

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

Kajian teori memiliki peran penting sebagai dasar yang memperkuat penelitian. Bagian ini mencakup konsep, definisi dan teori-teori yang berkaitan dengan variabel penelitian. Adapun kajian teori dalam penelitian ini terbagi menjadi beberapa komponen, sebagai berikut.

1. Kedudukan Pembelajaran Membaca Cerpen Berdasarkan Kurikulum Merdeka, Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI

Dalam upaya mencapai tujuan suatu kegiatan, diperlukan perencanaan yang terstruktur dan terarah. Dalam konteks pendidikan, perencanaan pembelajaran menjadi aspek penting yang menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Perencanaan tersebut disebut sebagai kurikulum yang menjadi pedoman dalam proses pembelajaran. Menurut Elisa (2018, hlm. 2) kurikulum merupakan komponen penting untuk menentukan keberhasilan suatu pendidikan. Tanpa adanya kurikulum yang tepat, pencapaian tujuan dan sasaran Pendidikan akan sulit diwujudkan. Tsuraya, dkk. (2022, hlm. 183) menuturkan bahwa kurikulum merupakan seperangkat ketentuan yang mencakup tujuan, isi, serta materi pembelajaran yang menjadi dasar dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan teori tersebut, kurikulum berperan sebagai acuan dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat mengembangkan kompetensi dan keterampilan yang selaras dengan tujuan yang telah ditentukan.

Saat ini, Indonesia mengembangkan kurikulum Merdeka sebagai bentuk dari pembaruan kurikulum pendidikan. Menurut Aisyah, dkk. (2022, hlm. 165) Kurikulum merdeka belajar merupakan bentuk kurikulum yang dirancang dengan pendekatan berbasis bakat dan minat peserta didik. Sejalan dengan hal itu, Nugraha (dalam Tsuraya 2022, hlm. 184) mengungkapkan bahwa kurikulum Merdeka memiliki keunggulan dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya, antara lain: (1) Lebih fokus dan sederhana, kurikulum ini membantu peserta didik agar

berkonsentrasi terhadap materi inti sekaligus mengembangkan keterampilan. Penyajiannya lebih terstruktur, penting, dan tidak tergesa-gesa.; (2) Lebih merdeka, kurikulum ini memberi kebebasan kepada peserta didik untuk memilih mata pelajaran sesuai minat dan bakat mereka; (3) Lebih interaktif dan bermakna, melalui pembelajaran berbasis proyek, peserta didik diajak terlibat aktif dalam memami isu nyata seperti lingkungan, kesehatan, dan berbagai persoalan sosial, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kurikulum merdeka dapat memberikan fleksibilitas bagi pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran yang relevan, interaktif dan bermakna. Kurikulum ini dirancang untuk menjadikan pembelajaran yang berkualitas dan mengembangkan kompetensi peserta didik sebagai individu yang mampu menghadapi tantangan global, serta menanamkan karakter yang selaras dengan Profil Pelajar Pancasila.

Berdasarkan keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024, capaian elemen membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia fase F menekankan kemampuan peserta didik dalam mengevaluasi informasi yang memuat gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau pesan berdasarkan kaidah logika berpikir melalui berbagai tipe teks di media cetak dan elektronik. Selain itu, peserta didik diharapkan mampu mengapresiasi teks fiksi dan nonfiksi, merefleksikan gagasan dan pandangan yang terdapat dalam teks, serta menghubungkan isi teks dengan konteks di luar teks.

Berdasarkan keputusan tersebut, pembelajaran membaca teks cerpen memiliki kedudukan sebagai sarana utama pengembangan literasi sastra yang menuntun peserta didik untuk mampu mengevaluasi gagasan, pikiran, perasaan, dan pandangan secara logis, mengapresiasi karya fiksi, serta merefleksi isi teks dengan mengaitkannya pada konteks kehidupan nyata. Dengan demikian, membaca cerpen tidak hanya berfungsi sebagai kegiatan memahami teks, tetapi juga sebagai wahana pembentukan karakter, penguatan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, serta pengembangan apresiasi terhadap nilai-nilai kehidupan di dalamnya.

2. Keterampilan Membaca

a. Pengertian membaca

Membaca merupakan suatu proses untuk mengolah dan memahami teks bacaan. Dalman (2021, hlm 5) menjelaskan bahwa membaca adalah aktivitas berpikir yang bertujuan untuk menemukan informasi dalam tulisan. Hal ini berarti membaca merupakan proses berpikir untuk memahami isi teks yang dibaca. Harianto (2020, hlm 2) menekankan bahwa membaca tidak hanya sekadar pengucapan kata-kata dalam teks tertulis, tetapi juga melibatkan berbagai proses kognitif kompleks, seperti berpikir, menilai, mengintegrasikan, dan memecahkan masalah untuk menghasilkan informasi bagi pembaca.

Menurut Tarigan (2008) membaca merupakan kegiatan yang dilakukan pembaca untuk memperoleh pesan yang disampaikan penulis melalui bahasa tulis. Nurhadi (dalam Riyanti, 2021, hlm. 5) bahwa salah satu tujuan seseorang melakukan kegiatan membaca adalah untuk memperoleh informasi dari tulisan yang disajikan melalui lambang-lambang tertulis. Adapun pendapat menurut Pramayshela, dkk. (2023, hlm. 113) membaca merupakan keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai oleh setiap individu karena berperan dalam memperluas pengetahuan dan pengalaman, mempertajam kemampuan bernalar, meningkatkan daya pikir, serta mendukung pencapaian kemajuan zaman.

