu bentuk ciptaan sastra. Selain unsur-unsur formal bahasa, banyak unsur tambahan yang membentuk sebuah cerita pendek dan berfungsi bersama untuk membentuk keseluruhan cerita. Unsur-unsur ini biasanya diklasifikasikan menjadi dua kategori: unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri (Nurgiyantoro, 1994: 23).

Menurut Tarigan (1993), “Cerpen merupakan sebuah karya sastra yang memiliki durasi, lokasi, dan karakter yang terbatas. Meskipun demikian, cerpen dapat menciptakan dampak yang mendalam atau kesan yang kuat bagi para pembacanya”. Sehingga cerpen merupakan bentuk karya sastra imajinatif yang disajikan secara singkat dalam membaca atau mengevaluasinya karena cerpen terdiri dari tidak banyak kata atau teks dan menekankan pada satu peristiwa atau konflik tertentu, serta kemampuan untuk menciptakan dampak yang mendalam.

Laksana (Ana Rediati, 2011: 26) berpendapat bahwa dalam cerpen atau cerita fiksi yang lain terdapat unsur intrinsik yang membangun cerita fiksi dari dalam

unsur intrinsik yang dimaksud adalah tema, alur, penokohan, latar, sudut pandang, gaya bahasa dan amanat.

Menurut Tarigan, terdapat beberapa unsur intrinsik cerpen yang perlu diperhatikan yaitu:

1. Tema: Ide pokok atau gagasan utama yang menjadi dasar atau pesan moral dalam keseluruhan cerita.
2. Tokoh dan Penokohan: Pelaku dalam cerita beserta watak, sifat, dan kondisi fisiknya (protagonis, antagonis, tritagonis).
3. Alur: Urutan rangkaian peristiwa atau kejadian yang membentuk jalannya cerita, mulai dari pengenalan hingga penyelesaian.
4. Latar (*Setting*): Keterangan mengenai tempat, waktu, dan suasana terjadinya peristiwa di dalam cerita.
5. Sudut Pandang: Posisi atau cara pandang pengarang dalam menyampaikan cerita (bisa menggunakan sudut pandang orang pertama atau ketiga).
6. Gaya Bahasa: Pilihan diksi, majas, dan cara pengarang mengungkapkan cerita untuk menciptakan nada atau suasana tertentu.
7. Amanat: Pesan moral atau nasihat yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca melalui karya tersebut.

Pada pemaparan di atas tersebut termasuk unsur-unsur dalam teks cerpen yang perlu diketahui atau lebih tepatnya secara umum yang ada pada teks cerpen dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

c. Struktur Teks Cerpen

Struktur merupakan susunan atau urutan bagian-bagian yang membangun suatu teks sehingga tersaji secara sistematis dan utuh. Keberadaan struktur memudahkan pembaca dalam memahami isi teks sekaligus menjadi salah satu aspek yang dapat dianalisis. Menurut Kemendikbud (2014: 14), struktur teks cerpen terdiri atas enam bagian, yaitu abstrak, orientasi, komplikasi, evaluasi, resolusi, dan koda.

Abstrak merupakan gambaran umum atau ringkasan isi cerita yang disajikan pada bagian awal cerpen. Kehadiran abstrak bersifat opsional sehingga tidak semua cerpen memuat bagian ini (Kemendikbud, 2014: 14). Selanjutnya, orientasi berfungsi memperkenalkan latar cerita yang meliputi waktu, tempat, dan suasana

terjadinya peristiwa. Melalui orientasi, pengarang membangun konteks cerita sehingga pembaca dapat memahami situasi yang melatarbelakangi peristiwa yang dialami tokoh. Selain itu, latar juga berperan dalam memperjelas karakter tokoh, baik dari segi fisik maupun psikologis (Kemendikbud, 2014: 14).

