

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

Kajian teori ini disusun untuk membedah secara mendalam terkait dengan judul penelitian “Penerapan model *Creative Problem Solving (CPS)* Berbantuan *Wordwall* dalam Pembelajaran Menulis Cerpen Kelas XI”. Kajian ini mencakup penerapan dalam konteks pembelajaran, model *Creative Problem Solving (CPS)* sebagai teknik pembelajaran, serta media *Wordwall* sebagai alat pendukung digital. Setiap subbab akan dijelaskan dengan pengertian, ciri, cara, fungsi, kelebihan, kekurangan, serta kutipan dari sumber terpercaya untuk mendukung argumentasi.

1. Kedudukan Pembelajaran Teks Cerita Pendek dalam Kurikulum Merdeka

Dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran dimana sebelum pembelajaran harus melakukan suatu perencanaan dan lembaga dilakukan dengan teratur dan terstruktur. Perencanaan tersebut disebut dengan kurikulum yang memuat proses, pelaksanaan, sampai dengan tahap akhir penilaian pembelajaran. Utan dkk. (2026, hlm. 2182) “Kurikulum mempunyai peranan yang sangat penting dalam pendidikan, bahkan dapat dikatakan bahwa kurikulum merupakan kunci dalam pendidikan.”

Berdasarkan pendapat tersebut, Kurikulum mempunyai peranan yang sangat penting bagi Pendidikan dimana diperlukan kurikulum untuk merencanakan dalam pelaksanaan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat, Utan dkk. (2026, hlm. 2182) “Disamping itu kurikulum juga menyangkut dengan rencana dan pelaksanaan pendidikan baik di dalam kelas (sekolah), di luar kelas, daerah, wilayah maupun di tingkat nasional.” Berdasarkan pendapat ahli diatas, Kurikulum berperan sebagai landasan utama dalam penyelenggaraan pendidikan karena menjadi pedoman dalam merencanakan dan menerapkan proses belajar mengajar. Oleh karena itu, kurikulum tidak hanya mengatur cara dalam pembelajaran di kelas, tetapi juga bagaimana pelaksanaan Pendidikan secara keseluruhan baik di Tingkat sekolah, daerah hingga nasional.

Qurniawati. 2023, hlm. 196) “kurikulum merupakan dasar untuk melakukan proses pembelajaran di sekolah, tidak hanya sebagai bentuk dokumen, kurikulum juga merupakan alat dan acuan bagi guru untuk melangsungkan proses pendidikan yang terbaik dalam mencapai tujuan pendidikan nasional.” Berdasarkan pendapat tersebut, kurikulum bukan hanya sekedar dasar untuk proses pembelajaran saja, melainkan kurikulum merupakan fondasi untuk menggerakkan pembelajaran yang ada di sekolah, kurikulum juga sebagai pegangan untuk guru memastikan bahwa pembelajaran sesuai dengan proses Pendidikan yang optimal dan terarah.

Tureah. (2023, hlm. 982) “Kurikulum Merdeka merupakan sebuah kebijakan pendidikan yang bertujuan untuk memberikan kebebasan kepada sekolah dan guru dalam mengembangkan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan konteks local.” Berdasarkan pendapat tersebut, bahwa kurikulum Merdeka mempunyai kebijakan yang strategis untuk memberikan otonomi yang luas bagi sekolah untuk merancang pembelajaran di sekolah yang lebih relevan dan fleksibel. Pendidikan juga berfokus pada kebutuhan siswa sehingga proses pembelajaran menjadi kontekstual dan bermakna.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka penulis menyimpulkan bahwa, Kurikulum merupakan dasar yang penting dalam merencanakan pembelajaran. Saat ini, melalui kurikulum Merdeka, kurikulum memberikan kebebasan untuk guru merancang pembelajaran yang terstruktur namun tetap fleksibel dan sesuai konteks. Dalam kurikulum ini, pembelajaran teks cerita pendek memiliki peran yang sangat penting karena tidak lagi diajarkan secara kaku, melainkan bisa diubah sesuai dengan materi yang relevan dengan budaya lokal dan kebutuhan siswa. Dengan demikian, teks cerita pendek bukan hanya bahan untuk menghafal unsur-unsur didalamnya, tetapi menjadi salah satu sarana membangun kemampuan menulis kreatif. Guru berperan aktif dalam merancang kreativitas belajar peserta didik yang menghubungkan standar Pendidikan nasional dengan kehidupan sehari-hari.

a. Capaian Pembelajaran

Menurut Alfiansyah dan Irwan (2026, hlm. 476-477) “menyatakan Capaian Pembelajaran (CP) dirumuskan sebagai kompetensi yang harus dicapai peserta didik pada akhir suatu fase pembelajaran dan menjadi acuan penurunan tujuan pembelajaran serta indikator pencapaian kompetensi.” Berdasarkan pendapat

tersebut capaian pembelajaran berfungsi sebagai acuan peserta didik dalam mencapai kompetensi dalam pembelajaran.

Kurikulum Merdeka mempunyai fase yaitu fase fondasi untuk jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), kemudian fase Amulai dari kelas 1 sampai 2 SD, Fase B mulai dari kelas 3 sampai dengan kelas 4 SD, Fase C dari kelas 5 SD sampai dengan kelas 7 SMP, Fase D dari kelas 8 sampai kelas 9 SMP, Fase E dari kelas 10 SMA, kemudian yang terakhir ada Fase F yaitu dari kelas 11 sampai kelas 12 SMA. Dalam penelitian ini menggunakan capaian pembelajaran fase f kelas 11 elemen menulis. Menurut Kemendikbud (2025, hlm. 99) “Menulis gagasan, pandangan, imajinasi, dan atau pengetahuan metakognisi dalam berbagai tipe teks secara logis, kritis, dan kreatif; dan mempublikasikan hasil karya di media cetak, elektronik, dan atau digital.”

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

Setelah memahami dan membuat Capaian Pembelajaran (CP), tahap selanjutnya harus merumuskan Tujuan Pembelajaran dengan menguraikan capaian pembelajaran menjadi tujuan pembelajaran. Menurut Kemendikbud (2025) pendidik mengidentifikasi kata-kata kunci CP untuk merumuskan Tujuan Pembelajaran (TP). Berdasarkan pendapat diatas, bahwa penting sekali dalam merencanakan Tujuan Pembelajaran (TP) pendidik harus cermat menelaah Capaian Pembelajaran (CP) menjadi bagian kompetensi dan bahan ajar yang lebih rinci. Langkah penting ini berperan penting menjadi jembatan penerjemaah agar aturan kurikulum yang biasa dipakai bisa diubah jadi target sehari-hari yang mudah dilakukan dan hasilnya bisa dinilai dengan gampang.