Berdasarkan pendapat tersebut, penulis menyimpulkan bahwa melalui membaca seseorang dapat memperoleh pengetahuan, memperluas wawasan, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis. Oleh karena itu, keterampilan membaca perlu dikembangkan sejak dini agar individu mampu memahami berbagai informasi secara efektif dan bijak.

b. Tujuan membaca

Keterampilan membaca memiliki tujuan untuk memperoleh pesan atau makna dari suatu bacaan. Anderson (dalam Dalman, 2021, hlm. 11) mengemukakan tujuh tujuan kegiatan membaca sebagai berikut.

- 1) Menemukan fakta dan perincian.
- 2) Memahami ide pokok.
- 3) Mengetahui urutan atau struktur organisasi teks.
- 4) Menarik kesimpulan.
- 5) Mengelompokkan atau mengklasifikasikan informasi.
- 6) Menilai atau mengevaluasi isi bacaan.

7) Membandingkan atau mempertentangkan gagasan.

Adapun beberapa tujuan membaca yang diterangkan oleh Nurhadi (dalam Riyanti, 2021, hlm. 9) sebagai berikut.

- 1) Membaca dilakukan untuk memahami isi buku secara detail dan menyeluruh.
- 2) Membaca bertujuan menangkap gagasan utama dari sebuah buku dengan cepat.
- 3) Membaca dapat membantu mengetahui peristiwa penting yang terjadi di seluruh dunia.
- 4) Membaca juga berfungsi memahami kejadian yang terjadi di lingkungan masyarakat.
- 5) Membaca karya fiksi memberikan kenikmatan dan pengalaman estetik bagi pembaca.
- 6) Membaca dapat digunakan untuk memperoleh informasi praktis, seperti lowongan pekerjaan.
- 7) Membaca membantu menemukan produk atau barang yang sesuai untuk dibeli.
- 8) Membaca memberikan informasi tentang situasi tertentu yang relevan dengan kebutuhan pembaca.
- 9) Membaca bertujuan menemukan makna kata atau istilah yang sulit dipahami.
- 10) Membaca memungkinkan pembaca menilai kebenaran gagasan atau pandangan penulis.
- 11) Membaca dapat memberikan petunjuk praktis yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.
- 12) Membaca membantu memperoleh keterangan dari pendapat seorang ahli atau definisi suatu istilah.
- 13) Membaca menyediakan informasi dari berbagai sumber untuk beragam keperluan.
- 14) Membaca memungkinkan pembaca menemukan temuan ilmiah terbaru dalam bidang tertentu.

Berdasarkan paparan tersebut, dapat penulis simpulkan bahwa tujuan membaca bergantung pada konteks dan kebutuhan pembaca. Aktivitas membaca memiliki ragam fungsi yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan praktis dalam kehidupan. Membaca bukan hanya sekadar mengenali huruf atau kata, melainkan proses berpikir yang melatih kemampuan analisis, evaluasi, serta pengambilan kesimpulan. Melalui membaca, seseorang dapat memahami isi bacaan secara mendalam, menangkap gagasan utama dengan cepat, serta memperoleh informasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari maupun perkembangan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, tujuan membaca perlu dipahami secara komprehensif agar proses membaca berlangsung efektif dan menghasilkan pemahaman yang optimal sesuai dengan kebutuhan pembaca.

c. Jenis-Jenis Membaca

1) Membaca Nyaring

Dalman (2021, hlm. 63) menuturkan bahwa membaca nyaring merupakan kegiatan melafalkan tulisan dengan suara yang jelas dan cukup keras. Tujuan dari kegiatan ini adalah melatih pembaca agar mampu menggunakan ucapan yang tepat, membaca lancar tanpa terbata-bata, tidak terlalu bergantung pada teks, serta mampu menyesuaikan intonasi dan irama bacaan secara benar. Adapun pendapat Riyanti (2021, hlm 17) menjelaskan bahwa membaca nyaring merupakan kegiatan yang berfungsi sebagai sarana bagi guru, siswa, maupun pembaca bersama pendengar untuk memperoleh dan memahami informasi, gagasan, serta perasaan yang disampaikan penulis melalui teks.

Menurut Tarigan (dalam Dalman, 2021, hlm. 64) terdapat sejumlah faktor yang perlu diperhatikan dalam membaca nyaring. Seorang pembaca harus mampu memahami makna serta perasaan yang terkandung dalam teks, sehingga penyampaian bacaan menjadi lebih hidup. Selain itu, pembaca perlu menguasai penafsiran terhadap lambang-lambang tertulis agar susunan kata dan penekanan sesuai dengan kaidah ujaran. Keterampilan teknis juga diperlukan, seperti kecepatan gerak mata dan kemampuan memandang jauh, sehingga proses membaca berlangsung lancar. Selain itu, pembaca harus dapat mengelompokkan kata-kata dengan tepat agar makna yang disampaikan jelas dan dapat dipahami oleh pendengar.

Berdasarkan pendapat tersebut, penulis menyimpulkan bahwa membaca nyaring dapat dipandang sebagai aktivitas yang mendukung penguasaan bahasa, memperkuat interaksi antara pembaca dan pendengar, serta meningkatkan kualitas pemahaman dan penghayatan terhadap isi bacaan.