Komplikasi merupakan bagian yang menampilkan munculnya konflik dalam cerita. Tahap ini ditandai oleh berbagai reaksi tokoh terhadap permasalahan yang dihadapinya. Konflik berkembang secara bertahap mulai dari kemunculan masalah, peningkatan intensitas konflik, hingga mencapai klimaks sebagai titik ketegangan tertinggi dalam cerita. Pada tahap ini, berbagai persoalan yang muncul saling berkaitan dan mengarah pada puncak konflik yang menentukan jalannya penyelesaian cerita (Kemendikbud, 2014: 14). Sejalan dengan pendapat tersebut, Sayuti (2000: 43–44) menyatakan bahwa komplikasi merupakan perkembangan konflik awal yang terus meningkat hingga mencapai klimaks sebagai puncak intensitas konflik.

Setelah konflik mencapai puncaknya, cerita memasuki tahap evaluasi. Pada bagian ini mulai terlihat upaya tokoh dalam mencari jalan keluar terhadap permasalahan yang dihadapi. Tahap evaluasi menunjukkan arah penyelesaian konflik dan menjadi penghubung antara puncak konflik dengan penyelesaiannya. Selanjutnya, resolusi merupakan bagian yang memuat penyelesaian konflik. Pada tahap ini pengarang mengungkapkan solusi atas berbagai permasalahan yang dialami tokoh sehingga konflik yang sebelumnya terjadi dapat diselesaikan.

Bagian terakhir adalah koda, yaitu bagian yang memuat amanat, nilai, atau pelajaran yang dapat dipetik dari cerita. Sama seperti abstrak, keberadaan koda tidak selalu ditemukan dalam setiap cerpen karena bersifat opsional (Kemendikbud, 2014: 14).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa abstrak berfungsi memberikan gambaran singkat mengenai isi cerita, sedangkan orientasi memperkenalkan latar dan situasi awal cerita. Komplikasi menjadi bagian yang menampilkan perkembangan konflik hingga mencapai klimaks, sementara evaluasi menunjukkan upaya penyelesaian konflik yang mulai dilakukan oleh tokoh. Resolusi berisi penyelesaian akhir terhadap permasalahan yang terjadi, dan koda

menyampaikan pesan atau nilai yang dapat diambil oleh pembaca. Keenam struktur tersebut saling berkaitan dan memiliki peran penting dalam membangun alur cerita yang runtut, menarik, dan mudah dipahami.

d. Kaidah Kebahasaan

Kaidah kebahasaan adalah sebuah aturan yang digunakan dalam membentuk sebuah kata atau kalimat agar lebih terstruktur. Kaidah kebahasaan dijadikan sebuah untuk menulis berbagai jenis teks dan bertujuan untuk memberikan karakteristik spesifik yang membedakannya satu sama lain.

Menurut Kosasih (2014: 116), cerita pendek umumnya menggunakan ragam bahasa yang dekat dengan kehidupan sehari-hari atau bahasa tidak resmi. Penggunaan bahasa tersebut bertujuan untuk menggambarkan situasi dan peristiwa yang akrab dengan pengalaman pembaca. Selain itu, cerpen juga sering memanfaatkan kalimat-kalimat yang relatif singkat karena adanya penghilangan unsur tertentu yang tetap dapat dipahami berdasarkan konteks cerita.

Berdasarkan karakteristik tersebut, dapat dipahami bahwa penggunaan bahasa dalam cerpen berperan penting dalam mendukung penyampaian cerita. Kaidah kebahasaan yang digunakan mampu menciptakan kesan yang lebih nyata sehingga peristiwa yang disajikan terasa lebih hidup dan mudah dipahami oleh pembaca.