Fendiyanto. (2025, hlm. 138) “Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dirancang sebagai panduan bagi guru agar proses pembelajaran lebih terarah dan terencana.” Berdasarkan pendapat tersebut, sebgai panduan utama yang menjaga agar proses belajar terarah dengan baik. Dengan adanya arahan yang tersusun rapih, pendidik dapat membuat rancangan yang masuk akal dan berurutan, memastikan bahwa bahan ajar tidak secara acak atau berulang-ulang. Memastikan bahwa pembelajaran berjalan efektif, dimana setiap kegiatan dikelas secara bersungguh-sungguh membantu peserta didik mencapai kemampuan secara penuh.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan, kunci keberhasilan penerapan dalam kurikulum ada pada kecermatan pendidik saat mengubah Capaian Pembelajaran (CP) yang umum menjadi Tindakan nyata lewat penentuan Tujuan Pembelajaran dan pembuatan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Cara perubahan ini berperan menjadi penghubung penting yang tak hanya mengubah standar nasional menjadi target harian yang terstruktur, tetapi juga menyediakan peta jalan logis untuk memastikan materi tersampaikan secara runtut tanpa adanya pengulangan. Maka dari itu, diperlukan analisis kata kunci CP dan penyusunan ATP yang harus sistematis merupakan fondasi untuk mewujudkan pengajaran yang terarah, berguna, serta menjamin pemahaman kompetensi peserta didik secara penuh.

2. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

a. Pengertian Model *Creative Problem Solving* (CPS)

Model *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan model pembelajaran yang mengharuskan peserta didik memecahkan masalah secara kreatif. Menurut Hafizon dkk. (2025, hlm. 301) “Model pembelajaran CPS memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas dalam menganalisis dan menyelesaikan masalah yang terkait dengan materi pembelajaran. Model ini dapat membantu peserta didik memperluas pandangan mereka.” Dengan penerapan CPS ini peserta didik dapat mengkaitkan pembelajaran dengan penyelesaian-penyelesaian masalah.

Menurut Sulistyawati. (2025, hlm. 3) “Model *Creative Problem Solving* (CPS) adalah pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa memecahkan masalah secara kreatif dan sistematis.” Berdasarkan pendapat tersebut Model CPS menekankan pembelajaran yang berfokus pada kemampuan peserta didik dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah dengan cara yang terstruktur. Model ini mendorong murid untuk berpikir kreatif sekaligus terstruktur dalam setiap langkah dalam proses pemecahan masalah. Oleh karena itu, CPS berperan penting dalam mengembangkan keterampilan berpikir Tingkat tinggi dan kemandirian belajar peserta didik.

Sejalan dengan pendapat Osborn dan Parnes dalam Sulistyawati (Shoimin, 2017, hlm.3) CPS dikembangkan oleh Alex Osborn dan Sidney Parnes, yang terdiri dari beberapa tahapan utama sebagai berikut.

- 1) *Understanding the Problem* (Memahami masalah). Siswa diajak untuk mengidentifikasi dan menganalisis masalah secara menyeluruh.
- 2) *Generating Ideas* (Menghasilkan Ide) Siswa mendorong munculnya berbagai alternatif solusi tanpa langsung menilai benar salahnya.
- 3) *Planning For Action* (Perencanaan Tindakan) Siswa memilih solusi terbaik, kemudian merencanakan langkah langkah konkret.
- 4) *Appraising Task* (Evaluasi dan Refleksi) Siswa mengevaluasi solusi yang diambil serta merefleksikan proses pemecahan masalah.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan Model *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menangani masalah dengan cara yang kreatif, sistematis, dan terarah. Model ini juga menekankan peran aktif peserta didik dalam setiap proses pembelajaran, mulai dari memahami serta menganalisis masalah, mengembangkan berbagai alternatif solusi, hingga menyusun dan mengevaluasi langkah yang dilakukan. Dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya dituntut untuk mencari jawaban melainkan Menyusun pola pikir yang terbuka dan berbagai kemungkinan untuk penyelesaian masalah. CPS juga memberikan peluang kepada peserta didik untuk menghubungkan materi yang dipelajari dengan tantangan yang mereka temui di kehidupan sehari-hari yang membuat pembelajaran lebih berarti.

b. Langkah-langkah Model *Creative Problem Solving* (CPS)

Suatu model pembelajaran tentunya memiliki langkah-langkah dalam pembelajaran. Termasuk model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS). Adapun langkah-langkah dari model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) menurut beberapa ahli salah satunya menurut Shoimin (2017, hlm. 56) memaparkan empat langkah dalam model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) sebagai berikut.

1. Klarifikasi Masalah

Klarifikasi masalah meliputi pemberian penjelasan kepada siswa tentang masalah yang diajukan agar siswa dapat memahami tentang penyelesaian seperti apa yang diharapkan.

2. Pengungkapan Pendapat

Pada tahap ini siswa dibebaskan untuk mengungkapkan pendapat tentang berbagai macam strategi penyelesaian masalah.

3. Evaluasi dan Pemilihan

Pada tahap evaluasi dan pemilihan, setiap kelompok mendiskusikan pendapat-pendapat atau strategi-strategi mana yang cocok untuk menyelesaikan masalah.

4. Implementasi

Pada tahap ini siswa menentukan strategi mana yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah. Kemudian menerapkan sampai menemukan penyelesaian dari masalah tersebut.

Langkah-langkah model *Creative Problem Solving (CPS)* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tahap pertama, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Selanjutnya, pendidik akan memberikan penjelasan terkait masalah yang akan dianalisa. Setelah memahami masalah tersebut, peserta didik berdiskusi dengan kelompok untuk merumuskan cara penyelesaian masalah
2. Tahap kedua, peserta didik diberi kebebasan untuk mengenali masalah secara individu atau kelompok. Peserta didik juga menyampaikan pendapat berdasarkan fakta yang relevan, termasuk dengan mencari solusi yang bisa diterapkan untuk mengatasi masalah.
3. Tahap ketiga, peserta didik fokus pada proses evaluasi Kembali terhadap masalah yang telah diidentifikasi. Peserta didik diajak untuk memperdalam pemahaman terkait masalah tersebut, mendiskusikan kembali ide yang muncul serta memilih solusi yang paling tepat dan efektif.
4. Tahap terakhir, peserta didik Menyusun serta menerapkan ide-ide kreatif yang telah dihasilkan. Dari berbagai ide yang terkumpul. Peserta didik juga menentukan solusi yang paling tepat untuk diterapkan sebagai langkah penyelesaian masalah.