2) Membaca Senyap (Dalam Hati)

Dalman (2021, hlm. 67) menjelaskan bahwa membaca senyap atau dalam hati adalah aktivitas membaca tanpa melibatkan suara, gerakan bibir, kepala, maupun bisikan. Kegiatan ini dilakukan secara diam dengan memanfaatkan kecepatan mata, rata-rata tiga kata per detik, serta kemampuan menyesuaikan tempo membaca sesuai tingkat kesulitan bacaan.. Adapun pendapat Riyanti (2021, hlm. 21)

menerangkan bahwa membaca dalam hati hanya mengandalkan ingatan visual yakni melalui penglihatan dan daya ingat.

Membaca dalam hati terbagi menjadi dua, yakni membaca ekstensif dan membaca intensif. Suparlan (2021, hlm. 9) menyebutkan membaca ekstensif merupakan teknik membaca secara cepat tanpa mengurangi pemahaman inti bacaan. Bentuknya meliputi membaca survei, membaca sekilas, dan membaca dangkal. Membaca survei dilakukan memperoleh gambaran dengan cara menelaah judul bab, daftar kata, bagan, skema, atau kerangka buku. Membaca sekilas merupakan kegiatan untuk mendapatkan gambaran umum isi bacaan, serta untuk menemukan hal yang diperlukan, misalnya di perpustakaan. Sedangkan membaca dangkal dilakukan dengan tujuan memperoleh hiburan, seperti cerita lucu, novel ringan dan catatan harian. Menurut Dalman (2021, hlm. 69) menambahkan bahwa membaca intensif adalah kegiatan telaah mendalam terhadap teks pendek, sekitar dua hingga empat halaman per hari, yang biasanya dilakukan di kelas. Membaca intensif menuntut perhatian penuh dan analisis terperinci agar isi bacaan dapat dipahami secara menyeluruh.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat penulis simpulkan bahwa membaca senyap merupakan keterampilan membaca yang dilakukan tanpa suara dan lebih menekankan pada pemanfaatan ingatan visual serta kecepatan mata. Membaca senyap berperan penting dalam melatih konsentrasi, memperkuat daya ingat, serta meningkatkan kualitas pemahaman pembaca terhadap teks secara menyeluruh.

3. Hakikat Teks Cerpen

a. Pengertian Cerpen

Cerpen merupakan karya sastra berbentuk prosa yang singkat dan menceritakan satu permasalahan. Hidayati (2010, hlm. 93) memaparkan bahwa cerpen merupakan karangan dalam bentuk prosa fiksi yang memiliki panjang relatif singkat sehingga dapat diselesaikan dalam satu kali membaca tanpa membutuhkan waktu yang lama. Tarsinih (2018, hlm. 72) menambahkan bahwa cerpen merupakan bentuk karya sastra yang menyajikan cerita tentang manusia beserta perjalanan hidupnya secara singkat.

Sejalan dengan hal itu, Nurgiyantoro (2018, hlm 12) menjelaskan bahwa cerpen memiliki panjang yang bervariasi. Pertama, cerita pendek atau *short story* yang

terdiri dari sekitar 500 kata. Kedua, *middle short story* atau cerpen yang memiliki panjang sedang. Ketiga, cerpen Panjang atau *long short story* yang dapat mencapai puluhan ribu kata. Cerpen juga seringkali memiliki nilai-nilai tersembunyi di dalamnya. Kosasih (2014, hlm 111) menambahkan cerpen umumnya mengandung hikmah atau pelajaran yang dapat diambil dari perilaku tokoh maupun peristiwa yang terjadi. Hal tersebut karena cerpen sering kali merefleksikan nilai sosial, moral, agama dan budaya.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa cerpen merupakan karya sastra berbentuk prosa naratif yang disusun secara ringkas dan biasanya mengangkat cerita tentang kehidupan sehari-hari. Cerpen umumnya hanya berfokus pada satu peristiwa saja sehingga lebih mudah dipahami pembaca.

b. Struktur Cerpen

Kosasih (2014, hlm. 113) memaparkan bahwa cerpen tersusun atas beberapa struktur yang membangun keseluruhan cerita. Adapun struktur cerpen sebagai berikut.

- 1) Abstrak atau sinopsis merupakan bagian penggambaran keseluruhan cerita yang sifatnya tidak wajib.
- 2) Orientasi atau pengenalan cerita yaitu pengenalan cerita yang memuat akar permasalahan atau berhubungan dengan penokohan cerita.
- 3) Komplikasi atau puncak masalah yaitu bagian yang menggambarkan puncak konflik yang dihadapi oleh tokoh utama dalam cerita.
- 4) Evaluasi merupakan tahap yang menjelaskan pandangan penulis mengenai peristiwa penting yang telah terjadi.
- 5) Resolusi yaitu tahap akhir yang menggambarkan penyelesaian seluruh rangkaian cerita.
- 6) Koda merupakan bagian penutup yang berisi pesan pengarang atau kesimpulan dari perjalanan tokoh utama.

Berdasarkan struktur cerpen yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa cerpen memiliki struktur yang saling berkaitan dan membentuk kesatuan cerita yang utuh. Setiap bagian dalam struktur cerpen memiliki fungsi yang berbeda namun saling melengkapi setiap strukturnya. Struktur tersebut juga membantu pengarang dalam menyampaikan ide sehingga cerita dapat menjadi lebih utuh dan menarik.

c. Ciri-Ciri Cerpen

Setiap bentuk karya sastra memiliki ciri-ciri yang menjadi pembeda antara satu karya sastra dengan karya sastra lainnya. Wicaksono (dalam Tarsinih 2018, hlm. 55) mengungkapkan beberapa ciri-ciri yang dimiliki cerpen sebagai berikut.