Keraf dalam Kemendikbud (2014: 20) membagi kaidah kebahasaan cerpen menjadi empat kelompok yaitu:

1. Gaya bahasa perbandingan (metafora, personifikasi, depersonifikasi, alegori, antitesis, dan sebagainya);
2. Gaya bahasa pertentangan (hiperbola, litotes, ironi, satire, paradoks, klimaks, antiklimaks, dan sebagainya);
3. Gaya bahasa pertautan (metonimi, sinekdoke, alusi, eufimisme, dan sebagainya);
4. Gaya bahasa perulangan (aliterasi, asonansi, antanaklasis, anafora, simplotke, dan sebagainya).

Gaya bahasa merupakan unsur kebahasaan yang digunakan untuk memperkuat efek ungkapan melalui perbandingan, pertentangan, hubungan makna, maupun pengulangan tertentu. Penggunaannya dapat menimbulkan kesan dan makna

konotatif yang memperkaya penyampaian cerita. Selain itu, gaya bahasa termasuk ke dalam bentuk retorika, yaitu pemanfaatan bahasa secara efektif dalam tuturan maupun tulisan untuk memengaruhi, meyakinkan, atau menarik perhatian pembaca dan pendengar.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis menyimpulkan bahwa cerpen memiliki kaidah kebahasaan yaitu menggunakan bahasa tidak baku, kalimatnya pendek-pendek mengalami pelesapan serta isinya memiliki gaya bahasa yang beragam.

3) Hakikat Strategi *Omaggio*

Hakikat strategi *Omaggio*, dalam konteks pembelajaran, adalah sebuah pendekatan yang menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir melalui pemanfaatan pengalaman peserta didik sebagai titik awal pembelajaran. Strategi ini bertujuan untuk melatih kemampuan peserta didik dalam mengingat, memahami, dan mengaplikasikan informasi yang mereka pelajari, serta mendorong mereka untuk berpikir secara aktif dan kreatif.

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena merupakan pihak yang berinteraksi secara langsung dengan peserta didik. Oleh sebab itu, guru perlu mampu mengintegrasikan strategi pembelajaran dengan media yang digunakan agar pengelolaan kelas dapat berlangsung secara efektif dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Dalam upaya mengembangkan kompetensi peserta didik, tugas guru tidak hanya sebatas menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga membimbing, mengarahkan, dan mengoptimalkan potensi yang dimiliki peserta didik serta membantu pembentukan karakter dan kepribadian mereka.

Dalam pembelajaran, peserta didik menjadi pusat kegiatan belajar. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi secara pasif, tetapi harus terlibat aktif dalam proses berpikir dan pembelajaran. Keterlibatan tersebut ditunjukkan melalui partisipasi dalam memahami, menanggapi, dan mengolah berbagai materi yang diberikan oleh guru. Melalui keaktifan tersebut, peserta didik diharapkan memperoleh pengalaman belajar yang bermakna sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Menurut Sudjana (2005:5) “Strategi merupakan suatu gambaran yang sudah direncanakan agar nantinya diterapkan dalam suatu tindakan yang mencakup seluruh komponennya, seperti tujuan dari pelaksanaan tindakan, yang ikut andil dalam pelaksanaan tindakan, bahan serta penerapan pelaksanaan tindakan tersebut, semuanya sudah ditetapkan secara sengaja, agar proses kegiatan dapat terarah. Sedangkan, strategi yang dipakai pada pelaksanaan pembelajaran disebut dengan strategi pembelajaran.”

Kemp (dalam Sanjaya, 2009:126) menambahkan, strategi pembelajaran merupakan sebuah pelaksanaan belajar-mengajar yang dapat mencapai harapan dengan cara yang efektif dan efisien apabila dikerjakan secara kolaboratif oleh pengajar dan siswa. Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran akan merangsang keinginan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Menerapkan berbagai strategi pembelajaran saat ini bukanlah hal yang sulit, karena para pengajar akan terbantu dan dimudahkan oleh keberadaan teknologi interaktif masa kini.