Berdasarkan pendapat Shoimin model CPS terdiri dari empat langkah yaitu klasifikasi masalah, pengungkapan pendapat, evaluasi dan pemilihan, serta implementasi. Model ini sangat cocok digunakan dalam menulis cerpen karena setiap tahap berkaitan dengan proses menulis cerita pendek. Pada tahap klasifikasi masalah, penulis menentukan tema, masalah yang akan dihadapi tokoh, dan pesan

yang ingin disampaikan. Di tahap pengungkapan pendapat, penulis mencurahkan imajinasi kreatif untuk mengumpulkan berbagai ide terkait alur cerita dan karakter tanpa ada penyensoran. Tahap selanjutnya adalah evaluasi dan pemilihan, dimana penulis selanjutnya memilih ide yang paling menarik untuk dikembangkan. Terakhir, pada tahap implementasi penulis mengembangkan ide yang dipilih teks cerpen yang lengkap dengan menggunakan teknik penulisan yang tepat. Dengan menggunakan model CPS, peserta didik tidak hanya melatih kemampuan menulis cerpen secara teknik, tetapi juga meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan sistematis dalam menyelesaikan masalah kreatif yang mereka hadapi.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model *Creative Problem Solving* (CPS)

Terdapat kekurangan dan kelebihan pada setiap model pembelajaran termasuk model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS). Berikut pendapat ahli salah satunya menurut Shoimin. (2017, hlm. 57-58), kelebihan dan kekurangan CPS sebagai berikut.

1) Kelebihan Model *Creative Problem Solving* (CPS)

- a) Melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan.
- b) Berpikir dan bertindak kreatif.
- c) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis.
- d) Mengidentifikasi dan melakukan penyidikan.
- e) Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pemetaan.
- f) Merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.
- g) Dapat membuat Pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja.

2) Kekurangan Model *Creative Problem Solving* (CPS)

- a) Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan metode pembelajaran ini. Misalnya, keterbatasan alat-alat laboratorium menyulitkan siswa untuk melihat dan mengamati serta menyimpulkan kejadian atau konsep tersebut.
- b) Memerlukan alokasi waktu yang lebih Panjang dibandingkan dengan metode pembelajaran yang lain.

Berdasarkan pendapat Shoimin, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) memiliki potensi meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan memecahkan masalah peserta didik secara realistis melalui proses penyelidikan, penafsiran, dan evaluasi sehingga pembelajaran menjadi relevan dengan kehidupan sehari-hari dan dunia kerja. Namun demikian, penerapan model CPS ini juga memiliki kekurangan, terutama pada materi tertentu yang membutuhkan metode khusus serta memerlukan waktu yang lebih lama dibandingkan model pembelajaran yang lainnya.

3. Media Wordwall

a. Pengertian Media *Wordwall*

Media *Wordwall* adalah platform digital gamifikasi yang menyediakan elemen interaktif seperti *quiz*, *puzzle*, dan permainan berbasis huruf untuk pembelajaran. Platform ini dirancang untuk membuat proses belajar lebih menarik dan sesuai dengan preferensi generasi digital. Sejalan dengan pendapat Rahmawati dkk. (2024, hlm. 92) “*Wordwall* adalah salah satu perangkat lunak yang memfasilitasi pembuatan game edukatif tanpa memerlukan pemrograman.” Selain itu, Rahmawati dkk. (2024, hlm. 92) “menyatakan *Wordwall* menyediakan berbagai template atau model yang beragam, memungkinkan pembuatan game sesuai kebutuhan. Beberapa jenis template yang tersedia termasuk tebak gambar, kuis, teka-teki, dan lainnya.”

Nuraeni dkk. (2023, hlm. 61) “*Wordwall* adalah situs web yang memungkinkan para pengajar dapat membuat berbagai media pembelajaran digital.” Sejalan dengann pendapat Aeni dkk. (2022, hlm. 1837) “*Wardwall* merupakan platform digital berbasis website yang dapat dijadikan wadah oleh para guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa bosan dan tetap antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.” Berdasarkan pendapat tersebut media *Wordwall* dapat mempermudah pendidik untuk menggunakan pembelajaran secara digital. Bukan hanya itu, pendidik juga dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga peserta didik tidak bosan saat belajar.

Secara keseluruhan, pendapat para ahli tersebut lebih menegaskan bahwa *Wordwall* merupakan media gamifikasi yang sangat efektif mengubah media pembelajaran yang masih konvensional menjadi pembelajaran digital yang lebih sesuai dengan perkembangan zaman. *Wordwall* juga mempermudah pendidik untuk menyusun pembelajaran yang interaktif, kreatif dan menyenangkan dengan sangat mudah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* bukan hanya alat bantu belajar saja, melainkan media yang membantu untuk meningkatkan kognitif peserta didik melalui suasana belajar yang menyenangkan.

b. Kelebihan Media *Wordwall*

Menurut Zalillah dan Alfurqan (2022, hlm. 497) “Kelebihan penggunaan game *Wordwall* juga dirasakan peserta didik, dimana kuis menjadi hal yang ditunggu-tunggu saat pembelajaran karena game *Wordwall* yang sudah sering mereka temui di gawai masing-masing. Penggunaan *wordwall* yang seperti game menjadikan peserta didik antusias dalam mengerjakan kuis dari *website wordwall*.” Sedangkan menurut Mujahidin dkk. 2021, hlm. 557) “Mampu memberikan sistem pembelajaran yang bermakna serta dapat diikuti oleh semua peserta didik Tingkat dasar maupun yang lebih tinggi.” Hal ini menunjukkan bahwa media *wordwall* ini bisa memberi kesan mendalam dan mudah dimengerti, tentunya membuktikan bahwa pembelajaran digital media *wordwall* ini tidak hanya di kalangan tertentu saja, melainkan bisa digunakan dari mulai sekolah dasar hingga yang lebih tinggi.