- 1) Memiliki cerita yang pendek dibandingkan novel.
- 2) Jumlah kata dalam cerpen biasanya tidak melebihi 10.000 kata.
- 3) Cerpen umumnya mengangkat kisah dari kehidupan sehari-hari.
- 4) Cerpen tidak menampilkan keseluruhan perjalanan tokoh, melainkan hanya inti cerita.
- 5) Tokoh dalam cerpen digambarkan menghadapi masalah atau konflik hingga mencapai penyelesaian.
- 6) Bahasa yang digunakan sederhana, hemat, dan mudah dipahami pembaca.
- 7) Cerpen meninggalkan kesan mendalam sehingga pembaca dapat ikut merasakan pengalaman tokoh.
- 8) Biasanya hanya ada satu peristiwa utama yang diceritakan.
- 9) Alur cerpen bersifat tunggal dan lurus.
- 10) Penokohan dalam cerpen sederhana, ringkas, dan tidak kompleks.

Selain itu, menurut Sumardjo (dalam Hidayati 2010, hlm. 93) memaparkan beberapa ciri-ciri yang dimiliki cerpen sebagai berikut.

- 1) Memiliki cerita yang pendek.
- 2) Ceritanya bersifat naratif.
- 3) Ceritanya bersifat fiksi.

Berdasarkan pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa cerpen merupakan karya sastra yang singkat, ringkas, dan berfokus pada satu peristiwa. Selain itu, bahasa yang digunakan dalam cerpen sangat sederhana, sehingga mampu memberikan kesan bagi yang membaca.

d. Unsur Pembangun Cerpen

1) Unsur Intrinsik

Nurgiyantoro (2018, hlm. 30) mendefinisikan unsur intrinsik adalah unsur yang membentuk karya sastra dari dalam karya itu sendiri, seperti alur, tema, latar, penokohan, sudut pandang penceritaan, gaya bahasa dan lain-lain. Surastina (2018, hlm. 33) menyebutkan bahwa unsur intrinsik dalam cerpen merupakan komponen utama dalam penulisan sebuah cerita. Adapun unsur-unsur tersebut dijelaskan sebagai berikut.

- a) Tema merupakan gagasan utama yang melandasi pengembangan keseluruhan cerita dalam sebuah cerpen.

- b) Penokohan adalah cara yang digunakan pengarang untuk menggambarkan sifat tokoh dalam cerita.
- c) Tokoh yaitu pelaku di dalam sebuah cerita yang menjadi penentu dalam keberhasilan sebuah cerita.
- d) Latar dalam cerpen memiliki peran penting untuk membangun cerita, meliputi aspek tempat, waktu dan suasana.
- e) Alur merupakan rangkaian jalan cerita yang memperlihatkan adanya hubungan sebab dan akibat. Ada tiga jenis alur, yakni alur maju, alur mundur dan alur campuran. Alur maju yaitu menceritakan serangkaian peristiwa secara runtut dari awal hingga akhir cerita. Alur mundur yaitu penceritaan dimulai dengan tahap penyelesaian, kemudian dilanjutkan ke masa lalu tokohnya. Adapun alur campuran yaitu cerita yang dimulai dengan klimaks, lalu kembali ke masa lalu dan diakhiri dengan penyelesaian cerita.
- f) Amanat yaitu pesan moral yang hendak disampaikan pengarang kepada pembaca melalui sebuah cerpen.
- g) Sudut pandang adalah cara pandang pengarang menggambarkan pemikiran atau perasaan tokoh. Sudut pandang diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu sudut pandang orang pertama, sudut pandang orang kedua, dan sudut pandang orang ketiga.
- h) Gaya bahasa yaitu bentuk penggunaan bahasa, baik secara tulisan maupun lisan yang digunakan dalam suatu karangan untuk menghidupkan cerita.

Berdasarkan pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa unsur intrinsik ini sangat penting untuk membangun sebuah cerpen. Keberadaan unsur-unsur ini memiliki peran kegunaan yang saling melengkapi sehingga cerita dapat tersusun secara runtut dan mudah dipahami oleh pembaca.

2) Unsur Ekstrinsik

Nurdiyantoro (2013, hlm. 30) mengemukakan bahwa unsur ekstrinsik (*extrinsic*) adalah unsur-unsur di luar teks sastra, namun secara tidak langsung memengaruhi bangunan maupun sistem organisme karya sastra. Sejalan dengan pendapat tersebut, Aminuddin (2004, hlm. 85) mengungkapkan bahwa unsur ekstrinsik yaitu unsur yang berada di luar karya sastra, namun turut membentuk karya sastra tersebut. Unsur ekstrinsik ini meliputi agama, moral, sosial, dan budaya yang dijelaskan sebagai berikut.

- a) Nilai agama yaitu nilai-nilai dalam sebuah cerita yang berkaitan dengan ketentuan atau ajaran dari suatu agama. Nilai agama ini digambarkan melalui perilaku batin para tokoh di dalam cerita dan diharapkan mampu memberikan pemahaman mengenai agama kepada pembacanya
- b) Nilai moral adalah nilai-nilai yang melekat pada diri manusia dan berhubungan dengan akhlak serta etika dalam kehidupan bermasyarakat. Di dalam cerita, nilai moral dapat mencerminkan perilaku manusia, mulai dari perilaku positif (baik) maupun negatif (buruk).

- c) Nilai sosial merupakan nilai yang berhubungan antarindividu dengan kehidupan bermasyarakat. Nilai ini tampak dari berbagai interaksi, seperti sikap hormat anak kepada orang yang lebih tua, gotong royong, dan saling tolong-menolong.
- d) Nilai budaya yaitu nilai yang berhubungan dengan tradisi, kebiasaan, adat istiadat, dan norma yang berlaku pada suatu masyarakat. Nilai ini sudah tertanam dan disepakati oleh masyarakat seperti suku, kesenian tradisional, atau kebiasaan masyarakat setempat.