Dalam hal ini, strategi mengajar yang dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran mengevaluasi adalah "strategi *Omaggio*". Dinamakan strategi *Omaggio* dikarenakan strategi ini dicetuskan oleh Alice *Omaggio* Hadley. Strategi *Omaggio* dirasa cocok diterapkan dalam pembelajaran mengevaluasi cerita rakyat karena strategi *Omaggio* lebih menekankan pada aspek kognitif siswa. Bagus atau tidak strategi pembelajaran tersebut dapat terlihat jika strategi yang dipakai efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Strategi *Omaggio* juga menekankan pada partisipasi aktif siswa sehingga pembelajaran dapat lebih bermakna (Omaggio, 2001:68). Selain itu, langkah-langkah yang terdapat pada strategi *Omaggio* lebih condong pada kemampuan mengevaluasi. Langkah-langkah dalam strategi *Omaggio* antara lain: mengecek pemahaman, dikte, mengevaluasi selektif, dan membuat ringkasan.

Strategi *Omaggio* adalah salah satu strategi yang digunakan untuk mendukung terlaksananya pembelajaran mengevaluasi dengan baik. Strategi *Omaggio* pertama kali dicetuskan oleh Alice *Omaggio* Hadley (Anisa dkk., 2021, hlm. 154). Menurut

a. Langkah-langkah Strategi *Omaggio*

Strategi *Omaggio* merupakan strategi pembelajaran yang terdiri atas beberapa

tahapan yang awalnya digunakan oleh *Omaggio* dalam pembelajaran keterampilan menyimak dan mengevaluasi di tingkat sekolah menengah pertama. Seiring perkembangannya, rangkaian langkah tersebut telah banyak dikembangkan menjadi suatu metode pembelajaran. Namun demikian, dalam penelitian ini istilah yang digunakan tetap mengacu pada Strategi *Omaggio*.

Sri Pujiastuti dalam Strategi Pembelajaran Bahasa (2007) menjelaskan bahwa Strategi *Omaggio* mencakup beberapa langkah, yaitu mengecek pemahaman, melakukan dikte dengan berbagai variasi, memparafrasekan, melakukan evaluasi selektif, mengevaluasi garis besar isi simakan atau membuat ringkasan, serta menceritakan kembali informasi yang telah disimak. Akan tetapi, penelitian ini menggunakan bentuk adaptasi dari Strategi *Omaggio* dengan memilih empat langkah yang dinilai relevan untuk pembelajaran mengevaluasi cerita fantasi. Keempat langkah tersebut meliputi: (1) mengecek pemahaman, (2) dikte, (3) evaluasi selektif, dan (4) penyusunan ringkasan.

Penerapan keempat langkah tersebut diharapkan dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan dalam memahami informasi yang diperoleh melalui kegiatan menyimak. Oleh karena itu, setiap tahapan dalam Strategi *Omaggio* dirancang untuk melatih peserta didik agar mampu menangkap, mengolah, dan mengevaluasi isi simakan secara lebih efektif. Selanjutnya, masing-masing langkah tersebut akan dijelaskan secara lebih rinci. Penerapan langkah-langkah dalam strategi ini diharapkan mampu melatih siswa dalam memahami bahan simakan. Sri Pujiastuti dalam Darmawan dkk., (2019, hlm. 164) dikatakan bahwa langkah-langkah penerapan strategi *Omaggio* meliputi:

1. Mengecek pemahaman dilakukan untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap cerita fantasi yang disimak. Pemahaman tersebut berupa pemahaman terhadap unsur-unsur intrinsik cerita fantasi yang diperdengarkan. Dalam hal ini peserta didik diberikan pertanyaan secara lisan dengan cara tanya jawab terkait cerita tersebut.
2. Dikte dilakukan oleh beberapa peserta didik secara bergantian. Peserta didik mendiktekan hasil simakan kepada teman-temannya, sementara peserta didik yang lain menuliskan di buku catatan

3. Mengevaluasi selektif dilakukan peserta didik dan dibantu oleh pendidik menyeleksi hasil simakan cerita fantasi yang diperoleh kemudian bersama-sama membandingkan dengan hal yang relevan.
4. Dalam membuat ringkasan cerita fantasi, peserta didik dibebaskan menggunakan bahasa sendiri. Ringkasan yang dibuat tidak perlu panjang, tetapi bisa mencakup keseluruhan cerita yang diperdengarkan.