Berdasarkan pendapat diatas, media *wordwall* sangat menarik karena menciptakan suasana bermain kuis yang tidak asing bagi peserta didik, membuat mereka lebih semangat dalam belajar. Platform ini juga sangat fleksibel, sehingga materi bisa disampaikan secara mendalam tetapi tetap dimengerti, sehingga bisa digunakan secara luas mulai dari Tingkat sekolah dasar hingga jenjang lebih tinggi. Dengan demikian, bisa disimpulkan kelebihan media *wordwall* mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan serta bermakna bagi peserta didik.

Penggabungan media *wordwall* dengan model *Creative Problem Solving* (CPS) bisa dilakukan dengan menggunakan media *wordwall* sebagai bantuan dalam setiap tahap model CPS. Pada tahap mengungkapkan masalah, *wordwall* bisa digunakan untuk menampilkan kuis atau permainan interaktif yang mencakup

situasi masalah nyata, sehingga peserta didik lebih mudah memahami masalah yang akan dianalisis. Selanjutnya, dalam tahap menyampaikan pendapat dalam mengembangkan ide, wordwall bisa digunakan untuk menampilkan berbagai aktivitas seperti mengungkapkan imajinasi dalam bentuk permainan, tebak konsep atau mengelompokkan ide-ide, yang membantu peserta didik berpikir kreatif tanpa adanya rasa takut salah. Media ini membantu membentuk suasana belajar yang lebih hidup, menarik dan membuat siswa terlibat aktif.

c. Kekurangan Media *Wordwall*

Menurut Mujahidin dkk. (2021, hlm. 557) “Dalam penggunaannya, rentan terjadi kecurangan dan huruf yang tidak bisa diubah. Meskipun platform ini sangat canggih, tetap masi ada celah keamanan yang bisa dimanfaatkan untuk melakukan kecurangan selama proses pengerjaan tugas. Selain itu, kurangnya kemampuan untuk memilih jenis huruf yang beragam menjadi catatan teknis yang harus diperhatikan agar penyampaian materi tetap bisa diatur secara fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan tampilan yang diinginkan oleh pendidik.”

Sedangkan menurut, Mumtaza dkk. (2025, hlm. 64) “Media *wordwall* hanya dapat dilihat karena media visual dan media *wordwall* membutuhkan waktu yang relative lebih lama dalam membuatnya. Media *wordwall* ini mempunyai keterbatasan karena hanya mengandalkan indra penglihatan saja dalam penyampaian materinya. Pada proses penyusunannya pun memerlukan banyak waktu untuk membuatnya bagi pendidik agar hasil yang maksimal.”

Berdasarkan para ahli diatas, Berdasarkan para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa kekurangan media *wordwall* adalah terletak pada aspek teknis dan oprasionalnya, seperti celah keamanan yang memungkinkan terjadinya kecurangan serta keterbatasan dalam kastom visual khususnya huruf yang diubah. Selain itu, sifatnya yang murni hanya mengandalkan indra penglihatan membatasi variasi sensorik dalam pembelajaran, ditambah dengan proses pembuatan konten yang memerlukan waktu serta ketelitian ekstra dari pendidik. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun inivatif, penggunaan *wordwall* menuntut kesiapan waktu pengawasan yang lebih insentif agar tujuan pembelajaran akan tetap tercapai secara optimal. Di sisi lain, karakteristik *Wordwall* yang cenderung bersifat visual-sentris membatasi stimulasi sensorik lainnya dalam ruang pembelajaran. Bagi tenaga pendidik, implementasi media ini juga menuntut investasi waktu dan ketelitian

yang tinggi selama proses penyusunan konten agar instrumen evaluasi tetap presisi. Konsekuensinya, meskipun *Wordwall* menawarkan pendekatan yang inovatif, efektivitas pencapaian target pembelajaran sangat bergantung pada manajemen waktu pengajar serta intensitas pengawasan yang ketat selama aplikasi ini digunakan.

4. Pengertian Pembelajaran Menulis Cerpen

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses terjadinya interaksi peserta didik, pendidik, dan berbagai sumber belajar yang berada dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran juga bisa diartikan kegiatan yang dilakukan pendidik untuk membantu proses belajar peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan, serta menumbuhkan sikap dan nilai. Dengan demikian pembelajaran bertujuan membantu peserta didik agar mampu mengikuti proses pembelajaran secara efektif.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa, “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar.” Berdasarkan UU RI No. 20 Tahun 2023, “pembelajaran dianggap sebagai proses berinteraksi peserta didik, pendidik dan materi pembelajaran dalam sebuah lingkungan belajar. Ketentuan ini menyatakan bahwa pembelajaran tidak hanya tentang memberi materi saja, tetapi juga melibatkan interaksi aktif yang dapat membantu proses belajar berjalan dengan lebih baik.”

Trianto (2010, hlm. 17) mengatakan “Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan.” Merujuk pada pandangan Trianto, proses pembelajaran bisa kita lihat dari dua sudut pandang. Secara sederhana, belajar merupakan hasil dari interaksi yang terus berjalan antara perkembangan diri seseorang dengan pengalaman hidup yang dilaluinya. Namun jika dibedah lebih dalam, pembelajaran sebenarnya adalah sebuah upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana oleh seorang guru. Tujuannya tidak lain adalah untuk membimbing dan mengarahkan siswa agar mereka dapat mencapai target belajar yang telah ditetapkan.

Hanafy (2014, hlm. 74) mengatakan, “Pembelajaran merupakan usaha pendidik untuk mewujudkan terjadinya proses pemerolehan pengetahuan, penguasaan kemahiran, dan pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.” Mengacu pada pemikiran Hanafy, orientasi utama dari proses belajar pada dasarnya adalah memperluas cakrawala pengetahuan siswa, yang berarti mereka dituntut untuk benar-benar memahami dan menguasai materi pelajaran secara mendalam. Kendati demikian, esensi pendidikan tentu tidak boleh mandek pada pengumpulan teori atau hafalan semata. Jauh lebih penting dari itu, proses ini harus mampu menumbuhkan berbagai kecakapan nyata—mulai dari keterampilan praktis, sosial, hingga kemampuan profesional—yang nantinya bisa diterapkan secara langsung oleh siswa dalam menghadapi realitas kehidupan sehari-hari.