Berdasarkan unsur ekstrinsik yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa cerpen dibangun melalui perpaduan unsur intrinsik dan ekstrinsik yang saling memengaruhi. Unsur intrinsik mampu menjadi kerangka struktural yang menghidupkan narasi dari dalam cerita. Sementara itu, unsur ekstrinsik mampu memberikan nilai yang mendalam bagi pembaca. Kombinasi kedua unsur ini mampu menjadikan cerpen sebagai sarana untuk menyampaikan pesan, menanamkan nilai, serta membentuk pengalaman estetis bagi pembaca.

4. Hakikat Model *Game Based Learning*

a. Pengertian *Game Based Learning*

Menurut Annuar dkk (2025 hlm. 69) *game based learning* merupakan model pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk mengembangkan pengetahuan sekaligus keterampilan peserta didik. Model ini menekankan keterlibatan aktif peserta didik melalui permainan dengan struktur yang jelas, dimulai dari tahap pengenalan permainan, lalu proses bermain, dan diakhiri dengan pencapaian tujuan tertentu, seperti kondisi “menang”. Sejalan dengan hal itu, Siregar & Sitepu (2023, hlm. 265) menuturkan bahwa *Game based Learning* adalah salah satu model pembelajaran berbasis permainan yang dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi serta menciptakan suasana belajar yang mengasyikan dan penuh keceriaan. Adapun pendapat Maulidina, dkk. (2018, hlm 114) bahwa model *Game Based Learning* juga memiliki karakteristik di mana membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, interaktif dan umpan balik. Serta mampu menciptakan interaksi antar murid dan guru, dan mampu melatih kemampuan sosial siswa.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *game based learning* bukan sekadar model pembelajaran berbasis permainan, melainkan model pembelajaran yang mampu menghidupkan suasana kelas. Menggabungkan dengan

permainan, membuat model ini dapat menciptakan ruang belajar yang interaktif, menyenangkan, sehingga motivasi belajar peserta didik dapat tumbuh secara spontan.

b. Manfaat *Game Based Learning*

Menurut Wibawa, dkk. (2021, hlm. 21) *game based learning* memiliki beberapa manfaat sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran menjadi menyenangkan, menarik, dan tidak membosankan ketika digunakan sebagai media pembelajaran.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif.
- 3) Aktivitas permainan mendorong interaksi aktif sekaligus melatih kinerja otak kiri dan kanan

Smaldino (dalam Irwan, 2019, hlm. 130) mengungkapkan terdapat beberapa alasan yang menjadikan pembelajaran melalui permainan menjadi menarik, sebagai berikut.

- 1) Atraktif, permainan dapat menarik perhatian peserta didik khususnya pada khususnya pada sesuatu yang mereka sukai.
- 2) Kebaruan, permainan menghadirkan pengalaman baru dalam proses pembelajaran sehingga memberikan suasana baru.
- 3) Suasana menjadi lebih menyenangkan.
- 4) Mengurangi kebosanan peserta didik.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game based learning* dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Selain menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran.

c. Sintak Model *Game Based Learning*

Sintak merupakan acuan atau langkah-langkah yang digunakan selama pembelajaran berlangsung. Anggraini dkk., (2021, hlm. 1890) menyebutkan terdapat enam langkah pada pembelajaran *game based learning* di kelas, sebagai berikut.

- 1) Memilih topik
Pendidik menentukan materi atau topik yang akan dipelajari peserta didik pada pembelajaran berbasis permainan dan memilih media atau aplikasi yang sesuai untuk mendukung kegiatan tersebut.
- 2) Menyampaikan konsep
Pendidik menjelaskan konsep yang berkaitan dengan topik pembelajaran yang dipelajari.

- 3) Aturan permainan
Pendidik memberi penjelasan mengenai aturan bermain agar peserta didik menjadi lebih terarah.
- 4) Sesi bermain
Pada tahap ini, Peserta didik melakukan pembelajaran dengan permainan yang telah disediakan. Pendidik melakukan observasi dengan mengamati proses pembelajaran, dan membantu jalannya permainan.
- 5) Merangkum pengetahuan
Pendidik mengarahkan peserta didik untuk merangkum serta menyimpulkan pengetahuan yang didapat setelah pembelajaran tersebut.
- 6) Sesi evaluasi
Pendidik mengevaluasi seluruh proses pembelajaran dengan mencatat hal-hal yang perlu dipertahankan dan ditingkatkan pada pembelajaran selanjutnya.

Adapun langkah-langkah *game-based learning* menurut Samudera (2020, hlm. 34) ialah sebagai berikut.

- 1) Pemilihan permainan. Pendidik memilih permainan yang sesuai dengan topik dan materi pembelajaran.
- 2) Pemaparan konsep. Pendidik menjelaskan mekanisme permainan sekaligus memberikan pengantar materi yang akan digunakan sebagai bahan ajar.
- 3) Penyampaian aturan. Pendidik menjelaskan aturan bermain yang harus dipatuhi oleh peserta didik.
- 4) Pelaksanaan permainan. Peserta didik mulai memainkan permainan sesuai dengan media yang telah ditetapkan.
- 5) Merangkum pengetahuan. Peserta didik merangkum materi yang diperoleh melalui permainan.
- 6) Melakukan refleksi. Pada akhir kegiatan, peserta didik melakukan refleksi terhadap pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh.