Langkah-langkah tersebut merupakan langkah yang digunakan dalam Strategi *Omaggio* secara umum dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

b. Kelebihan dan Kekurangan Strategi *Omaggio*

Setiap strategi pembelajaran memiliki kelebihan dan keterbatasan yang membedakannya dari strategi lainnya. Keunggulan suatu strategi akan tampak apabila penerapannya dilakukan sesuai dengan sintaks serta tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Sebaliknya, apabila strategi tersebut digunakan tanpa mempertimbangkan karakteristik dan tujuan yang sesuai, berbagai keterbatasan yang dimilikinya akan lebih terlihat. Oleh karena itu, pemilihan dan penerapan strategi pembelajaran perlu disesuaikan dengan kebutuhan serta tujuan pembelajaran agar dapat memberikan hasil yang optimal.

Kelebihan Strategi Omaggio

1. Meningkatkan Kemampuan Mengevaluasi: Penelitian yang dilakukan di Universitas Muhammadiyah Makassar menunjukkan bahwa penerapan Strategi *Omaggio* secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa dalam mengevaluasi cerita fantasi. Hal ini dibuktikan dengan perbedaan skor pascates yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
2. Pendekatan Terstruktur: Strategi ini menawarkan langkah-langkah yang sistematis dalam pembelajaran mengevaluasi, membantu siswa memahami dan menguasai materi secara bertahap.
3. Pengembangan Keterampilan Terpadu: Selain mengevaluasi, strategi ini juga melibatkan keterampilan menulis melalui kegiatan dikte dan keterampilan berpikir kritis melalui pembuatan ringkasan.

Kekurangan Strategi Omaggio

1. Keterbatasan Variasi Materi: Jika tidak disertai dengan variasi materi yang

menarik, strategi ini dapat menyebabkan kebosanan pada siswa, mengurangi efektivitas pembelajaran.

2. Waktu Pelaksanaan yang Panjang: Setiap tahapan dalam strategi ini memerlukan waktu yang cukup, sehingga penerapan lengkapnya mungkin memakan waktu lebih lama dalam satu sesi pembelajaran.
3. Ketergantungan pada Kompetensi Guru: Keberhasilan strategi ini sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengelola dan mengimplementasikan setiap langkah dengan efektif.

Penting bagi pendidik untuk mempertimbangkan konteks kelas dan kebutuhan siswa sebelum menerapkan Strategi *Omaggio*, serta melakukan penyesuaian yang diperlukan agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik.

4) Hakikat Media Powtoon

a. Pengertian Media Powtoon

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar memiliki peran penting dalam meningkatkan minat, motivasi, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Kehadiran media yang tepat dapat membantu penyampaian materi menjadi lebih efektif sehingga peserta didik lebih mudah memahami informasi yang diberikan. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah Powtoon.

Powtoon merupakan aplikasi berbasis web yang dirancang untuk membuat presentasi maupun video animasi secara daring. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan pengguna menghasilkan media pembelajaran yang menarik, seperti animasi tulisan tangan, karakter kartun, efek transisi, serta pengaturan alur tampilan yang mudah digunakan. Berbagai fitur tersebut tersedia dalam satu tampilan kerja sehingga memudahkan pengguna dalam merancang dan mengembangkan materi presentasi.

Kholilurrohmi (2017) menyatakan bahwa Powtoon dapat digunakan oleh berbagai kalangan, termasuk guru dan peserta didik. Proses pembuatan video animasi melalui aplikasi ini relatif mudah karena didukung oleh beragam fitur yang lengkap dan mudah dioperasikan. Dengan demikian, Powtoon dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang membantu penyajian materi secara lebih kreatif

dan inovatif.