Dari berbagai pandangan pendapat di atas, terlihat jelas bahwa mutu sebuah pembelajaran sangat dipengaruhi oleh dorongan kreativitas dari sang guru. Ketika ruang kelas dipimpin oleh pengajar yang bermotivasi tinggi dan mampu memfasilitasi kebutuhan siswanya, maka peluang untuk mencapai target belajar pun akan terbuka lebar. Keberhasilan target ini nantinya bisa kita lihat langsung dari adanya perubahan positif pada sikap serta meningkatnya kemampuan siswa setelah mengikuti proses belajar. Singkatnya, kombinasi antara rancangan pembelajaran yang matang, sarana pendukung yang memadai, serta kreativitas guru di kelas akan menjadi kunci utama yang memudahkan siswa meraih hasil belajar yang optimal.

b. Pengertian Teks Cerpen

Cerita pendek merupakan karya sastra berbentuk tulisan yang menceritakan kisah fiksi yang disampaikan secara singkat dan berfokus pada satu masalah utama. Cerita dibuat dengan alur yang sederhana agar pembaca lebih mudah memahaminya. Panjang cerpen terbatas yang memungkinkan pembaca dapat selesai membacanya dengan waktu yang tidak terlalu lama. Cerpen hanya ada satu peristiwa utama dibandingkan dengan novel yang biasanya memiliki beberapa peristiwa yang lebih panjang dan rumit.

Menurut, Triandy dkk. (2024, hlm. 226) “cerpen adalah cerita pendek yang hanya berisi dari 500 – 5000 kata, dan cerpen merupakan salah satu karya sastra prosa yang lebih sederhana dalam penyampaiannya.” Berdasarkan hal tersebut cerpen memiliki ciri utama yaitu Panjang cerita yang terbatas, yaitu antara 500 sampai 5000 kata, sehingga dalam penyajiannya ringkas. Selain itu, cerpen juga

merupakan karya sastra berupa prosa yang sederhana dari segi Bahasa dan alur yang ringkas namun dapat tersampaikan dengan jelas terhadap pembaca.

Menurut pendapat Lestari dkk. (2026, hlm. 10) “Teks cerpen adalah teks naratif yang menyajikan kisah fiksi dalam bentuk ringkas.” Berdasarkan pendapat Lestari, teks cerpen adalah jenis teks naratif yang menceritakan cerita fiksi secara singkat dan padat. Hal itu menunjukkan bahwa cerpen ini menekankan keberhasilan alur cerita dan keterbatasan ruang yang digunakan, tetapi tetap menjaga keseluruhan makna yang ingin disampaikan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan cerpen adalah sastra berbentuk prosa yang menceritakan kisah fiksi secara singkat, padat dan hanya fokus pada satu peristiwa utama dengan alur yang sederhana, sehingga bisa dibaca dengan waktu yang singkat tanpa menghilangkan arti dan makna cerita. Bahasa dalam cerpen yang sederhana dan panjang cerita yang terbatas justru menjadi kekuatan, karena memaksa penulis mengatur alur dan konflik dengan tepat agar pesan cerita bisa tersampaikan dengan jelas kepada pembaca.

nStruktur Teks Cerpen

Pada teks cerpen terdapat struktur dalam penulisan cerpen. Adapun Menurut Kemendiknas (2020, hlm. 12) “Struktur cerpen merupakan rangkaian cerita yang membentuk cerpen itu sendiri. Dengan demikian, struktur cerpen tidak lain berupa unsur yang berupa alur, yakni berupa jalinan cerita yang terbentuk oleh hubungan sebab akibat ataupun secara kronologis. Secara umum jalan cerita terbagi ke dalam bagian-bagian berikut.

- a) Pengenalan situasi cerita (*exposition, orientation*) pada bagian ini, pengenalan para tokoh, menata adegan dan hubungan antar tokoh.
- b) Pengungkapan peristiwa (*complication*) pada bagian ini, disajikan peristiwa awal yang menimbulkan berbagai masalah, pertentangan, ataupun kesukaran-kesukaran bagi para tokohnya.
- c) Menuju pada adanya konflik (*rising action*) Terjadi peningkatan perhatian kegembiraan, kehebohan, ataupun keterlibatan berbagai situasi yang menyebabkan bertambahnya kesukaran tokoh.
- d) Puncak konflik (*turning point*) Pada bagian ini disebut pula sebagai klimaks. Inilah bagian cerita yang paling besar dan mendebarkan. Pada bagian ini pula,

ditentukannya perubahan nasib tokohnya. Misalnya, apakah dia kemudian berhasil menyelesaikan masalahnya atau gagal.

- e) Penyelesaian (*ending* atau *coda*) sebagai akhir cerita, pada bagian ini berisi penjelasan tentang sikap ataupun nasib-nasib yang dialami tokohnya setelah mengalami peristiwa puncak itu. Namun ada pula, cerpen yang penyelesaian akhir ceritanya itu diserahkan kepada imaji pembaca. Jadi, akhir ceritanya itu dibiarkan menggantung, tanpa ada penyelesaian.

Berdasarkan pendapat kemendikdasmen di atas, bahwa struktur teks cerpen merupakan rangkaian alur cerita yang tersusun secara sistematis dan saling berhubungan antara sebab dan akibat. Struktur cerpen dibagi menjadi enam yaitu terdapat orientasi, komplikasi, evaluasi, resolusi dan koda. Setiap bagian struktur memiliki peran penting untuk membangun sebuah cerita, mengembangkan karakter tokoh, serta menentukan kemana alur cerita sehingga terdapat makna yang dapat diambil dari cerpen.

c. Unsur Pembangun Teks Cerpen

Dalam Menulis cerita pendek bukan hanya merangkai urutan kejadian dari awal sampai akhir, tetapi bagaimana kita menyatukan elemen-elemen penting di dalamnya agar cerita tersebut terasa hidup dan punya jiwa saat dibaca. Elemen pembentuk ini biasanya kita bagi menjadi dua bagian besar, yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik bisa dibilang sebagai komponen yang membangun cerita langsung dari dalam teks itu sendiri, seperti tema yang diangkat, karakter tokoh, jalannya alur, latar suasana, sudut pandang penulis, pilihan gaya bahasa, sampai pesan moral yang ingin dibagikan. Di sisi lain, ada juga unsur ekstrinsik yang berasal dari luar teks tapi punya pengaruh besar dalam memberi warna pada cerita, misalnya latar belakang kehidupan si penulis, situasi sosial budaya di sekitarnya, hingga nilai-nilai kehidupan yang tumbuh di masyarakat.

