SANGKALEMO: THE ELEMENTARY SCHOOL TEACHER EDUCATION JOURNAL
2025, Vol. 4, No. 2, Hal. 36 – 43
2828-0520 (E-ISSN)
https://doi.org/10.37304/sangkalemo.v4i2.21386

PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS CERITA PENDEK MELALUI MEDIA PERMAINAN *MYSTERY BOX*

Adila Dwi Julianti[a, 1]
Roso Sugiyanto[b, 2], **Carolina Fransiska**[c, 3]
[a] Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Palangka Raya, Indonesia
[1]Juliantiadiladwi@gmail.com; [2]rososugiyanto@gmail.com; [3]carolinafransiscab@fkip.upr.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan rendahnya keterampilan menulis cerita pendek pada siswa kelas V SDN 4 Palangka, yang disebabkan oleh kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, minimnya kesempatan siswa untuk berlatih menulis, serta rendahnya kepercayaan diri dalam menuangkan ide secara tertulis. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek melalui permainan *mistery box* pada mata pelajaran bahasa Indonesia.Metode yang digunakan dalam penelitin ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Dirincikan dengan adanya siklus yang terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 29 peserta didik kelas V SDN 4 Palangka dan 1 guru kelas V SDN 4 Palangka. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan tes dan observasi. Instrumen yang digunakan meliputi tes menulis cerita pendek dan lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik. Data dianalisis secara kualitatif dan deskriptif kuantitatif.Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan keterampilan menulis cerita pendek peserta didik pada setiap siklus. Pada pra tindakan, nilai rata-rata peserta didik sebesar 47,34 dan ketuntasan klasikal sebesar 13,8% dengan kategori tidak tuntas. Pada siklus I nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 62,38 dan ketuntasan klasikal sebesar 58,6% dengan kategori tidak tuntas. Pada siklus II nilai rata-rata peserta didik semakin meningkat menjadi 74,1 dan ketuntasan klasikal sebesar 82,8% dengan kategori tuntas. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan *mistery box* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi menulis cerita pendek dapat meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek dan aktivitas pembelajaran menjadi lebih baik.

Informasi Artikel
Direview 14-06 2025
Diterima 24-07-2025

Kata kunci
Menulis Cerita Pendek;
Permainan Mistery Box;
Bahasa Indonesia;

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of short story writing skills among fifth-grade students at SDN 4 Palangka, which was attributed to the suboptimal use of engaging instructional media, limited opportunities for students to practice writing, and a lack of confidence in expressing ideas in written form.This research aims to improve short story writing skills through mystery box games in Indonesian subjects.The method used in this research is Class Action Research (PTK) which is carried out in two cycles. It is detailed by the existence of a cycle consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects of this study were 29 students of grade V of SDN 4 Palangka and 1 teacher of grade V of SDN 4 Palangka. The data collection technique in this study is by test and observation. The instruments used included a short story writing test and

Article History
Received 14-06-2025
Accepted 24-07-2025

Keywords
Writing Short Stories;
Mystery Box Games;
Indonesian;

CONTACT Julianti Juliantiadiladwi@gmail.com Universitas Palangka Raya

an observation sheet for teacher and student activities. The data were analyzed qualitatively and descriptively.The results of the study showed that there was an increase in students' short story writing skills in each cycle. In the pre-action, the average score of the students was 47.34 and classical completeness was 13.8% with the incomplete category. In the first cycle, the average score of students increased to 62.38 and classical completeness was 58.6% with the incomplete category. In cycle II, the average score of students increased to 74.1 and classical completeness was 82.8% with the complete category. Based on the results of the study, it can be concluded that the use of mystery box game media in Indonesian subjects of short story writing materials can improve short story writing skills and learning activities to be better.