Berdasarkan sintak yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa model *game based learning* memiliki beberapa tahapan pembelajaran yang terstruktur. Sintak ini bertujuan agar peserta didik mampu belajar melalui konsep permainan yang lebih terarah untuk memperkuat pemahaman dan pengalaman mengajar.

d. Kelebihan dan Kekurangan *Game Based Learning*

Model *game based learning* memiliki kelebihan dan kekurangan pada praktiknya. Menurut Anggraeni dkk., (2021 hlm. 1892) terdapat beberapa kelebihan model *game based learning* sebagai berikut.

- 1) Peserta didik memiliki kesempatan untuk berkomunikasi lebih banyak dan terlibat langsung dalam pembelajaran.
- 2) Materi bisa disampaikan dan dipahami dengan lebih mudah oleh peserta didik.
- 3) Peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

- 4) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, ceria, dan penuh semangat.
- 5) Meningkatkan rasa persatuan dan kesatuan antar peserta didik
- 6) Memudahkan pendidik dalam mendorong peserta didik untuk belajar lebih banyak.

Adapun kelemahan dari model pembelajaran *game based learning* menurut Anggraeni dkk., (2021 hlm. 1892) sebagai berikut.

- 1) Membutuhkan waktu yang lama karena tidak semua peserta didik memahami cara memainkan permainan.
- 2) Jika pendidik kurang mampu mengendalikan kelas, maka kegiatan ini tidak berjalan efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 3) Untuk menjaga suasana kelas tetap kondusif, pendidik perlu berupaya lebih untuk menkondusifkan peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *game based learning* memberubah suasana belajar menjadi interaktif, asyik, dan menantang. Namun, penerapannya tetap harus dipertimbangkan untuk memastikan efektivitas dan keberhasilan pembelajaran.

5. Hakikat Media *Board Game*

a. Pengertian *Board Game*

Board game adalah jenis permainan berbasis papan yang dimainkan dengan mengikuti aturan tertentu. Menurut Wibawanto (2024, hlm. 1) *board game* adalah bentuk permainan yang menggunakan papan sebagai area utama bermain. Permainan ini melibatkan penggunaan berbagai komponen seperti dadu, kartu atau pion yang digerakkan berdasarkan aturan tertentu. Tujuan dari permainan ini yaitu untuk mengumpulkan poin hingga mengalahkan pemain lain melalui strategi keberuntungan. Adapun pendapat Menurut Ratih & Ningsih (dalam Ningtyas, 2023, hlm. 873) bahwa *board game* adalah media yang dapat dimanfaatkan saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan dapat digunakan untuk membuat siswa berpikir secara kritis dan berkonsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran. *Board game* juga dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan interaktif dalam proses pembelajaran, karena *board game* mengharuskan siswa berinteraksi dengan siswa lainnya. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa jika dikemas dengan memuat materi pembelajaran, *board game* dapat menjadi media edukatif yang efektif karena tidak hanya membantu mencapai tujuan pembelajaran,

tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dengan pembelajaran yang lebih menyenangkan.

b. Kelebihan dan Kekurangan *Board Game*

Sebagai media pembelajaran interaktif, *board game* memiliki keunggulan dan keterbatasan yang perlu dipertimbangkan dalam proses pengembangannya. Setiap media tentu memiliki sisi positif dan tantangan tersendiri, termasuk *board game*. Setiawati dkk., (2019, hlm. 171) menegaskan bahwa *board game* memiliki berbagai keunggulan yang dapat mendukung pembelajaran siswa, di antaranya:

- 1) Mengandung unsur kooperatif, kompetisi, dan melatih komunikasi.
Board game mendorong interaksi aktif antar siswa dalam suasana kompetitif yang positif, sekaligus melatih kerja sama, komunikasi, dan strategi pemecahan masalah.
- 2) Terbuat dari bahan yang tahan lama.
Board game biasanya dibuat dari bahan yang kokoh seperti papan lipat tebal, sehingga lebih awet dan dapat digunakan dalam jangka panjang. Keunggulan ini menjadikannya lebih tahan lama dibandingkan media berbasis kertas atau digital yang mudah rusak.
- 3) Melatih sikap positif siswa.
Permainan *board game* dapat membantu membentuk karakter siswa, seperti jujur, sabar, bertanggung jawab, dan mampu memimpin melalui strategi.
- 4) Mendukung berbagai gaya belajar.
Board game memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan berbagai tipe gaya belajar siswa, sebagai berikut.
 - a) Visual. Desain permainan yang menarik dengan gambar, warna, dan ilustrasi mendukung pemahaman bagi siswa yang belajar melalui penglihatan.
 - b) Auditori. Permainan ini dapat menciptakan kesempatan diskusi antar pemain, sehingga mendukung siswa yang belajar melalui pendengaran.
 - c) Kinestik. Aktivitas bermain yang melibatkan gerakan, menyentuh kartu, atau memindahkan pion membantu siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik.

Menurut Setiawati dkk., (2019, hlm. 172) *board game* juga memiliki beberapa keterbatasan dalam pengembangannya, di antaranya:

- 1) Peralatan permainan yang cukup banyak dan rentan hilang.
Board game terdiri dari berbagai komponen seperti kartu, pion, papan, dan koin yang berisiko hilang atau tercecer jika tidak disimpan dengan benar.
- 2) Kurang cocok untuk permainan individu.
Board game lebih efektif dimainkan secara kelompok karena mengandalkan interaksi dan kerja sama. Jika digunakan secara individu, permainan mungkin kurang menarik, terutama jika desainnya dibuat dalam ukuran yang besar.

