

BAB II

TINJAU PUSTAKA

1.1 Kerangka Teoritis

1.1.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan materi atau pesan pendidikan dari guru (pengirim) kepada siswa (penerima), dengan tujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan serta merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga tercipta interaksi belajar yang efektif (Arsyad, 2020:15). Media pembelajaran tidak hanya berupa alat bantu visual, tetapi juga mencakup strategi kreatif dan inovatif yang mendorong siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar. Menurut Haptanti, Hikmah, dan Basuki (2024:3), media pembelajaran merupakan kombinasi unsur visual, audio, dan audiovisual yang berfungsi menyederhanakan materi sehingga lebih mudah dipahami serta meningkatkan keterlibatan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Noviarini, Suarni, dan Margunayasa (2024:48) yang menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih personal, interaktif, dan mendukung kreativitas siswa.

Berdasarkan ketiga pendapat, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar yang mencakup berbagai bentuk, baik visual, audio, audiovisual, maupun berbasis teknologi. Media ini berfungsi untuk menyampaikan pesan, merangsang motivasi, serta menyesuaikan kebutuhan dan karakteristik siswa demi tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif.

1.1.2 Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran adalah segala keuntungan atau nilai tambah yang diperoleh dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media sebagai alat bantu. Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menjadikan proses belajar lebih menarik, interaktif, dan efektif sehingga siswa lebih mudah memahami materi pelajaran. Selain itu, media pembelajaran dapat mempercepat penyampaian materi, mempermudah komunikasi antara guru dan siswa, serta meningkatkan motivasi belajar dan sikap positif siswa terhadap pembelajaran. Manfaat ini tidak hanya dirasakan oleh siswa, tetapi juga oleh guru yang menjadi lebih mudah dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas hasil belajar dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif serta menyenangkan.

Menurut Istiqlal (2024: 140), media pembelajaran memiliki manfaat yang signifikan dalam menunjang proses belajar mengajar di perguruan tinggi. Media tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampai informasi, tetapi juga mampu meningkatkan efektivitas komunikasi antara dosen dan mahasiswa. Selain itu, penggunaan media yang tepat dapat membantu mahasiswa memahami materi dengan lebih optimal serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Menurut Sartika, Desriwita, dan Ritonga (2020:115), media pembelajaran berperan penting sebagai sarana untuk menarik perhatian peserta didik dan membangkitkan motivasi belajar. Dengan penggunaan media yang tepat, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mampu mendorong siswa agar terlibat secara aktif. Media juga berfungsi sebagai perantara yang memberikan pengalaman konkret dan nyata kepada siswa sehingga membantu mereka memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sementara itu, menurut Wulandari, Tindangen, Fendiyanto, dan Rosifah (2022:45), penggunaan media pembelajaran terbukti mampu meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik. Melalui desain pembelajaran yang kreatif dan visual, Canva membantu siswa

memahami konsep pencemaran lingkungan dengan lebih mudah, sekaligus menumbuhkan motivasi serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memberikan manfaat luas bagi guru maupun siswa. Bagi guru, media berfungsi sebagai alat bantu yang memudahkan penjelasan materi secara efektif dan efisien. Bagi siswa, media menjadi sarana untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, serta pemahaman yang lebih mendalam. Media tidak hanya berperan sebagai perantara informasi, tetapi juga sebagai jembatan yang mengubah konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Hal ini sesuai dengan kebutuhan anak usia sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, sehingga pembelajaran berbasis media membantu mereka memahami materi dengan lebih cepat. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran mampu menciptakan proses belajar yang menarik, bermakna, dan mendukung pencapaian kompetensi siswa secara optimal.

1.1.3 Jenis – jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media adalah kategori atau klasifikasi berbagai bentuk media yang digunakan sebagai alat atau perantara dalam proses komunikasi atau pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau informasi secara efektif. Setiap jenis media memiliki karakteristik dan fungsi yang berbeda, yang disesuaikan dengan indera yang digunakan, bentuk penyajian, serta teknologi pendukungnya.

Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Menurut Setiarini dan Perdana (2024: 218-219), literasi media merupakan faktor kunci dalam menghadapi tantangan era digital, karena tidak hanya sekadar kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup keterampilan menyaring, menganalisis, dan menginterpretasikan informasi yang diperoleh melalui berbagai media. Literasi media berperan penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar, sehingga mereka dapat memilah informasi yang benar, menghindari hoaks, serta menggunakan media digital secara positif untuk menghasilkan konten bermanfaat. Media merupakan unsur penting dalam proses belajar mengajar karena memuat pesan

yang akan disampaikan kepada siswa. Secara teoritis, media audiovisual diartikan sebagai media yang dapat dilihat sekaligus didengar, misalnya film bersuara, video, televisi, dan sound slide. Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran; kedua aspek ini saling berkaitan. Menurut Salsabila Mayada dkk. (2024:98), pembelajaran PPKN yang efektif dapat dicapai dengan menggabungkan media tradisional seperti buku teks, papan tulis, dan diskusi kelas, dengan media digital berupa multimedia interaktif, simulasi digital, serta platform pembelajaran daring. Integrasi kedua jenis media ini tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga mendorong partisipasi aktif peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Putri, Jayanti, dan Suryani (2023:368) menunjukkan bahwa media audio-visual berbantuan Microsoft PowerPoint mampu memberikan daya tarik lebih dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kemampuan media tersebut dalam menggabungkan teks, gambar, suara, serta animasi sehingga penyajian materi menjadi lebih interaktif dan menarik perhatian siswa. Dengan demikian, penggunaan media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru, tetapi juga dapat menumbuhkan motivasi belajar serta meningkatkan pemahaman konsep siswa secara lebih efektif.

Kombinasi hasil dari ketiga penelitian tersebut menunjukkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran meliputi media visual, audio, audiovisual, tradisional, dan digital. Penggunaan media yang tepat dan inovatif dapat meningkatkan pemahaman siswa serta keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Media digital semakin penting dalam mendukung pembelajaran di era modern karena memiliki kapasitas interaktif dan akses yang luas.

1.1.4 Media *Mystery Box*

Media *Mystery Box* adalah media pembelajaran berupa kotak berisi benda, gambar, atau kartu yang tidak diketahui siswa sebelumnya. Isi kotak tersebut digunakan untuk merangsang ide, menstimulasi imajinasi, dan melatih kemampuan berpikir kreatif siswa. Dengan membuka kotak dan menemukan benda atau gambar di dalamnya, siswa diminta mengembangkan ide cerita berdasarkan objek tersebut.

Media ini bertujuan membangkitkan rasa ingin tahu, menumbuhkan motivasi belajar, serta merangsang kreativitas siswa dalam menulis maupun bercerita.

Menurut Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani, Sulfasyah, dan Latief (2024:70) menunjukkan bahwa penggunaan media *Mystery Box* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berpengaruh positif terhadap kemampuan menulis karangan narasi siswa. Melalui media ini, siswa lebih mudah menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan karena adanya stimulus berupa benda atau gambar yang ditemukan di dalam kotak. Menurut Julianti, dkk. (2023:67) menunjukkan bahwa penggunaan media permainan *Mystery Box* dapat meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas V SDN 4 Palangka. Melalui permainan ini, siswa menjadi lebih termotivasi untuk menulis, karena mereka ditantang untuk mengembangkan imajinasi berdasarkan benda atau gambar yang ditemukan di dalam kotak. Selain itu, penelitian tersebut menegaskan bahwa *Mystery Box* efektif menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan menulis.. Sementara itu, Ramadhani et al. (2024:126-127) Media *Mystery Box* merupakan media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Media ini berisi gambar-gambar yang disusun secara acak terkait materi pembelajaran sehingga menciptakan rasa ingin tahu yang tinggi pada siswa. Dengan media ini, siswa diajak untuk menyusun gambar tersebut secara runtut sebelum menulis karangan narasi, sehingga karangan yang dihasilkan menjadi lebih terstruktur dan padu.

Berdasarkan penelitian tersebut disimpulkan bahwa *Mystery Box* adalah media pembelajaran berbentuk kotak dengan isi yang bersifat rahasia hingga dibuka siswa. Media ini berfungsi untuk memunculkan rasa ingin tahu, meningkatkan motivasi belajar, serta melatih imajinasi, kreativitas, dan literasi siswa dalam suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

1.1.5 Kelebihan dan Kekurangan Media *Mystery Box*

Media *Mystery Box* memiliki sejumlah kelebihan, antara lain memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menarik sehingga membantu siswa memahami materi yang abstrak. Media ini juga meningkatkan motivasi serta

partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Selain itu, *Mystery Box* mendorong kolaborasi antar siswa dan memperkuat keterampilan kognitif serta komunikasi mereka. Media ini efektif meningkatkan fokus perhatian dan hasil belajar siswa dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Namun, media ini juga memiliki kekurangan. Pembuatan dan penggunaan *Mystery Box* memerlukan ketelatenan serta keterampilan guru. Media ini kurang efektif jika digunakan untuk kelompok siswa yang sangat besar karena keterbatasan jumlah item dalam kotak. Selain itu, media ini membutuhkan ruang penyimpanan dan biaya yang cukup besar untuk proses pembuatannya. Kelas yang besar, penggunaan *Mystery Box* biasanya harus dilakukan dalam beberapa sesi sehingga membutuhkan waktu yang lebih lama. Demikian, media *Mystery Box* adalah media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan jika disiapkan dan digunakan dengan baik, tetapi tentu memiliki keterbatasan yang perlu diperhatikan.

