

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran dirancang sebagai sistem yang memiliki tujuan memfasilitasi belajar siswa dengan menyusun rangkaian kegiatan yang dapat mendukung dan memengaruhi perkembangan siswa (Annurrahman, dalam Darmawati et al., 2021: 585). Salah satu pembelajaran yang diajarkan di sekolah yaitu pembelajaran Bahasa Indonesia, berorientasi supaya siswa mampu mengembangkan keahlian berbahasa dengan baik dalam bentuk lisan maupun tulisan (Nur'aini et al., 2015: 2). Keterampilan dalam berbahasa terdiri dari menyimak, berbicara, membaca, serta menulis. Keempat keterampilan tersebut berkaitan satu dengan lainnya (Tarigan, 2008: 1). Keterampilan mendengarkan, berbicara, serta membaca merupakan fondasi utama bagi pengembangan keterampilan menulis. Keterampilan menulis membutuhkan pemahaman yang kuat dari ketiga keterampilan tersebut. Artinya, kemampuan dalam mendengarkan dengan baik, berbicara dengan jelas, dan membaca dengan pemahaman akan membantu seseorang dalam menulis dengan lebih efektif (Ulfatun, 2020: 2).

Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tanpa bertatap muka dengan orang lain (Tarigan, 2008: 3). Secara esensial, menurut Suparno & Yunus (dalam Siswiyanti, 2023: 1842) menulis ialah cara untuk berkomunikasi menggunakan bahasa tulis. Sementara itu, Kartono (2009: 17) menggambarkan menulis sebagai menyalurkan ide dan menyampaikannya untuk pembaca. Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis merupakan keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung melalui bahasa tulis, dengan tujuan menyampaikan ide, gagasan, atau pesan kepada pembaca. Melalui aktivitas menulis, seseorang tidak hanya dapat menyampaikan pemikirannya kepada orang lain, tetapi juga mampu menciptakan karya kreatif yang memberikan manfaat luas bagi pembacanya.

Karya kreatif tersebut dapat dituangkan dalam bentuk cerpen atau cerita pendek. Cerpen adalah jenis karya sastra yang dipaparkan atau dijelaskan dalam

bentuk tulisan yang berwujud sebuah cerita atau kisah secara pendek, jelas, serta, ringkas. Cerpen bisa disebut juga dengan sebuah prosa fiksi yang isinya tentang pengisahan yang hanya terfokus pada satu konflik atau permasalahan (Nurfaizah & Palu, 2019: 87). Cerpen merupakan cerita pendek fiksi yang berfokus pada satu masalah utama dan dikemas sedemikian rupa oleh pengarangnya agar pembaca merasa terhanyut dalam cerita tersebut (Aliah, 2016: 13).

Berdasarkan hasil pengamatan pada siswa kelas IX MTs Annur kota Cirebon tahun ajaran 2024/2025 menunjukkan bahwa banyak siswa kelas IX kurang tertarik dalam pembelajaran menulis dan mengalami kesulitan dalam merencanakan ide untuk dikembangkan menjadi cerita pendek. Kesulitan yang dialami oleh siswa dalam membuat cerita pendek dapat memengaruhi kemampuan dalam menulis. Oleh karena itu, penting adanya rangsangan secara langsung disajikan kepada siswa selama proses pembelajaran. Rangsangan ini diharapkan efektif terhadap keterampilan siswa dalam menulis cerita pendek karena hanya memberikan teori saja tidak cukup untuk meningkatkan kemampuan menulis.

Salah satu contoh rangsangan atau stimulus yang bisa diberikan oleh guru adalah melalui penggunaan media pembelajaran (sandi, 2019: 3). Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai perantara yang digunakan dalam proses pengajaran untuk mengkomunikasikan informasi kepada peserta didik, atau konsep tertentu dengan tujuan untuk menarik minat serta perhatian peserta didik. Penerapan media pembelajaran memfasilitasi guru dalam menyajikan materi pembelajaran kepada peserta didik secara lebih efektif. Berbagai jenis media pembelajaran, seperti media grafis, audio, dan audio visual, hadir untuk memperkaya pengalaman belajar. Dengan memilih dan mengintegrasikan media pembelajaran dengan tepat, proses pembelajaran dapat ditingkatkan sehingga mempermudah pemahaman peserta didik dalam hal materi pelajaran lebih baik (Harahap, 2023: 2).