PENDAHULUAN

Salah satu keterampilan bahasa Indonesia ialah menulis. Saleh Abbas dalam Agustin (2020) mengatakan bahwa keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis. Ketepatan pengungkapan gagasan harus didukung dengan ketepatan bahasa yang digunakan, kosakata dan gramatikal serta penggunaan ejaan. Tujuan menulis yaitu mendapatkan respon yang diharapkan penulis dari pembaca.

Menulis sangat berperan penting pada pendidikan sekolah dasar agar peserta didik dapat mengembangan dan meningkatkan kemampuan pola-pola bahasa, berkomunikasi serta menyampaikan informasi secara tertulis. Peserta didik dapat meyampaikan ide, opini, dan informasi dengan jelas dan tepat melalui menulis. Menulis tidak hanya sekedar menyusun atau merangkai kata, frasa, dan kalimat. Namun, peserta didik perlu mengikuti aturan bahasa tertentu untuk dapat memproduksi tulisan yang bisa dipahami dan diterima oleh pembaca. Dalam pencapaian atau produk akhir proses pembelajaran menulis mencangkup karya tulis peserta didik, salah satunya yaitu menulis cerita pendek.

Menurut Murhadi dan Hasanudin dalam Rahmani (2021) mengatakan bahwa cerita pendek atau cerpen merupakan sebuah karya fiksi atau rekaan imajinatif dengan mengungkapkan suatu permasalahan yang dapat ditulis secara singkat dan padat dengan memiliki beberapa komponen atau unsur seperrti alur/plot, latar/*setting*, penokohan, sudut pandang, gaya bahasa, dan tema serta amanat. Peserta didik dapat memperoleh manfaat yang besar dalam kehidupan sehari-hari dan masa depan melalui karya tulis cerita pendek. Peserta didik akan mengalami kesulitan dalam pembelajarannya jika tidak memiliki keinginan, kemampuan, dan keterampilan menulis.

Konsep permainan *mistery box* berisi objek, kata kunci, gambar, atau petunjuk tertentu. Peserta didik dapat memilih kata-kata atau konsep secara acak dari *mistery box* dan

dapat menggunakannya sebagai inspirasi atau ide menulis cerita pendek. Dengan demikian, tidak hanya mengasah keterampilan menulis saja tetapi sekaligus mengasah kemampuan berpikir dan imajinasi peserta didik.

Berdasarkan ulasan latar belakang di atas terdapat beberapa masalah yang ditemukan di kelas V SDN 4 Palangka, yaitu penggunaan media pembelajaran kurang inovatif, tidak bervariasi, dan metode pengajaran belum memberikan pengalaman yang cukup bagi peserta didik dalam menulis cerita pendek. Maka penggunaan permainan *mistery box* akan lebih menarik antusias dan minat belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan keterampilan menulis khususnya menulis cerita pendek. Peneliti akan mengkaji melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul: **"Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Pendek melalui Media Permainan *Mystery Box*".**

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus.Prosedur penelitian yang digunakan adalah model yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Alur penelitian ini ada beberapa tahap, yaitu : 0) Pra Tindakan, 1) Perancanaan tindakan, 2) Pelaksanaan tindakan, 3) Observasi, 4) Refleksi.

Penelitian Tindakan kelas (PTK) dilaksanakan di SDN 4 Palangka pada bulan April 2025 Semester Genap (Semester II) Tahun Pelajaran 2024/2025. Adapun subjek penelitian peserta didik kelas V di SDN 4 Palangka yang berjumlah 29 peserta didik, terdiri dari 16 peserta didik laki-laki dan 13 peserta didik perempuan, serta guru di kelas V SDN 4 Palangka.