Penelitian Ramadhani, Sulfasyah, dan Latief (2024:126) membuktikan bahwa media *Mystery Box* efektif meningkatkan kemampuan menulis narasi siswa, ditandai dengan kenaikan nilai rata-rata dari 47,40 menjadi 89,30. Kelebihan media ini terletak pada kemampuannya menarik minat belajar melalui unsur kejutan, mendorong kreativitas, serta membantu siswa menyusun ide secara runtut dengan dukungan visual sederhana. Namun, media ini juga memiliki kelemahan, antara lain membutuhkan persiapan yang cukup lama, sulit diterapkan pada kelas besar, serta berpotensi membuat siswa lebih fokus pada permainan isi kotak daripada tujuan pembelajaran jika tidak diarahkan dengan baik. Menurut penelitian Sugihwarni, dkk. (2023:270) yang mengembangkan media MIPORAN (gabungan *Mystery Box* dan *Pop-Up Book*), penggunaan media ini terbukti dapat meningkatkan antusiasme dan daya ingat siswa terhadap konsep aturan dan sanksi melalui kegiatan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa *Mystery Box* memiliki kelebihan dalam membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret serta menumbuhkan motivasi belajar. Namun, penelitian ini juga mengindikasikan adanya keterbatasan, yaitu media memerlukan persiapan yang lebih banyak, baik dari segi waktu maupun sumber daya, sehingga guru dituntut

lebih kreatif dan teliti dalam menyiapkannya sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Menurut penelitian Salsabila, dkk. (2024:887) yang mengembangkan media *Mystery Box* dalam pembelajaran numerasi kelas I sekolah dasar, media ini dinyatakan sangat layak digunakan. Hasil validasi dari para pakar menunjukkan kategori “sangat layak,” dan uji coba kepada siswa pun memperoleh respons positif dengan tingkat kelayakan tinggi. Hal ini membuktikan bahwa *Mystery Box* memiliki kelebihan dalam memperkenalkan keterampilan numerasi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan adanya kelemahan, yaitu proses pembelajaran dengan *Mystery Box* memerlukan waktu yang relatif lebih lama sehingga efisiensi penggunaannya menjadi kendala dalam penerapannya di kelas.

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Mystery Box* efektif dalam meningkatkan berbagai aspek pembelajaran di sekolah dasar, seperti keterampilan menulis narasi, pemahaman konsep abstrak, dan kemampuan numerasi. Kelebihannya terletak pada kemampuannya menarik minat dan motivasi siswa melalui unsur kejutan, mempermudah pemahaman materi dengan bantuan visual konkret, serta mendorong kreativitas dan daya ingat. Namun, media ini juga memiliki keterbatasan, yaitu membutuhkan waktu dan sumber daya yang besar dalam persiapan, sulit diterapkan pada kelas besar, serta kurang efisien dalam penggunaan waktu pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan *Mystery Box* memerlukan perencanaan matang dan strategi pengelolaan kelas yang baik dari guru.

1.1.6 Langkah – Langkah Penggunaan Media *Mystery Box*

Media *Mystery Box* adalah media pembelajaran yang berupa kotak berisi berbagai materi pembelajaran, soal, atau benda-benda kecil yang disusun dengan elemen kejutan, sehingga siswa tidak mengetahui isi kotak tersebut sebelum mengambilnya. Media ini dirancang agar siswa aktif dalam proses belajar dengan cara mengambil dan menjawab soal atau melakukan aktivitas terkait isi kotak secara acak.

Menurut penelitian Khoiry dan Nurmainira (2023:94) Kegunaan utama *Mystery Box* adalah mempermudah siswa dalam memahami materi abstrak melalui benda konkret yang disajikan di dalam kotak, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Adapun langkah-langkah penggunaan media *Mystery Box* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Persiapan guru, yaitu menyiapkan bahan, isi kotak, serta Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Modul) yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Apersepsi, guru mengaitkan pengetahuan awal siswa dengan materi yang akan dipelajari.
3. Pengenalan media, guru memperkenalkan *Mystery Box* dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menebak atau mengamati isi kotak.
4. Diskusi kelompok, siswa menyusun konsep berdasarkan benda yang ditemukan dalam kotak.
5. Penyusunan tugas, hasil diskusi dituangkan dalam bentuk tugas tertulis atau produk pembelajaran yang relevan.
6. Evaluasi, guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran melalui hasil diskusi dan produk siswa.