Menurut Sadiman dkk. (1984: 14), media pembelajaran sebagai sumber belajar memiliki fungsi untuk menyampaikan informasi sekaligus membantu mengatasi berbagai kendala yang muncul dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat tersebut, Qurrotaini dkk. (2020) menjelaskan bahwa penggunaan Powtoon dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah karena penyajiannya lebih menarik dan mampu meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Beragam fitur yang tersedia dalam Powtoon memungkinkan pengguna menyusun presentasi dalam bentuk tayangan slide maupun video animasi. Selain itu, pengguna dapat menambahkan berbagai elemen pendukung, seperti teks, gambar, karakter, animasi, ikon, bentuk, efek transisi, serta latar belakang yang beragam. Kombinasi fitur-fitur tersebut menjadikan media yang dihasilkan lebih interaktif, menarik, dan mampu mendukung penyampaian materi pembelajaran secara efektif. Terdapat pula fitur menu gaya khusus yang dapat digunakan untuk membuat kartu ucapan untuk *Thanks giving*, *Halloween*, dan Hari Valentine. Kemudian terdapat beberapa templat yang sudah disediakan dan siap pakai di *Powtoon*. Selain menyediakan berbagai fitur desain dan animasi, Powtoon juga menawarkan beragam templat yang dapat digunakan sesuai kebutuhan, seperti templat pendidikan, statistik, acara, profil organisasi, video penjelasan, tutorial, hingga kartu ucapan animasi. Pengguna juga dapat memulai pembuatan presentasi dari lembar kerja kosong sehingga memiliki kebebasan dalam mengembangkan desain yang diinginkan. Hasil presentasi atau video yang dibuat dapat dibagikan melalui berbagai platform daring, seperti YouTube dan Facebook, menggunakan tautan publik yang tersedia. Selain itu, Powtoon mendukung pengunduhan hasil pekerjaan dalam format PDF maupun PowerPoint (PPT), serta memungkinkan publikasi video secara langsung ke YouTube. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur **timeline** yang memudahkan pengguna mengatur waktu kemunculan objek dan efek animasi secara lebih rinci. Pengguna juga dapat menambahkan audio dengan mengunggah file MP3 atau memanfaatkan efek suara yang telah disediakan, serta menyisipkan gambar dari perangkat komputer maupun layanan pencarian gambar

yang terhubung dengan Flickr. Berbagai fitur tersebut menjadikan Powtoon sebagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan efisien. Penggunaan Powtoon juga dapat menjadi alternatif untuk mengatasi berbagai kendala dalam pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar, terutama keterbatasan waktu, karena materi dapat disampaikan melalui tayangan video animasi menggunakan proyektor sehingga proses pembelajaran tetap berlangsung secara efektif.

b. Fungsi Media *Powtoon*

Media Powtoon memiliki berbagai manfaat yang dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Salah satu manfaatnya adalah membantu meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung lebih efektif. Selain itu, penggunaan Powtoon dapat membuat penyajian materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik (Deliviana, 2017). Beragam fitur yang tersedia dalam aplikasi ini memungkinkan guru menyusun media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga penyampaian materi dapat dilakukan dengan lebih optimal.

Powtoon merupakan aplikasi berbasis web yang relatif baru dalam dunia pendidikan sehingga pemanfaatannya belum dikenal secara luas oleh seluruh pendidik maupun peserta didik. Dalam penggunaannya, Powtoon memiliki fungsi yang hampir serupa dengan PowerPoint sebagai media untuk menyajikan materi pembelajaran. Namun, Powtoon menawarkan berbagai pilihan animasi dan fitur visual yang lebih beragam sehingga tampilan materi menjadi lebih menarik. Salah satu tantangan yang sering dihadapi pendidik adalah memilih media yang mampu membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Dalam hal ini, Powtoon dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Berbagai fitur animasi yang tersedia dapat meningkatkan perhatian dan minat peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga mereka lebih fokus dalam menyimak penjelasan pendidik dan memahami materi yang disampaikan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Powtoon*