Rosana dkk. (2021, hlm. 152) menurut pendapat, “Sebuah cerpen memiliki unsur-unsur yang membangun yakni unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik meliputi alur, tema, penokohan, dan latar. Unsur ekstrinsik adalah faktor luar yang mempengaruhi pengarang pada saat penciptaan cerita, seperti kondisi sosial, ekonomi, ideologi, politik, budaya, agama, dan lain-lain.” Berdasarkan pendapat

tersebut, unsur-unsur pembangun dibagi menjadi dua yaitu unsur intrinsik unsur dari teks itu sendiri dan unsur ekstrinsik unsur yang dipengaruhi oleh luar teks.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa unsur pembangun cerpen berperan penting dalam menciptakan keutuhan dan kekuatan dalam sebuah cerpen. Unsur intrinsik berfungsi untuk membangun cerita dalam teks melalui tema, alur, tokoh, latar, sudut pandang gaya Bahasa dan amanat, sedangkan unsur ekstrinsik berasal dari luar teks yang mempengaruhi proses penciptaan cerpen, seperti latar belakang pengarang serta kondisi sosial dan budaya. Pembagian unsur ini menunjukkan bahwa cerpen tidak hanya dipahami dari sisi ceritanya, tetapi juga dari konteks yang melatarbelakangi cerpen tersebut.

1) Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik merupakan unsur yang membangun dari cerita itu sendiri. Puspita dan Suryani (2022, hlm. 798) Merupakan unsur-unsur yang terkandung di dalam cerpen itu sendiri.

- a) Tema, Tema atau gagasan
- b) Latar, Latar atau tempat terjadinya peristiwa dalam sebuah cerita terbagi menjadi tiga, yaitu latar tempat, latar waktu dan latar suasana.
- c) Alur, Alur atau jalan cerita terdapat tiga macam yaitu alur maju, alur mundur, dan alur pendek.
- d) Penokohan, Penokohan merupakan karakter seseorang yang terdapat dalam sebuah cerita. Tokoh sendiri merupakan sosok yang memiliki peran penting dalam mengembangkan tema dan berjalannya sebuah cerita.
- e) Sudut pandang, Sudut pandang adalah arah pandang seorang pengarang dalam menyampaikan cerita, serta cara penulis dalam memandang dan menempatkan dirinya dalam sebuah cerita. Adapun sudut pandang dalam cerpen terdapat tiga macam, yaitu sudut pandang orang pertama, orang kedua dan ketiga.
- f) Amanat, Amanat atau pesan merupakan pelajaran yang dapat diambil dari sebuah cerita.

Adapun menurut pendapat lain tentang unsur intrinsik yang dikemukakan oleh Sutarna dkk. (2025, hlm. 6486) Unsur intrinsik dalam karya sastra adalah komponen internal yang aktif berperan, sehingga membuat sebuah karya menjadi karya sastra.

- a) Tema, Tema adalah ide pokok yang menjadi dasar dan penggerak cerita.
- b) Alur, merupakan rangkaian peristiwa yang tersusun secara sistematis, baik dalam alur maju, mundur maupun campuran.
- c) Penokohan, adalah cara pengarang membentuk dan mengembangkan karakter tokoh.
- d) Latar, mencakup waktu, tempat, dan suasana yang melandasi peristiwa.
- e) Sudut pandang, menunjukkan posisi narrator dalam menyampaikan cerita, baik sebagai orang pertama, kedua, ketiga maupun campuran.
- f) Gaya Bahasa, atau diksi mencerminkan pilihan kata dan ekspresi khas pengarang dalam menyampaikan gagasannya.

Dari berbagai pandangan para ahli yang telah dipaparkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa unsur intrinsik sebenarnya adalah nyawa sekaligus fondasi utama yang membentuk keutuhan sebuah cerita pendek dari dalam. Tanpa kehadiran unsur-unsur ini, sebuah cerpen tidak akan pernah mewujudkan menjadi sebuah karya sastra yang bermakna. Bagian internal yang saling mengikat di dalam teks ini mencakup tujuh komponen krusial, mulai dari tema sebagai gagasan dasar, latar yang membangun ruang dan waktu, jalinan alur cerita, karakter beserta watak para tokohnya, pilihan gaya bahasa penulis, sudut pandang dalam bercerita, hingga amanat atau pesan kehidupan yang ingin dibagikan kepada para pembaca.

2) Unsur Ekstrinsik

Unsur ekstrinsik merupakan unsur pembangun yang berada di luar teks cerpen, namun memiliki pengaruh terhadap pembentukan cerita, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Menurut Harahap dan Abdurrahman (2026, hlm. 21) “Unsur ekstrinsik adalah segala sesuatu yang membangun atau mempengaruhi suatu karya dalam bidang sastra dari arah luar penulis.” Berdasarkan pendapat tersebut unsur ekstrinsik merupakan faktor-faktor di luar teks cerpen yang mempengaruhi proses penciptaan suatu karya. Unsur ini berperan penting dalam membantu pembaca memahami latar belakang dan konteks sosial, budaya, serta kehidupan pengarang yang melandasi karya tersebut.

Dari berbagai penjelasan sebelumnya, dapat dilihat bahwa unsur ekstrinsik sebenarnya bekerja seperti roh di luar teks yang secara tidak kasat mata ikut

membentuk arah cerita pendek. Meskipun komponen ini tidak tertulis langsung di dalam lembar cerita, faktor luar inilah yang justru memberi warna, kedalaman makna, serta memengaruhi bagaimana struktur dan isi cerpen itu dirancang oleh penulisnya.

d. Kaidah Kebahasaan Teks Cerpen

Pada setiap genre teks terdapat kaidah kebahasaan di dalamnya begitupun dengan teks cerpen terdapat kaidah kebahasaan. Menurut Kemendikdasmen (2020, hlm. 13) “Kaidah kebahasaan teks cerpen adalah seperti berikut.