Menurut penelitian Rosmanita, dkk. (2023:281), media *Mystery Box* terbukti mampu meningkatkan kreativitas siswa, keterlibatan dalam proses belajar, serta kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Media ini bermanfaat karena menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual, misalnya pada materi daur hidup hewan, sehingga siswa lebih aktif dalam mengeksplorasi dan memahami konsep.

Adapun langkah-langkah pengembangan dan penggunaan media *Mystery Box* dalam penelitian ini mengikuti prosedur penelitian dan pengembangan Borg & Gall, yaitu:

1. Identifikasi masalah, yaitu menemukan permasalahan berupa rendahnya kreativitas siswa dalam pembelajaran.
2. Perancangan dan desain produk, peneliti merancang serta mendesain media

Mystery Box sesuai kebutuhan materi.

3. Validasi produk, produk divalidasi oleh para ahli, baik ahli materi maupun ahli media, untuk memastikan kelayakan penggunaannya.
4. Uji coba lapangan, media diuji langsung dalam proses pembelajaran di kelas.
5. Revisi dan evaluasi, berdasarkan hasil uji coba dilakukan perbaikan serta evaluasi efektivitas media terhadap peningkatan kreativitas siswa.

Menurut penelitian Salsabila, dkk. (2024:887), penggunaan media interaktif Tantangan *Mystery Box* terbukti bermanfaat dalam mengembangkan literasi numerasi siswa kelas I madrasah ibtdaiyah. Media ini membuat pembelajaran lebih konkret dan menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep numerik dasar sekaligus meningkatkan keterampilan literasi numerik mereka.

Adapun langkah penggunaan media penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tahapan sebagai berikut:

1. Observasi, peneliti mengamati proses pembelajaran yang melibatkan media *Mystery Box*.
2. Wawancara, dilakukan untuk memperoleh data mendalam mengenai pengalaman guru dan siswa dalam menggunakan media.
3. Analisis data, menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan.

Ketiga penelitian (Khoiry & Nurmaidirina, 2023; Rosmanita dkk., 2023; Salsabila dkk., 2024) menunjukkan bahwa media *Mystery Box* bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman konsep, kreativitas, keterlibatan, dan literasi numerasi siswa. Langkah penggunaannya umumnya mencakup persiapan media, pemberian stimulus melalui kotak misteri, kegiatan eksplorasi serta diskusi, dan evaluasi hasil belajar. Secara keseluruhan, *Mystery Box* efektif menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan bermakna, meskipun memerlukan persiapan yang matang serta waktu pelaksanaan yang relatif lebih lama.

1.1.7 Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar adalah proses pembelajaran yang bertujuan mengembangkan keterampilan berbahasa Indonesia secara baik dan benar sesuai dengan fungsi dan tujuannya. Fokus pembelajaran meliputi kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis agar siswa dapat berkomunikasi secara efektif dan kreatif, serta menumbuhkan rasa bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan kebanggaan bangsa. Selain itu, pembelajaran ini juga bertujuan mengembangkan kemampuan intelektual, emosional, sosial, serta kecintaan terhadap karya sastra Indonesia sebagai bagian dari budaya dan intelektual bangsa.

Menurut Ainiyah Yunita Sari dkk. (2024:1), pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar memegang peranan penting dalam mengembangkan keterampilan berbahasa siswa, yang meliputi membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Seiring dengan berkembangnya era digital, pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih dinamis dan efektif. Pembelajaran sastra, seperti cerita pendek, menjadi bagian integral dalam upaya ini karena membantu siswa memahami struktur cerita, tokoh, serta nilai moral yang terkandung di dalam teks. Menurut Monica Ristianita dan kawan-kawan (2024:1), pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar kelas 5 diarahkan untuk mengembangkan kompetensi pemahaman, keterampilan ilmiah, dan sikap ilmiah dalam interaksi sosial dan pemanfaatan teknologi. Dengan pendekatan tersebut, siswa dapat lebih aktif berpartisipasi serta memahami materi secara menyeluruh sehingga potensi belajar mereka dapat digali dan dikembangkan secara optimal. Namun demikian, tantangan seperti rendahnya minat membaca, keterbatasan sumber daya pembelajaran, serta keberagaman kemampuan siswa perlu diatasi melalui inovasi strategi pembelajaran. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu menerapkan pendekatan kolaboratif dan diferensiasi, serta memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan keterampilan berbahasa dapat menjadi prioritas utama dalam kurikulum Bahasa Indonesia di sekolah dasar (Nafili & Pramowardhani, 2024:1).

Disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memegang peranan penting dalam mengembangkan keterampilan berbahasa siswa, yang mencakup membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Pada era digital, pembelajaran perlu beradaptasi dengan kemajuan teknologi serta menerapkan pendekatan interaktif agar lebih menarik dan efektif. Oleh karena itu, guru dituntut untuk berinovasi melalui strategi kolaboratif, pemanfaatan media pembelajaran yang bervariasi, serta integrasi pembelajaran sastra sehingga keterampilan berbahasa siswa dapat berkembang secara optimal, baik dari aspek kognitif, sosial, maupun emosional.

1.1.8 Pengertian Cerita Pendek

Cerita pendek atau cerpen merupakan salah satu bentuk karya sastra fiksi yang memiliki ciri khas berupa alur cerita yang singkat, tokoh yang terbatas, serta peristiwa yang berfokus pada satu konflik utama. Setiap ahli memberikan penekanan yang berbeda dalam mendefinisikan cerpen, namun semuanya menggarisbawahi unsur keutuhan cerita dalam bentuk yang ringkas.

Menurut Menurut Sahetapy *et al.* (2020:45) dalam *Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan* yang berjudul “Peningkatan Pemahaman Isi Cerpen Melalui Model Pembelajaran Word Square pada Siswa Kelas IV SD Negeri 69 Ambon”, penggunaan model pembelajaran Word Square dapat meningkatkan pemahaman isi cerita pendek siswa sekolah dasar. cerita pendek atau cerpen dipahami sebagai salah satu bentuk karya fiksi yang bersifat serba pendek, baik dari segi peristiwa yang diceritakan, isi cerita, jumlah tokoh, maupun panjang teksnya. Pemahaman terhadap isi cerpen dalam penelitian ini mencakup kemampuan siswa dalam mengenali unsur-unsur intrinsik, seperti tema, alur, tokoh, latar, dan amanat, serta kemampuan untuk menceritakan kembali isi cerita secara utuh. Melalui penerapan model pembelajaran Word Square, jurnal ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan terhadap kemampuan memahami isi cerpen, ditandai dengan meningkatnya jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari siklus pertama ke siklus kedua.

Menurut Siti Gomo Attas, Gusti Yarmi, dan David Darwin (2023:55) cerita pendek atau cerpen diartikan sebagai kisah yang dapat selesai dibaca dalam sekali duduk, yaitu sekitar setengah hingga dua jam. Definisi ini menekankan bahwa cerpen merupakan bentuk karya sastra fiksi yang memiliki keterbatasan dalam panjang cerita, tokoh, dan alur, namun tetap mampu memberikan kesan tunggal kepada pembaca. Penekanan utama terletak pada efisiensi penyajian cerita dan keutuhan struktur yang baik dan benar, sehingga cerpen dapat menyampaikan pesan atau amanat secara padat dan jelas tanpa kehilangan kedalaman makna.

Sementara itu, menurut penelitian yang dilakukan oleh Muyassaroh *et al.* (2022:287) dalam *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia* menunjukkan bahwa diskriminasi gender dalam cerpen “Perempuan dan Sebilah Pisau” tercermin melalui berbagai bentuk ketidakadilan sosial terhadap tokoh perempuan utama istilah cerita pendek (cerpen) mengacu pada karya sastra yang umumnya mengisahkan sekelumit peristiwa yang dialami oleh seorang tokoh dalam kehidupannya. Cerpen memiliki karakteristik penceritaan yang singkat, padat, dan dapat dibaca dalam waktu yang relatif singkat dibandingkan dengan novel. Dalam cerpen, pengarang tidak mendeskripsikan tokoh, latar, dan alur secara panjang lebar, melainkan hanya menampilkan hal-hal yang dianggap penting untuk membangun kesan tunggal terhadap pembaca. Dengan demikian, cerpen berfokus pada satu peristiwa utama yang mampu menyampaikan pesan atau amanat secara ringkas namun bermakna.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahwa cerita pendek (cerpen) merupakan karya sastra fiksi yang bersifat singkat, padat, dan fokus pada satu peristiwa utama yang dialami oleh tokoh tertentu. Cerpen disusun dengan struktur yang sederhana namun utuh, sehingga mampu memberikan kesan tunggal kepada pembaca. Dari segi pembelajaran, pemahaman cerpen mencakup kemampuan mengenali unsur-unsur intrinsik seperti tema, alur, tokoh, latar, dan amanat, serta kemampuan menyimpulkan makna cerita secara menyeluruh. Dengan demikian, cerpen memiliki fungsi estetis sekaligus edukatif dalam membantu siswa mengasah kemampuan berpikir kritis dan apresiasi terhadap karya sastra.

