

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kualitas tulisan sangat bergantung pada tingkat penguasaan bahasa oleh penulis. Menulis bukan hanya sekedar cara untuk mengungkapkan pikiran, melainkan proses pemilihan kata, penyusunan kalimat, dan pengaturan ide, jika tidak dikuasai dengan baik, dapat membuat gagasan menjadi samar, tidak terarah, dan gagal tersampaikan secara efektif. Sejalan dengan pendapat Tarigan (2013, hlm. 3) menyatakan “dapat membuka pengetahuan gerbang sebagai ilmu pengantar ke suksesan”. bahwa “menulis merupakan kegiatan yang produktif dan ekspresif.” Melalui kegiatan menulis dapat tersampaikan ide, gagasan, pemikiran, dan perasaan yang adalah aktivitas yang bersifat produktif yang wujudnya dapat berupa produk. Maka dari itu menulis memerlukan pemahaman berbahasa yang baik, memahami penulisan kosakata, bukan hanya itu penulis juga mampu Menyusun kalimat dan menghubungkan ide agar menciptakan gagasan yang tertata dan logis. Menulis juga membutuhkan ketelitian dan kesadaran bahasa karena tanpa itu, ide kuat pun bisa menjadi tidak jelas atau tidak ada maknanya pada saat dibaca.

Kemampuan menulis bukan hanya sekedar menyampaikan ide saja, melainkan keterampilan yang harus dicapai peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dikarenakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan berbahasa yaitu membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Keempat keterampilan ini saling keterkaitan dan mendukung pembentukan kemampuan berbahasa yang komprehensif, Menurut Haris dkk. (2023, hlm. 143) “Pembelajaran bahasa indonesia memiliki empat aspek keterampilan berbahasa yang wajib dikuasai oleh peserta didik. Kemampuan menulis tidak akan terpisah dari membaca untuk memahami informasi, menyimak untuk menangkap pesan yang disampaikan, serta berbicara untuk menyampaikan gagasan secara lisan.” Oleh karena itu, penguasaan dalam keterampilan menulis sangat penting bagi peserta didik, untuk menunjukkan bahwa peserta didik mampu mengolah informasi, memahami konteks, menyusun struktur Bahasa dengan benar, dan menyampaikan gagasan secara efektif dan sistematis.

Di lapangan, menulis masih menjadi tantangan terutama dalam mengungkapkan ide. Masalah yang sering terjadi dalam menyusun kalimat efektif, memilih kosa kata yang tepat, dan mengembangkan ide secara logis. Sejalan dengan pendapat salsabila dkk. (subekti, 2022) (2025, hlm. 138) “Banyak siswa merasa kebingungan saat diminta menentukan ide cerita yang menarik dan relevan. Selain itu, mereka kerap kesulitan dalam membangun alur cerita yang koheren, menciptakan karakter tokoh yang hidup, serta menyisipkan unsur-unsur intrinsik cerpen seperti konflik, latar, dan klimaks dengan baik.” Tantangan ini bertambah pada saat menulis cerpen dibutuhkan pengembangan alur, karater tokoh, latar dan pesan moral secara kreatif. Fenomena ini diperparah dengan kebiasaan peserta didik sekarang lebih terbiasa dengan pesan singkat di sosial media, sehingga kesulitan menyusun narasi panjang dan teratur.

Dalam pembelajaran menulis cerpen di kelas XI masih terbilang rendah. Menulis cerpen. Peserta didik masih kesulitan mengembangkan ide cerita atau sering kali sulit memulai cerita yang menarik. Sejalan dengan pendapat Subekti (2022, hlm. 4) “kemampuan siswa dalam menulis cerita pendek masih rendah. Salah satu indikasinya adalah sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran menulis cerita pendek.” Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengalaman dan latihan, serta model atau metode pembelajaran yang masih konvensional seperti metode ceramah yang kurang kreatif yang menyebabkan peserta didik merasa bosan. Sejalan dengan pendapat (Salmah Naelofaria, 2024)Subekti, (2022, hlm. 4) “guru kurang kreatif dalam membelajarkan menulis cerita pendek. Selama ini dalam membelajarkan menulis cerita pendek guru hanya menggunakan metode ceramah.”