- a) Banyak menggunakan kalimat bermakna lampau, yang ditandai oleh fungsi-fungsi keterangan yang bermakna kelampauan, seperti ketika itu, beberapa tahun yang lalu, telah terjadi.
- b) Banyak menggunakan kata yang menyatakan urutan waktu (konjungsi kronologis). Contoh: sejak saat itu, setelah itu, mula-mula, kemudian
- c) Banyak menggunakan kata kerja yang menggambarkan suatu peristiwa yang terjadi, seperti menyuruh, membersihkan, menawari, melompat, menghindari.
- d) Banyak menggunakan kata kerja yang menunjukkan kalimat tak langsung sebagai cara menceritakan tuturan seorang tokoh oleh pengarang. Contoh: mengatakan bahwa, menceritakan tentang, mengungkapkan, menanyakan, menyatakan, menuturkan.
- e) Banyak menggunakan kata kerja yang menyatakan sesuatu yang dipikirkan atau dirasakan oleh tokoh. Contoh: merasakan, menginginkan, mengarapkan, mendambakan, mengalami.
- f) Menggunakan banyak dialog. Hal ini ditunjukkan oleh tanda petik ganda (“....”) dan kata kerja yang menunjukkan tuturan langsung. Contoh:
 - a. Alam berkata “Jangan diam saja, segera temui orang itu!”
 - b. “Di mana keberadaan temanmu sekarang?” tanya Ani pada temannya.
 - c. “Tidak. Sekali saya bilang, tidak!” teriak Lani.
- g) Menggunakan kata-kata sifat (descriptive language) untuk menggambarkan tokoh, tempat, atau suasana. Contoh: Segala sesuatu tampak berada dalam kendali sekarang: Bahkan, kamarnya sekarang sangat rapi dan bersih. Segalanya tampak tepat berada di tempatnya sekarang, teratur rapi dan tertata dengan baik. Ia adalah juru masak terbaik yang pernah dilihatnya, ahli dalam

membuat ragam makanan Timur dan Barat ‘yang sangat sedap’. Ayahnya telah menjadi pencandu beratnya.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kaidah kebahasaan dalam teks cerpen berfungsi sebagai penanda utama yang membedakan cerpen dari genre teks lainnya serta mendukung penyampaian cerita secara runtut dan hidup. Penggunaan kalimat bermakna lampau, penggunaan kata keterangan waktu, penggunaan kata kerja seperti tindakan, ucapan tidak langsung, serta perasaan tokoh, dialog langsung dan kata sifat yang menggambarkan, menunjukkan bahwa bahasa dalam cerpen bertujuan untuk membangun alur cerita, memperjelas karakter tokoh, serta menciprakan suasana yang sesuai dalam cerita.

e. Langkah-langkah Menulis Cerpen

Dalam menulis cerpen diperlukan langkah langkah untuk menulisnya. Berikut langkah-langkah yang diperlukan untuk menulis cerpen menurut Hidayanti dkk. (2022, hlm. 222) untuk menulis sebuah cerpen diperlukan beberapa langkah, di antaranya sebagai berikut.

- a) Sebelum menulis hendaknya sudah tersedia konsep yang jelas tentang apa yang hendak disampaikan pada pembaca. Konsep itu sendiri antara lain berisi ide yang bagus dan pikiran yang baru.
- b) Sampaikanlah semua hal tadi dalam bentuk cerita.
- c) Tulislah cerita dengan beberapa perubahan atau perkembangan (dari awal sampai akhir).
- d) Jika konsep itu telah ada dan siap tersusun dalam cerita, maka mulailah menulis.
- e) Tulislah kalimat-kalimat yang diperlukan.
- f) Untuk seorang pemula, mungkin lebih baik untuk menulis sebanyak mungkin, berkali-kali, dan setelah itu periksa jika ada pengulangan-pengulangan yang tidak perlu.
- g) Bangunlah kalimat-kalimat yang kuat, berisi dan kaya akan imajinasi.

Langkah-langkah tersebut diselesaikan dengan struktur dan kaidah kebahasaan sebagai berikut.

- a) Menentukan konsep dan ide cerita (Orientasi), Sebelum menulis cerpen harus memiliki konsep dan ide cerita yang jelas agar pembaca dapat menyimak

dengan baik. Ide yang telah dirancang kemudian di ceritakan dalam bentuk cerita. Dalam struktur orientasi diperlukan juga pengenalan tokoh, latar, dan suasana.

- b) Mengembangkan cerita dari awal hingga akhir (Komplikasi), menceritakan kejadian dari awal sampai akhir hingga terjadi konflik yaitu muncul masalah pada bagian struktur komplikasi ini.
- c) Menyusun penyelesaian dan melakukan revisi (Resolusi), menceritakan penyelesaian masalah hingga akhir cerita. Setelah semua cerita ditulis kemudian perlu dilakukan revisi supaya memperbaiki dan menyempurnakan cerita agar lebih baik.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah menulis cerpen jika disesuaikan dengan struktur dapat diringkas menjadi tiga tahap yaitu tahapan orientasi, komplikasi dan resolusi dan disesuaikan kaidah kebahasaannya sesuai cerita.

B. Hasil Peneliti Terdahulu

Penelitian ini merujuk pada beberapa studi sebelumnya yang relevan untuk memastikan kebaruan (*novelty*) penelitian. Berikut adalah tabel matriks penelitian terdahulu.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