1.1.9 Kemampuan Memahami Cerita Pendek

Kemampuan memahami cerita pendek merupakan keterampilan siswa dalam menangkap makna, isi, serta unsur-unsur intrinsik yang terkandung dalam suatu teks cerita pendek. Pemahaman ini tidak hanya mencakup kemampuan membaca secara literal, tetapi juga kemampuan menafsirkan makna tersirat, menghubungkan peristiwa, serta menarik pesan moral atau amanat dari cerita.

Dalam penelitian yang diterbitkan di Jurnal Pedagogika dan Dinamika Pendidikan (2020:45), peneliti menyatakan bahwa cerita pendek atau cerpen dipahami sebagai karya fiksi yang bersifat “serba pendek”—baik dari segi peristiwa yang diceritakan, isi cerita, jumlah pelaku (tokoh), maupun panjang teksnya. Dalam penelitian ini, pemahaman isi cerpen menjadi fokus utama, dan indikator yang digunakan meliputi pengenalan unsur-unsur intrinsik cerita: tema, alur, tokoh, latar, dan amanat, serta kemampuan siswa menceritakan kembali cerita secara utuh.

Sementara itu, Penelitian yang dilakukan oleh Aviani, dkk. (2022 : 225), berfokus pada peningkatan kemampuan siswa dalam memahami isi teks cerita pendek melalui pembelajaran berbasis sastra. Dalam jurnal ini dijelaskan bahwa keterampilan membaca pemahaman erat kaitannya dengan kemampuan memahami cerita pendek, karena siswa dituntut untuk menangkap isi cerita secara menyeluruh dan menafsirkan maknanya secara mendalam. Penelitian yang dilakukan oleh Nuraida (2022:171) membahas keterampilan siswa dalam memahami serta mengapresiasi isi cerita pendek. Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa kemampuan membaca pemahaman terhadap cerpen mencerminkan sejauh mana siswa mampu menangkap makna, pesan moral, serta nilai-nilai yang terkandung dalam teks sastra secara utuh.

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa indikator kemampuan memahami cerita pendek mencakup kemampuan siswa dalam mengenali dan menafsirkan unsur-unsur intrinsik cerita, seperti tema, alur, tokoh, latar, dan amanat, serta kemampuan menyampaikan kembali isi cerita secara utuh. Selain itu, pemahaman terhadap cerpen juga menuntut keterampilan dalam menemukan gagasan utama, memahami makna tersurat dan tersirat, mengenali

kosakata sulit, serta mengapresiasi pesan moral yang disampaikan pengarang. Dengan demikian, kemampuan memahami cerita pendek bukan hanya sekadar memahami isi bacaan secara literal, tetapi juga mencakup kemampuan analitis, interpretatif, dan evaluatif terhadap makna dan nilai-nilai yang terkandung dalam teks sastra.

1.1.10 Materi Pembelajaran

Cerpen atau cerita pendek merupakan salah satu jenis teks naratif yang sering digunakan sebagai bahan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan memahami bacaan di sekolah dasar. Pemilihan cerpen sebagai materi ajar bukan tanpa alasan, karena cerpen memiliki karakteristik yang singkat, padat, serta mudah dipahami oleh siswa. Dengan alur yang sederhana dan berfokus pada satu konflik utama, cerpen menjadi media yang efektif untuk melatih kemampuan memahami isi cerita, khususnya dalam mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik seperti tema, tokoh, alur, latar, dan amanat. Dalam penelitian ini, materi cerpen yang digunakan berjudul “Kisah Ular dan Tikus”, yang menceritakan tentang seekor ular yang kelaparan dan seekor tikus yang berusaha mencari akal agar terhindar dari bahaya. Cerita ini dipilih karena mengandung nilai moral tentang kecerdikan, kerja sama, dan pentingnya berpikir bijak dalam menghadapi masalah, sehingga relevan untuk meningkatkan kemampuan memahami cerita pendek siswa melalui penerapan media *Mystery Box*.

1. Teks Cerpen

Kisah Ular dan Tikus



Sumber: Popmama.com — *Dongeng Fabel Anak: Kisah Ular dan Tikus*

Di suatu ketika di tengah gurun pasir, terdapat seekor ular yang sedang kelaparan. Sayangnya, ia tidak mempunyai makanan sedikitpun.

Pada gurun pasir itu, juga hiduplah seekor tikus yang keberadaannya tidak jauh dari ular. Namun, ia sedang asyik melahap makanannya.

Sebenarnya sang ular sangat ingin memangsa tikus, sedangkan tikus berusaha mencari akal, agar ular lagi berniat memangsanya.

Ular kemudian sangat marah mendengar ejekan tikus. Ia lalu kembali ke sarangnya dengan perut yang lapar. Sedangkan tikus sudah lelap dalam sarangnya karena kekenyangan.