Masalah lain yang dihadapi peserta didik kurangnya minat dan motivasi peserta didik karena kurangnya karena model pembelajaran yang kurang bervariasi. Sejalan dengan pendapat Salmah Naelofaria dkk, (2024, hlm. 2) “Rata-rata siswa mendapat nilai 65 sedangkan nilai KKM yang harus dicapai siswa sebesar 75. Faktor penyebab rendahnya keterampilan siswa dalam menulis cerpen adalah kurangnya minat dan motivasi siswa dalam menulis, kondisi siswa yang ribut saat proses pembelajaran berlangsung, kurangnya kreativitas siswa dalam menulis sebuah cerpen serta model yang digunakan guru saat mengajarkan cerpen kurang efektif dan variatif.” Urgensi masalah ini terletak pada rendahnya

keterampilan peserta didik dalam menulis cerpen, kebuntuan ide ketika menulis cerpen, kurangnya minat dan motivasi peserta didik dalam menulis cerpen karena model pembelajaran yang kurang efektif dan bervariasi.

Diperlukan model yang kreatif, untuk memperbaiki model pembelajaran yang konvensional agar dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menulis cerpen. Maka dari itu peneliti memilih model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* untuk menjadi solusi dari permasalahan tersebut supaya adanya perubahan dalam keterampilan menulis cerpen. Sejalan dengan pendapat Ilmi dkk (2020, hlm. 51) “Model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* dimungkinkan dapat mendorong siswa lebih aktif serta dapat membuat suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran.” Metode ini merangsang imajinasi dan kreativitas siswa dengan cara yang kreatif juga pemecahan masalah. Selain itu, Ilmi dkk. (2020, hlm. 51) “Pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* merupakan bentuk lain dari pembelajaran dengan pemecahan masalah melalui teknik menarik dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan.”

Kedua, model *Creative Problem Solving (CPS)* membantu siswa berpikir kritis dan kreatif karena mereka diharuskan untuk menyelesaikan masalah dan dituntut untuk memiliki gagasan yang kreatif. Sejalan dengan pendapat Ilmi dkk. (2020, hlm. 51) “Dengan pembelajaran CPS akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, aktif, mandiri, dan kreatif.” Maka dari itu model ini bukan hanya sekedar memecahkan masalah secara kreatif tetapi model ini juga menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik.

Sejalan dengan pendapat Qomariyah dkk. (2025, hlm. 128) “Ketika model CPS yang kaya akan eksplorasi pemikiran dipadukan dengan media *Wordwall* yang interaktif dan memikat, muncul potensi besar untuk menciptakan suasana pembelajaran yang tidak hanya bermakna tetapi juga menyenangkan.” Sari. (2021, hlm. 102) “Secara keseluruhan, kelebihan ini tidak hanya mengembangkan kemampuan menulis cerpen tetapi juga membangun motivasi jangka panjang, sesuai dengan penekanan pada pembelajaran aktif dan menyenangkan.” Berdasarkan uraian di atas, keterampilan menulis cerpen merupakan aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun, banyak peserta didik menghadapi

kesulitan dalam aspek kebahasaan, kreativitas, dan pemahaman unsur cerpen. Oleh karena itu, diperlukan inovasi melalui model dan media efektif. Salah satu solusi adalah penerapan model *Creative Problem Solving (CPS)* berbantuan *Wordwall* di kelas XI, yang diharapkan memudahkan pengembangan ide, meningkatkan kreativitas, dan menghasilkan cerpen bermutu.

Selain itu, pendapat dari Kertati. (2023, hlm. 2) “murid dirangsang untuk kreatif, namun guru juga harus bersiap diri mengikuti perkembangan teknologi dan perkembangan Pendidikan serta pembelajaran di dunia.” Sejalan dengan pendapat peneliti terdahulu Ilmi dkk. (2020, hlm. 56) “sehingga, dapat dinyatakan bahwa model CPS lebih berpengaruh dibandingkan dengan metode saintifik pada pembelajaran menulis teks eksplanasi siswa kelas XI MAN 2 Palembang.” Selain itu, Fitri dkk. (2025, hlm. 232) “Penerapan model TTW mampu meningkatkan nilai rata-rata kemampuan menulis cerpen siswa dari 72,17 pada pretest menjadi kategori “baik” Peningkatan pada posttest.” Utami, ((Utan, 2026)2023, hlm. 2220) “Peserta didik kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen menunjukkan hasil posttest yang lebih tinggi dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 81,97, sedangkan kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 61,45.”