*Game Story Cubes* atau dalam terjemahan bahasa Indonesia diartikan sebagai permainan dadu cerita, ialah salah satu stimulus yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. *Game Story Cubes* merupakan sebuah permainan yang

menggunakan beberapa dadu bergambar dengan tujuan untuk mendorong setiap pemain mengeluarkan imajinasi. Pemain diminta untuk menyusun sebuah cerita berdasarkan gambar-gambar yang muncul dari hasil lemparan dadu tersebut (Sultan & Muhammad, 2021). Menurut O'Connor (dalam Purba, et al 2024: 72) *Story Cube* merupakan sebuah permainan yang memanfaatkan beberapa kubus bergambar untuk mendorong setiap individu dalam mengaplikasikan kreativitasnya. Kubus Cerita berfungsi sebagai alat bantu dalam latihan pembuatan cerita, yang terdiri dari enam kubus dengan berbagai ilustrasi. Setiap ilustrasi pada kubus tersebut menggambarkan elemen-elemen cerita seperti karakter, alur, latar, waktu, dan resolusi.

Adapun pelaksanaan *Game Story Cubes* (permainan dadu cerita) dalam penelitian dilakukan dalam bentuk dadu yang berisi berbagai gambar yang mewakili alur cerita. Setiap gambar pada sisi dadu berfungsi sebagai petunjuk atau stimulus yang dapat memicu imajinasi siswa dalam membangun cerita. Dengan melemparkan dadu secara acak, siswa akan mendapatkan kombinasi gambar yang berbeda, yang kemudian digunakan untuk membuat cerita pendek. Metode ini tidak hanya meningkatkan kreativitas siswa, tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan menulis dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Melalui penggunaan *Game Story Cubes* (permainan dadu cerita) siswa dapat dilatih untuk lebih mudah mengorganisir ide-ide dalam bentuk tulisan yang koheren dan terstruktur.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, yaitu dilakukan oleh Sultan dan Muhammad (2020) yang berjudul “Penggunaan *Game Story Cube* Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas VI SDN 161 Pinrang” Berdasarkan data dan pengamatan menunjukkan bahwa setelah siswa diberi pembelajaran dengan media *Story Cube*, Hasil belajar siswa mengalami peningkatan jika dibandingkan siswa yang tidak diberikan pembelajaran menggunakan *Story Cube*. Penggunaan media *Story Cube* dapat melatih siswa dalam berimajinasi dengan media tersebut. Dapat ditarik simpulan bahwa penggunaan media *Story Cube* berpengaruh terhadap hasil belajar keterampilan menulis karangan narasi pada kelas VI SD Negeri 161 Pinrang. Serta penelitian Ramandhani (2024) yang berjudul “Pengaruh Media

Pembelajaran Dadu Bercerita Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Wringinputih 01 Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang” Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media dadu bercerita terhadap keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas V SD Negeri Wringinputih 01.

Penggunaan *Game Story Cubes* (permainan dadu cerita) diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa, terutama dalam menulis cerita pendek. Dengan adanya stimulus visual berupa gambar-gambar pada dadu dapat membantu siswa untuk lebih mudah memunculkan ide, mengembangkan imajinasi, dan menyusun cerita secara logis. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kreatif juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena terlibat secara aktif dan merasa lebih tertantang dalam proses pembelajaran. Hal tersebut mendorong peneliti untuk menggagas penelitian yang berjudul “Keefektifan *Game Story Cubes* pada Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas IX MTs An-Nur Kota Cirebon Tahun Ajaran 2024/2025”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana keterampilan menulis cerita pendek pada siswa kelas IX MTs An-nur Kota Cirebon tahun ajaran 2024/2025?
2. Bagaimana penerapan *Game Story Cubes* pada siswa kelas IX MTs An-nur Kota Cirebon tahun ajaran 2024/2025?
3. Bagaimana keefektifan *Game Story Cubes* pada keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas IX MTs an-nur kota Cirebon tahun ajaran 2024/2025?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan keterampilan menulis cerita pendek pada siswa kelas IX MTs An-nur Kota Cirebon tahun ajaran 2024/2025.
2. Untuk mendeskripsikan penerapan *Game Story Cubes* pada siswa kelas IX MTs An-nur Kota Cirebon tahun ajaran 2024/2025.

3. Untuk mendeskripsikan keefektifan *Game Story Cubes* pada keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas IX MTs an-nur kota Cirebon tahun ajaran 2024/2025.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ini, sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah keilmuan dalam penggunaan media pembelajaran, khususnya pembelajaran menulis cerita pendek.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi para guru Bahasa Indonesia, dapat menjadi sumber tambahan yang berguna untuk memperluas pemahaman tentang media pembelajaran yang efektif dalam mengajar.
- b. Bagi siswa, media pembelajaran ini dapat menjadi alat yang bermanfaat untuk merangsang kreativitas menciptakan karya tulis.
- c. Bagi penelitian lain, dapat menjadi sumber referensi dalam bidang pendidikan.