Waktu terus berjalan tetapi ular tidak juga menemukan makanannya. Ia juga enggan untuk keluar dari sarangnya. Sementara itu, tikus sudah lelap di sarangnya karena kekenyangan. Karena masih lapar dan melihat tikus yang sudah terlelap, ular segera mengendap-endap mendekati sarang tikus, meski ia masih sangat kesal terhadap tikus. Kini ular telah berada di sisi tikus yang sedang tidur pulas.

“Hei tikus! Aku sudah berada di sebelahmu dan siap untuk menyantapmu!” kata ular yang mengancam.

Namun, bukan merasa panik, tikus yang terbangun dari tidurnya malah berpura-pura menguap. Di balik ketenangannya, tikus pun mulai memutar otak agar bisa lolos dari cengkaman sang ular yang ingin memakannya.

“Hah? Tunggu dulu ular sahabatku! Jika kau ingin memakanku, kau harus berpikir dulu. Kita hanya berdua di sini, tidak ada hewan lain. Jika kau memakan aku, kau akan sendiri dan kau tidak akan mempunyai teman yang bisa kau ajak mencari makan,” kata tikus tersebut.

Tikus pun tak berhenti sampai di situ saja. Ia juga berusaha untuk membuat ular menyesali perbuatannya jika ia memakan tikus.

“Kalau begitu kau tidak akan makan dan akhirnya kau akan mati!” ujar tikus menakut-nakuti.

Ular akhirnya merenung atas ucapan tikus tersebut. Ia sadar bahwa hidup sendiri dalam gurun tanpa teman adalah sulit dan memikirkan keputusan yang salah bisa membahayakan dirinya sendiri.

“Jadi kita tidak bisa hidup sendiri?” kata ular.

“Tentu, bukankah kita bisa berteman? Kita juga dapat mencari makan bersama. Bukankah itu lebih menyenangkan? Daripada nantinya setelah kau memakanku, kau hanya akan hidup sendiri!” jawab tikus.

Ular kemudian mengangguk tanda mengerti ucapan tikus.

“Baiklah, kalau begitu maafkan aku,” kata ular.

Tikus pun memaafkan ular, mereka tersenyum bahagia. Tak lama kemudian, mereka bergandeng tangan mencari makanan bersama.

Cerpen “Kisah Ular dan Tikus” merupakan salah satu teks fabel yang mengandung nilai moral dan pesan kehidupan yang sangat relevan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Cerita ini menceritakan tentang seekor ular yang kelaparan dan berusaha memangsa seekor tikus. Namun, dengan kecerdikan dan ketenangannya, tikus berhasil meyakinkan ular untuk tidak memangsanya dan mengajaknya hidup berdampingan serta bekerja sama. Akhirnya, ular menyadari kesalahannya dan mereka hidup rukun sebagai sahabat. Melalui cerita ini, siswa tidak hanya dilatih untuk memahami isi cerita pendek, tetapi juga belajar nilai moral tentang persahabatan, kecerdikan, dan pentingnya berpikir sebelum bertindak. Cerpen ini dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam meningkatkan kemampuan memahami cerita pendek melalui media *Mystery Box*, yang membantu siswa mengenali unsur cerita secara konkret.

Penelitian Relavan

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penggunaan media *Mystery Box* dalam pembelajaran menulis telah dilakukan oleh sejumlah peneliti: Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2022:45), meneliti penggunaan Media *Mystery Box* dalam pembelajaran membaca pemahaman cerpen pada siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Mystery Box* mampu meningkatkan motivasi belajar dan fokus siswa. Unsur kejutan pada media ini membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran. Selain itu, nilai pemahaman cerita siswa meningkat secara signifikan setelah penggunaan media tersebut.

Penelitian oleh Siregar dan Hutapea (2023:112) dalam Jurnal Literasi Anak Indonesia, “Efektivitas Media *Mystery Box* dalam Pembelajaran Unsur Intrinsik Cerita Pendek pada Siswa SD.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa

Media *Mystery Box* membantu siswa dengan lebih mudah mengenali unsur intrinsik cerita seperti tokoh, latar, alur, konflik, dan amanat. Siswa terlihat lebih aktif dalam diskusi, mudah mengingat jalannya cerita, dan mampu menceritakan kembali isi cerita dengan lebih runtut.

Marlina (2024:201) melalui penelitiannya dalam *Jurnal Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia*, menemukan bahwa penggunaan Media *Mystery Box* dapat meningkatkan hasil belajar membaca pemahaman siswa kelas IV. Suasana kelas menjadi lebih interaktif karena siswa terlibat langsung dengan benda-benda konkret di dalam kotak. Penelitian ini membuktikan bahwa *Mystery Box* mampu mempercepat pemahaman cerita dan meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimpulkan isi cerita.