Berdasarkan peneliti terdahulu yang sudah dipaparkan, masih ada beberapa yang perlu dikaji, yaitu penerapan model *Creative Problem Solving (CPS)* yang bantu dengan media *wordwall* berbasis gamifikasi sebagai sarana untuk menulis cerpen pada peserta didik kelas XI. Penggunaan *wordwall* yang bersifat interaktif, dengan permainan edukatif, dan meningkatkan kreativitas, sangatlah mendukung model CPS ini yang menuntut peserta didik berpikir kritis dan kreatif pada saat menulis teks cerpen. Oleh sebab itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk melihat seberapa efektifkah model CPS berbantuan *wordwall* terhadap peningkatan keterampilan menulis cerpen peserta didik kelas XI.

Selain itu, model CPS berbantuan media *wordwall* memberikan pengalaman yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif dan mengurangi rasa takut bosan, sesuai dengan pendapat Qomariyah dkk. (2025, hlm. 128) “Ketika model CPS yang kaya akan eksplorasi pemikiran dipadukan dengan media *Wordwall* yang interaktif dan memikat, muncul potensi besar untuk menciptakan suasana pembelajaran yang tidak hanya bermakna tetapi juga menyenangkan.” Dengan

demikian, model ini tidak hanya meningkatkan kemampuan menulis cerpen, tetapi juga membangun pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

Salah satu cara untuk mengatasi hal ini adalah dengan menggunakan model *Creative Problem Solving (CPS)* yang didukung oleh *Wordwall* di kelas XI, yang diharapkan dapat mempermudah proses pengembangan ide, mendorong kreativitas, dan menghasilkan cerpen yang berkualitas. Dalam model ini, peserta didik diharapkan dapat memecahkan masalah seperti mencari ide, kemudian mengembangkan ide, Menyusun teks cerpen sesuai dengan struktur, kemudian dapat mengevaluasi hasil tulisan. Sejalan dengan pendapat Qomariyah dkk. (2025, hlm, 128) “CPS tidak sekadar mengarahkan siswa untuk menyelesaikan masalah, tetapi juga menumbuhkan kreativitas dan keberanian dalam berpikir.” Berdasarkan hal itu dibutuhkan pemikiran yang kreatif dan kritis terhadap peserta didik kelas XI ini.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis cerpen peserta didik masih terbilang rendah karena kurangnya eksplorasi ide dan penerapan metode pembelajaran yang terus-menerus monoton. Dibutuhkan cara belajar yang inovatif, tidak hanya untuk melatih kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan masalah, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif. Penggabungan model *Creative Problem Solving (CPS)* yang membimbing peserta didik berpikir secara sistematis dan kreatif dengan berbantuan media *Wordwall* yang menerapkan belajar sambil belajar yang dinilai lebih efektif. Diharapkan kerjasama antara model dan media tersebut bisa membantu siswa untuk mengurangi kesulitan menulis, meningkatkan semangat belajar mereka, serta memperbaiki kualitas menulis cerpen.

Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menulis cerpen di kelas XI masih menghadapi berbagai kendala, di antaranya rendahnya kemampuan peserta didik dalam mengembangkan ide, menyusun unsur-unsur intrinsik cerpen, serta kurangnya minat dan motivasi belajar akibat penggunaan model pembelajaran yang kurang inovatif dan media pembelajaran yang belum mampu melibatkan peserta didik secara aktif. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang tidak hanya mampu melatih kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah, tetapi juga didukung oleh media yang interaktif dan menarik.