Di dalam setiap media pembelajaran pasti mempunyai kekurangan dan kelebihan, adapun kekurangan dan kelebihan media pembelajaran *Powtoon* sebagai jenis media pembelajaran Audio-visual yaitu sebagai berikut:

a) Kelebihan Media *Powtoon* dalam pembelajaran:

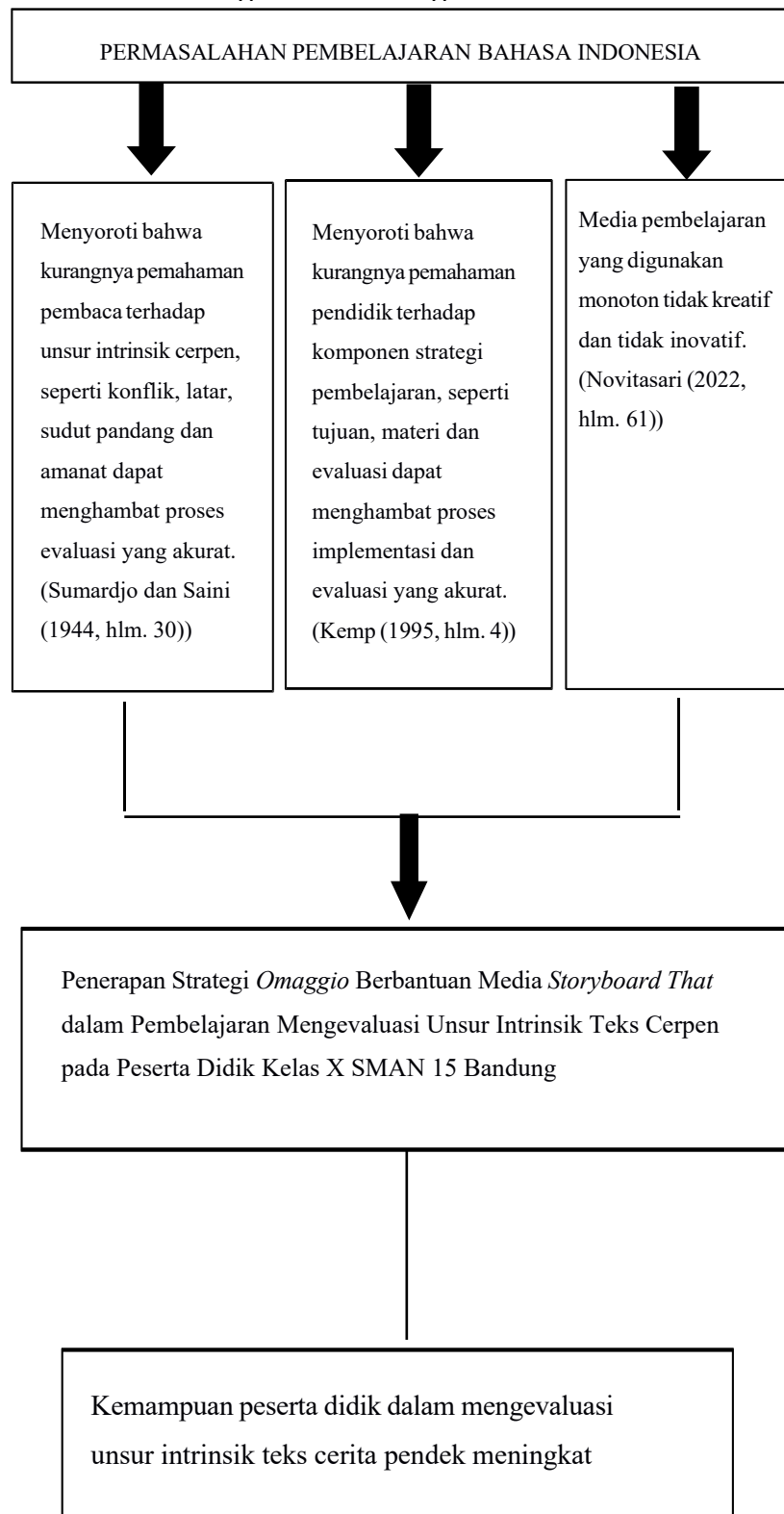
1. Interaktif.
2. Mencakup segala aspek indera.
3. Penggunaannya praktis.
4. Kolaboratif Lebih variatif.
5. Dapat memberikan feedback.
6. Memotivasi.