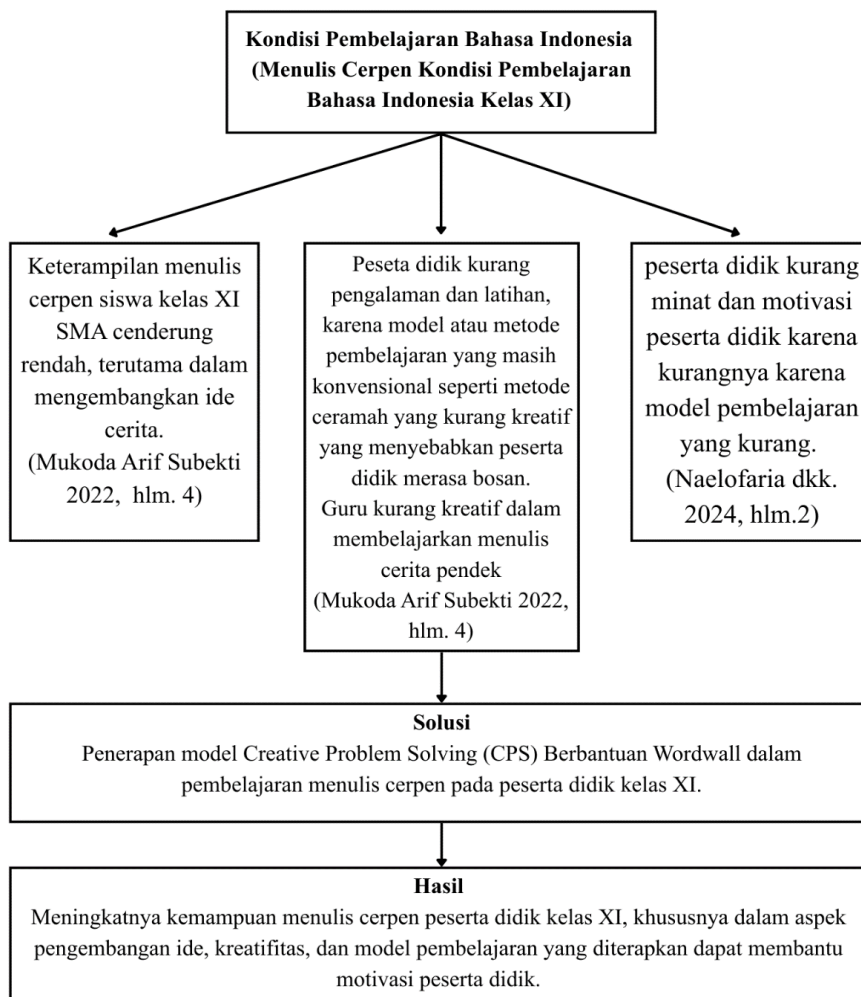
No	Penelitian dan Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dan perbedaan
1	Ilmi dkk. (2020)	Pengaruh Model <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) Terhadap Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas XI MAN 2 Palembang.	model CPS lebih berpengaruh dibandingkan dengan metode saintifik pada pembelajaran menulis teks eksplanasi siswa kelas XI MAN 2 Palembang.	Persamaan: sama-sama menggunakan model CPS. Perbedaan: Penelitian ini Menggunakan keterampilan menulis untuk teks eksplanasi, sedangkan penelitian saya keterampilan menulis untuk teks cerpen.

2	Fitri dkk. (2025)	Pengaruh Penggunaan Model Think Talk Write Terhadap Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas XI Fase F.	Penerapan model Think Talk Write memberikan pengaruh terhadap kemampuan menulis cerpen siswa fase F kelas XI SMA Negeri 2 Hiliran Gumanti.	Persamaan: sama-sama menggunakan keterampilan menulis terhadap teks cerpen Persamaan: sama-sama menggunakan keterampilan menulis dalam teks cerpen. Perbedaan: Penelitian ini menggunakan model TTW sedangkan penelitian saya menggunakan model CPS.
3	Ahmad Hafizon dkk. (2025)	Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris Melalui Penerapan Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) Kelas XI SMAN 1 Bagan Sinembah.	Penerapan model CPS mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara bertahap, dari 36% pada siklus I menjadi 76% pada siklus II, dan mencapai 86% pada siklus III.	Persamaan: sama-sama menggunakan model CPS. Perbedaan: Penelitian ini berfokus kepada hasil belajar dan membaca pada pembelajaran Bahasa Inggris. Sedangkan penelitian saya berfokus pada menulis cerpen dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
4	Meirisa dkk. (2021)	Penerapan Model <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) dalam Pembelajaran Bahasa untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa.	Model <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, keaktifan, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis teks.	Persamaan: sama-sama menggunakan model CPS. Perbedaan: Penelitian ini lebih berfokus pada kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran berbasis teks, sedangkan penelitian saya berfokus pada keterampilan menulis teks cerpen.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran dalam penelitian menggambarkan alur berpikir peneliti dari perumusan masalah hingga penyelesaian. Penulis menyajikan alur berpikir secara sistematis dalam bentuk peta konsep sebagai berikut,

Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran



D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi atau Anggapan Dasar

Asumsi dapat dipahami sebagai sebuah pernyataan awal yang nantinya akan dibuktikan kebenarannya melalui rangkaian proses riset di lapangan. Bagi seorang peneliti, keyakinan terhadap kebenaran gagasan awal ini bukan sekadar tebakan, melainkan fondasi utama yang mengarahkan cara berpikir dan memandu seluruh alur analisis ke depan. Untuk memberikan gambaran yang lebih terarah, poin-poin asumsi yang melandasi jalannya penelitian ini akan diuraikan secara mendalam di bawah ini.

- a. Penulis telah lulus mata kuliah, antara lain: Genre Teks, Psikologi Pendidikan, Pengantar Filsafat Pendidikan, Pedagogik, Profesi Kependidikan, Strategi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, Kurikulum dan Pembelajaran, Telaah Kurikulum dan Perencanaan Pembelajaran Metodologi Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra, *Micro Teaching*, dan telah melaksanakan program PLP-I dan PLP-II. Penulis juga telah lulus mata kuliah sastra, antara lain: Sejarah Sastra Indonesia, Teori Sastra Indonesia, Apresiasi dan Kajian Prosa Fiksi Indonesia, Apresiasi dan Kajian Puisi Indonesia, Menulis Kritik dan Esai, Apresiasi dan Kajian Drama Indonesia, Menulis Kritik dan Esai.
- b. Pembelajaran teks cerpen difokuskan pada kemampuan peserta didik untuk memahami dan menyusun ide dan gagasan secara kreatif dalam menyusun cerpen.
- c. Metode pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)* diterapkan untuk membantu motivasi dan imajinasi peserta didik dalam menulis cerpen secara efektif.

2. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap pertanyaan yang harus dibuktikan dengan data yang ada didapatkan. Menurut Sukardi (2016, hlm. 41) “menyebutkan bahwa hipotesis bersifat sementara karena kebenarannya harus diuji. Hipotesis bersifat sementara karena kebenarannya memerlukan pengujian. Berdasarkan hal tersebut, hipotesis yang dirumuskan oleh penulis adalah sebagai berikut.

- a. Penulis mampu merencanakan dan melaksanakan, pembelajaran menulis cerpen dengan baik menggunakan Model *Creative Problem Solving (CPS)* berbantuan *wardwall*.
- b. Peserta didik mampu menulis cerpen pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen menggunakan model *Creative Problem Solving (CPS)* berbantuan *wardwall*.
- c. Meningkatnya kemampuan peserta didik dalam menulis cerpen menggunakan model *Creative Problem Solving (CPS)* berbantuan *wardwall*.
- d. Model *Creative Problem Solving (CPS)* berbantuan *wardwall* efektif dalam pembelajaran menulis cerpen.