3) Masih berbasis media cetak sederhana.

Board game adalah media pembelajaran berbasis cetak yang masih sederhana dibandingkan dengan teknologi digital yang semakin berkembang. Dalam konteks ini, penelitian ini menambahkan inovasi dengan menambahkan proyektor sehingga tetap memberikan pengalaman belajar berbasis teknologi tanpa menghilangkan esensi permainan papan sebagai media interaktif.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa *board game* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang interaktif bagi peserta didik, namun keterbatasannya tetap perlu dipertimbangkan agar media ini dapat digunakan secara efektif dan efisien dalam proses pembelajaran.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan berbagai studi yang relevan dengan penelitian yang dilakukan penulis. Tujuannya adalah untuk membandingkan hasil penelitian dengan temuan sebelumnya. Adapun penelitian terdahulu yang tersaji dalam tabel berikut.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Caroline Rahma Maulina, Fathiaty Murtadho, Etsa Purbarani (2023).	Pengaruh Model <i>Game Based Learning</i> (GBL) Berbantuan Media <i>Study Smarter</i> terhadap Keterampilan Menulis Teks Biografi Siswa Kelas X SMA	Model <i>Game Based Learning</i> (GBL) berbantuan media <i>Study Smarter</i> berpengaruh positif terhadap hasil posttest siswa pada keterampilan	Persamaannya terletak pada model pembelajaran yang digunakan.	Perbedaannya terletak pada media pembelajaran, keterampilan, serta genre teks yang digunakan.

		Negeri 1 Cikarang Selatan.	menulis teks biografi.		
2.	Adhinda Mutiara Janah (2025).	Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Media <i>Board Game</i> Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI. 10 di SMAN 1 Baturetno.	Penerapan <i>Game Based Learning</i> dengan media <i>Board Game</i> efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik	Persamaannya terletak pada model dan media pembelajaran yang digunakan.	Perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang disandingkan, serta keterampilan yang digunakan.
3.	Samuel Eka Nugraha, Zenia Lutfi Kurniawan, Sonja Verra Tinneke Lumowa, Dora Dayu Rahma Turista (2024).	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> Berbantuan Media Baamboozle Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Kelas	Model pembelajaran <i>Game based learning</i> berbantuan <i>baamboozel</i> mengalami peningkatan terhadap motivasi belajar dan hasil belajar	Persamaannya terletak pada model pembelajaran yang digunakan.	Perbedaannya terletak pada media dan mata pelajaran yang digunakan.

		X SMA 2 Tenggarong Sebrang.	siswa kelas X.		
--	--	-----------------------------------	-------------------	--	--

Penelitian yang dilakukan oleh Caroline Rahma Maulin, Fathiaty Murtadho, Etsa Purbarani (2023) menitikberatkan pada pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan media *Study Smarter* pada keterampilan menulis teks biografi. Meskipun model pembelajaran yang digunakan sama yaitu *model Game Based Learning*, tetapi media pembelajaran keterampilan, serta genre teks yang digunakan berbeda. Penelitian yang dikaji saat ini menggunakan model *Game Based Learning* berbantuan media *Board Game Digital* pada pembelajaran membaca teks cerpen. Perbedaan ini menunjukkan adanya celah penelitian dalam media pembelajaran, fokus keterampilan berbahasa, dan genre teks yang belum banyak diteliti.

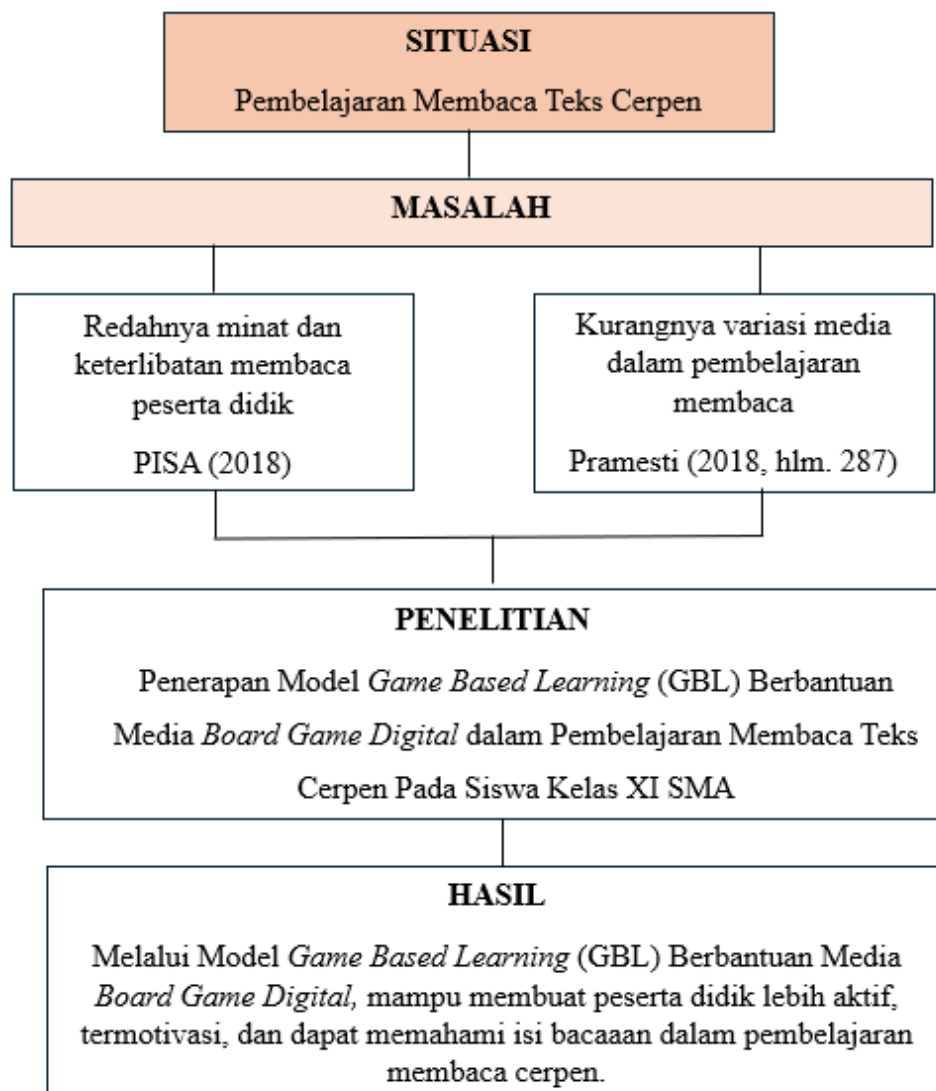
Adapun penelitian yang dilakukan oleh Adhinda Mutiara Janah (2025) yang memfokuskan model *Game Based Learning* berbantuan media *Board Game* dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Kesamannya terletak pada penggunaan model dan media yang digunakan. Namun, fokus utama penelitiannya berbeda yakni pada variabel yang diteliti dan keterampilan yang dikembangkan. Penelitian Adhinda berfokus pada peningkatan keaktifan belajar peserta didik, sedangkan penelitian saat ini berfokus pada keterampilan membaca teks cerpen peserta didik. Perbedaan ini memperlihatkan adanya peluang penelitian dalam aspek keterampilan yang belum banyak diteliti.