1.2 Kerangka Berpikir

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa sekaligus menumbuhkan apresiasi terhadap karya sastra. Salah satu kemampuan penting yang perlu dikuasai siswa adalah kemampuan memahami cerita pendek (cerpen). Kemampuan ini mencakup kemampuan siswa dalam memahami isi cerita, mengenali unsur-unsur intrinsik seperti tema, tokoh, alur, latar, dan amanat, serta mampu mengungkapkan kembali isi cerita dengan bahasanya sendiri. Namun dalam praktiknya, banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami isi cerpen karena pembelajaran yang bersifat monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, salah satunya adalah media *Mystery Box*. Media *Mystery Box* merupakan media berbentuk kotak berisi benda-benda atau gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran. Dalam konteks pembelajaran cerita pendek, benda-benda dalam *Mystery Box* dapat mewakili tokoh, latar, atau peristiwa penting dalam cerita. Melalui aktivitas menebak isi kotak dan mengaitkannya dengan unsur cerita, siswa terdorong untuk berpikir kritis, mengamati, dan menafsirkan makna cerita secara kontekstual.

Penggunaan media *Mystery Box* diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap isi cerita. Proses pembelajaran yang interaktif ini dapat meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta kemampuan berpikir analitis siswa terhadap isi teks. Dengan demikian, siswa menjadi lebih mudah memahami alur cerita, tokoh, dan pesan moral yang terkandung dalam cerpen.

1.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Hipotesis sangat berguna dalam penelitian. Tanpa hipotesis tidak ada perkembangan wawasan atau pengertian ilmiah dalam mengumpulkan fakta-fakta yang relevan. Dalam hal ini yang penting adalah bahwa hipotesis tersebut harus diuji dan harus dicari kecocokannya dengan fakta serta logika. Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan, maka peneliti menyampaikan hipotesis dari permasalahan tersebut yaitu: Ada pengaruh signifikan penggunaan media *Mystry Box* terhadap kemampuan memahami cerita pendek siswa kelas IV SD Negeri 020617 Binjai Selatan Tahun Pelajaran 2025/2026.”

1.4 Defenisi Operasional

Berdasarkan pemahaman terhadap maksud dari penggunaan kata pada judul dalam penelitian ini, maka penulis menjelaskan sebagai berikut:

1. Media Mystery Box

Media *Mystery Box* dalam penelitian ini didefinisikan sebagai media pembelajaran berupa kotak yang berisi benda, gambar, atau kartu yang memiliki hubungan dengan isi cerita tertentu dan bersifat misterius. Media ini digunakan guru untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa sebelum kegiatan membaca dimulai. Siswa diminta mengambil benda atau gambar dari kotak, kemudian menebak, mengaitkan, dan memahami isi cerita berdasarkan petunjuk yang diperoleh dari benda tersebut.

2. Kemampuan Memahami Cerita Pendek

Kemampuan memahami cerita pendek dalam penelitian ini merujuk pada kemampuan siswa dalam menangkap isi, makna, dan pesan yang terkandung dalam teks cerita pendek yang dibaca. Kemampuan ini mencakup kemampuan mengenali unsur-unsur cerita seperti tokoh, watak, alur, latar, tema, dan amanat, serta kemampuan menafsirkan isi cerita secara logis.

3. Siswa Kelas IV SD Negeri 020617 Binjai Selatan

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 020617 Binjai Selatan. Siswa pada jenjang ini umumnya berusia antara 9–10 tahun, yang menurut teori perkembangan kognitif Piaget termasuk ke dalam tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak sudah mampu berpikir logis terhadap objek dan peristiwa nyata, namun masih membutuhkan bantuan visual dan pengalaman konkret untuk memahami konsep abstrak. Oleh karena itu, penggunaan media *Mystery Box* diharapkan dapat membantu siswa memahami isi cerita pendek secara lebih mendalam dan menarik melalui pengalaman langsung yang bersifat konkret.

4. Pengaruh Media *Mystery Box* terhadap Kemampuan Memahami Cerita Pendek

Dimaksud dengan pengaruh dalam penelitian ini adalah sejauh mana penggunaan media *Mystery Box* memberikan perubahan atau peningkatan terhadap kemampuan memahami cerita pendek siswa kelas IV SD Negeri 020617 Binjai Selatan. Pengaruh tersebut diukur dari perbedaan skor hasil tes pemahaman cerita pendek antara siswa yang belajar menggunakan media *Mystery Box* dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media tersebut (pembelajaran konvensional).