b) Kekurangan Media *Powtoon* dalam pembelajaran:

1. Ketergantungan pada ketersediaan dukungansarana teknologi harus disesuaikan dengan sistem dan kondisi yang ada.
2. Mengurangi kreativitas dan inovasi dari jenis media pembelajaran lainnya.
3. Membutuhkan dukungan Sumber Daya Manusia (SDM) yang profesional untuk mengoperasikannya.

B. Kerangka Pemikiran

Bagan 2. 1 Kerangka Pemikiran



C. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

a. Asumsi

Berdasarkan latar belakang serta kerangka pemikiran penelitian, penulis memiliki beberapa asumsi sebagai berikut.

1. Strategi *Omaggio* yang didukung oleh media *Powtoon* terbukti lebih efektif dibandingkan dengan strategi konvensional dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengevaluasi unsur intrinsik dari teks cerpen.
2. Kelas yang menerapkan strategi *Omaggio* dengan bantuan media *Powtoon* diharapkan akan menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan jika dibandingkan dengan kelas kontrol.
3. Hasil dari prates dan pasca tes akan mengindikasikan adanya perbedaan yang jelas dalam hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.
4. Inovasi dalam pembelajaran yang mengintegrasikan Strategi *Omaggio* dan media *Powtoon* dapat meningkatkan keterlibatan, pemahaman, serta kemampuan analisis peserta didik terhadap teks cerpen.

b. Hipotesis

Dalam sebuah penelitian, hipotesis berfungsi sebagai asumsi sementara yang harus diuji melalui analisis data. Hipotesis ini disusun berdasarkan kerangka pemikiran yang telah dikembangkan, dengan tujuan untuk mengevaluasi efektivitas strategi pembelajaran yang digunakan. Penelitian ini merancang hipotesis untuk menguji apakah penerapan Strategi *Omaggio* yang didukung oleh media *Powtoon* dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengevaluasi unsur intrinsik teks cerpen jika dibandingkan dengan strategi konvensional. Hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara dari masalah yang ditemukan peneliti. Sugiyono (2013, hlm. 66) mengatakan bahwa hipotesis berhubungan erat dengan rumusan masalah. Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penulis mampu dalam merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran mengevaluasi unsur intrinsik teks cerpen dengan menggunakan strategi pembelajaran *Omaggio* berbantuan media *Powtoon* pada peserta didik kelas X SMAN 15 Bandung.
2. Peserta didik kelas X SMAN 15 Bandung mampu mengevaluasi teks cerita

pendek sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan.

3. Penggunaan strategi *Omaggio* berbantuan media *Powtoon* efektif dalam pembelajaran mengevaluasi teks cerpen pada peserta didik kelas X SMAN 15 Bandung.
4. Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan peserta didik kelas X SMAN 15 Bandung dalam mengevaluasi teks cerita pendek di kelas eksperimen menggunakan strategi *Omaggio* berbantuan media *Powtoon*.
5. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan peserta didik kelas X SMAN 15 Bandung dalam mengevaluasi teks cerita pendek di kelas kontrol menggunakan strategi *Omaggio* berbantuan media gambar.