Terakhir, penelitian yang dilakukan oleh Samuel Eka Nugraha, Zenia Lutfi Kurniawan, Sonja Verra Tinneke Lumowa, Dora Dayu Rahma Turista (2024) mengkaji pengaruh model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Baamboozle* terhadap motivasi dan hasil belajar. Meskipun memiliki kesamaan pada model pembelajaran yang digunakan, namun media dan fokus penelitian yang digunakan berbeda. Penelitian yang dikaji saat ini menggunakan media *board game* dengan fokus pada keterampilan membaca teks cerpen. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran bahasa Indonesia masih belum banyak diteliti.

C. Kerangka Pemikiran

Dalam penelitian ini, terdapat dua faktor yang menjadi permasalahan. Pertama rendahnya minat membaca peserta didik ketika dihadapkan dengan bahan bacaan, kedua penggunaan model dan media pembelajaran kurang bervariasi sehingga berdampak pada rendahnya partisipasi peserta didik pada proses pembelajaran membaca cerpen. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan model dan media yang menarik serta interaktif, yaitu dengan menggunakan Model *Game Based Learning* (GBL) Berbantuan Media *Board Game Digital*.

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir



D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Asumsi merupakan anggapan dasar yang kebenarannya telah dibuktikan melalui penelitian. Asumsi memiliki peran penting bagi penulis sebagai landasan dalam merumuskan pikiran. Berikut adalah asumsi penelitian yang telah dibuat:

- 1) Penulis telah menyelesaikan mata kuliah dasar kependidikan atau keguruan, seperti: Pedagogik, Psikologi Pendidikan, Evaluasi Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Telaah Kurikulum, Profesi Pendidikan, Genre Teks, Micro Teaching, Metodologi Penelitian, dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP). Penulis juga telah lulus mata kuliah kesastraan, seperti: Teori Sastra Indonesia, Sejarah Sastra Indonesia, Apresiasi dan Kajian Prosa Fiksi, Apresiasi dan Kajian Puisi, Apresiasi dan Kajian Drama, Menulis Kritik dan Esai.
- 2) Pembelajaran membaca teks cerpen terdapat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI pada fase F.
- 3) Model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dikembangkan sebagai model pembelajaran interaktif antara pendidik dan peserta didik yang melibatkan permainan di dalamnya.
- 4) Media ajar "*Board Game Digital*" digunakan sebagai alat untuk membantu memotivasi serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik di dalam pembelajaran.

Berdasarkan asumsi yang telah dipaparkan, penulis menyimpulkan bahwa penelitian ini didukung oleh kompetensi akademik yang diperoleh selama bangku perkuliahan. Penulis menyadari bahwa keterampilan membaca peserta didik masih rendah, sehingga penting untuk melakukan upaya peningkatan keterampilan membaca peserta didik melalui inovasi pembelajaran yang lebih interaktif.

2. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah yang telah dirumuskan, dan keberadaannya perlu diuji melalui pengumpulan data serta analisis data penelitian. Berikut adalah hipotesis dari penelitian ini.

- 1) Penulis mampu merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran membaca cerpen menggunakan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *Board Game Digital*.

- 2) Terdapat peningkatan hasil belajar pada pembelajaran membaca cerpen sesudah diterapkan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *Board Game Digital* dibandingkan sebelum diterapkan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *Board Game Digital*.
- 3) Model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *Board Game Digital* efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca cerpen pada peserta didik kelas XI.

Berdasarkan hipotesis yang sudah dipaparkan, penulis menyimpulkan bahwa hipotesis tersebut berfungsi sebagai jawaban sementara dari rumusan masalah yang diajukan. Hipotesis tersebut diharapkan dapat memberikan arah yang jelas dalam membuktikan kebenaran ilmiah selama penelitian berlangsung.