Oleh karena itu, penelitian mengenai “Penerapan Model Creative Problem Solving (CPS) Berbantuan Wordwall dalam Pembelajaran Menulis Cerpen Kelas XI SMA Pasundan 2 Bandung” penting untuk dilakukan guna mengetahui efektivitas penerapan model dan media tersebut dalam meningkatkan kemampuan menulis cerpen, kreativitas, serta partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, dapat dikenali beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu sebagai berikut.

1. Rendahnya keterampilan menulis cerpen peserta didik kelas XI SMA, terutama dalam mengembangkan ide, menyusun kalimat efektif, memilih kosakata secara tepat dalam Menulis cerpen.
2. Peserta didik kurang pengalaman dan latihan, serta model atau metode pembelajaran yang masih konvensional seperti metode ceramah yang kurang kreatif yang menyebabkan peserta didik merasa bosan.
3. Rendahnya minat dan motivasi peserta didik karena kurangnya model pembelajaran yang kurang bervariasi.

Dalam mengatasi permasalahan di atas maka dibutuhkan sebuah model pembelajaran yang efektif untuk dapat meningkatkan motivasi, pemahaman serta kemampuan menulis cerpen pada peserta didik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut.

1. Mampukah penulis dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran menulis cerpen menggunakan model *Creative Problem Solving (CPS)* berbantuan *wordwall*?
2. Bagaimanakah kemampuan peserta didik dalam pembelajaran menulis cerpen pada kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan model *Creative Problem Solving (CPS)* berbantuan *wordwall*?
3. Bagaimanakah peningkatan kemampuan peserta didik dalam menulis cerpen menggunakan model *Creative Problem Solving (CPS)* berbantuan *wordwall*?

4. Efektifkah model *Creative Problem Solving (CPS)* berbantuan media *wordwall* dalam pembelajaran menulis cerpen?

D. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan maka tujuan masalah dari dari penulis sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui mampukah penulis dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran menulis cerpen menggunakan model *Creative Problem Solving (CPS)* berbantuan *wordwall*.
2. Untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam pembelajaran menulis cerpen pada kelas control maupun kelas eksperimen menggunakan model *Creative Problem Solving (CPS)* berbantuan *wordwall*.
3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan peserta didik dalam menulis cerpen menggunakan model *Creative Problem Solving (CPS)* berbantuan *wordwall*.
4. Untuk mengetahui keefektifan model *Creative Problem Solving (CPS)* berbantuan media *wordwall* dalam pembelajaran menulis cerpen.

E. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengembangan dalam ilmu Pendidikan, khususnya dalam pembelajaran bahasa indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menambah wawasan baru mengenai model pembelajaran kognitif dengan teknologi digital, dengan adanya Model *Creative Problem Solving (CPS)* berbantuan *Wordwall* merupakan yang baik untuk meningkatkan tketerampilan menulis cerpen secara kreatif. Selain itu, Penelitian ini juga sebagai pijakan untuk

penelitian selanjutnya yang akan membuat penelitian serupa yaitu Model *Creative Problem Solving* (CPS), pembelajaran yang kreatif menggunakan gamifikasi.

2. Manfaat Kebijakan

Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan bagi kepentingan dalam kebijakan dalam bidang pendidikan formal, dimana hasil penelitian ini dapat mendukung penerapan dalam kurikulum yang berlaku saat ini, yang dimana pembelajaran berpusat pada siswa, penguatan literasi, serta digitalisasi dalam pembelajaran di sekolah. Penelitian ini dapat menjadi landasan bagi sekolah maupun dinas Pendidikan untuk menerapkan pembelajaran menggunakan media interaktif digital, guna untuk mengurangi metode yang masih konvensional dan mendorong peserta didik lebih belajar interaktif dan kreatif sesuai dengan perkembangan zaman.

3. Manfaat Praktis

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan memiliki manfaat bagi beberapa pihak, di antaranya,

a. Bagi Peserta didik

Penelitian ini membantu peserta didik mengatasi kesulitan dalam mengembangkan ide cerita. Dengan bantuan media gamifikasi *Wordwall* dan model pembelajaran CPS, siswa dapat menulis cerpen dengan lebih mudah dipahami dalam membuat cerpen.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini menjadi Solusi untuk strategi pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan kreatifitas dalam mengajar terutama model yang baru untuk menerapkan dalam pembelajaran menulis cerpen. Dengan menggunakan media *Wordwall* dan model CPS, yang membuat pembelajaran tidak lagi monoton.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk dilakukannya penelitian selanjutnya ke pengembangan bidang pendidikan yang lebih baik, dan menjadi pembanding yang relevan untuk memperluas cakupan kajian.

F. Definisi Oprasional

Definisi operasional Secara mendasar, definisi operasional ini kami batasi untuk memperjelas maksud dari setiap istilah yang ada pada judul penelitian. Tujuannya sederhana, yaitu agar pembaca memiliki persepsi yang sama dan tidak bingung saat memahami arah masalah yang sedang dibahas. Jadi, untuk mempermudah jalannya pembahasan, berikut adalah penjelasan mendalam mengenai beberapa istilah penting yang digunakan dalam riset ini:

1. **Penerapan** merupakan proses implementasi atau penerapan suatu metode, teknik, atau strategi dalam konteks pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu, seperti meningkatkan keterampilan siswa melalui praktik langsung dan terstruktur.
2. **Model *Creative Problem Solving (CPS)*** adalah salah satu model pembelajaran berbasis pemecahan masalah dari sekian banyak model pembelajaran yang ada. *Creative Problem Solving (CPS)* merupakan pembelajaran pemecahan masalah dengan mengungkapkan pemikiran secara kreatif.
3. ***Wordwall*** adalah penggunaan platform digital gamifikasi bernama *Wordwall* sebagai media pendukung pembelajaran. *Wordwall* menyediakan elemen interaktif seperti *quiz*, *puzzle*, dan permainan berbasis huruf yang membuat proses belajar lebih menyenangkan, partisipatif, dan sesuai dengan preferensi generasi digital.
4. **Pembelajaran Menulis Cerpen** adalah proses pembelajaran yang bertujuan mengembangkan keterampilan siswa dalam menciptakan cerita pendek (cerpen) melalui latihan terstruktur, analisis unsur intrinsik (seperti tema, alur, tokoh, latar, dan amanat), serta pengintegrasian kreativitas dan bahasa yang efektif untuk menghasilkan karya sastra bermutu.

G. Sistematika Skripsi

Penulis harus memenuhi beberapa ketentuan dan sistematika penulisan saat menyusun skripsi ini. Buku panduan digunakan sebagai pedoman untuk menyelesaikan skripsi. Bab I hingga V dari skripsi disusun, dan di bagian ini akan dijelaskan secara sistematis bagaimana skripsi ditulis.

Pada bab I merupakan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan skripsi.

Pada bab II memberikan penjelasan tentang kajian teori dan kerangka penelitian. Pada bab ini membahas teori-teori yang mendukung penelitian seperti posisi keterampilan berbahasa, alokasi waktu, dan juga ada bagian asumsi dan hipotesis.

Bab III metode penelitian. Bagian ini menguraikan kerangka operasional dan persiapan teknis yang melandasi pelaksanaan riset di lapangan. Di dalamnya, dipaparkan secara komprehensif mengenai metode dan desain penelitian yang dipilih, karakteristik partisipan, instrumen pengumpulan data, tahapan prosedur pelaksanaan, serta rancangan analisis data yang akan digunakan.

Bab IV hasil dan pembahasan. Bab ini berfokus pada penyajian data lapangan dan analisis kritis guna menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan. Secara spesifik, pembahasan diartikulasikan ke dalam dua aspek utama: pemaparan temuan empiris yang diperoleh dari lapangan dan visualisasi hasil pengolahan data yang disinkronisasikan dengan teori relevan.

Bab V kesimpulan dan saran. Pada bagian penutup ini, disajikan interpretasi mendalam dan pemaknaan konseptual atas seluruh temuan riset. Sintesis yang dihasilkan berfungsi sebagai jawaban langsung terhadap pertanyaan penelitian. Selain itu, bab ini juga merumuskan kontribusi praktis dan teoritis berupa saran strategis bagi para pembuat kebijakan, praktisi terkait, maupun peneliti selanjutnya yang ingin memperluas lokus kajian ini.