Dalam penelitian ini data dikumpulkan melalui tes keterampilan menulis cerita pendek dan lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik serta dokumentasi berupa modul ajar, LKPD, nilai peserta didik sebelum dan sesudah tindakan, dan lainnya. Observasi digunakan untuk mengamati keterampilan menulis cerita pendek dalam proses pembelajaran. Tes digunakan untuk mengukur keterampilan menulis cerita pendek. Dokumentasi digunakan untuk merekam atau mengarsipkan berbagai informasi terkait pelaksanaan penelitian. Teknik analisis data secara kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis data secara kualitatif diperoleh dari hasil tes menulis cerita pendek atau lembar kerja peserta didik, sedangkan secara kuantitatif diperoleh dari hasil observasi selama proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

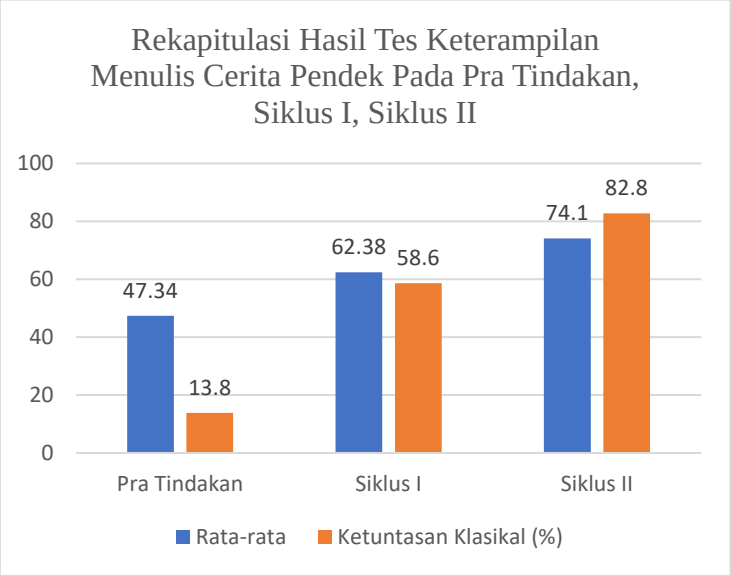
Pembahasan pada penelitian ini memuat tentang materi keterampilan menulis cerita pendek peserta didik, observasi aktivitas guru, observasi aktivitas peserta didik yang meliputi

hasil tes keterampilan menulis cerita pendek peserta didik pada pra tindakan, siklus I, dan siklus II. Serta aktivitas guru dan peserta didik pada siklus I dan siklus II.

1. Hasil Penilaian Keterampilan Menulis Cerita Pendek

Hasil belajar peserta didik diperoleh dari hasil tes keterampilan menulis cerita pendek pada pra tindakan sebelum menggunakan permainan *mistery box*, siklus I hingga siklus II, rekapitulasi datanya dapat dilihat sebagai berikut:

Gambar 1. Rekapitulasi Hasil Tes Keterampilan Menulis Cerita Pendek Pada Pra Tindakan, Siklus I, Siklus II



Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Tes Keterampilan Menulis Cerita Pendek Peserta Didik Pra Tindakan, Siklus I, Siklus II

No	Keterangan	Nilai		
		Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
1.	Rata-rata	47,34	62,38	74,1
2.	Persentase Ketuntasan Klasikal (%)	13,8	58,6	82,8

Berdasarkan diagram dan tabel diatas, maka dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Berdasarkan hasil pra tindakan, nilai yang diperoleh peserta didik belum memuaskan, dengan nilai rata-rata 47,34 dan ketuntasan klasikal sebesar 13,8%.
b. Pada siklus I, nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 62,38 dengan ketuntasan klasikal sebesar 58,6%, namun nilai tersebut masih belum mencapai standar ketuntasan yang ditentukan.
c. Pada siklus II, terjadi peningkatan yang sigifikan, dengan nilai rata-rata peserta didik mencapai 74,1 dan ketuntasan klasikal sebesar 82,8%.

Adapun hasil dari siklus I dan siklus II didukung dengan adanya kelebihan dari permainan *mistery Box* yang digunakan, berikut ini merupakan penjelasan kelebihan dari media permainan *mistery Box* menurut para ahli:

Permainan *mistery Box* dalam bahasa Indonesia dikenal dengan sebutan "kotak misteri". Menurut Simamora, Hasibuan, dan Lubis (2019) bahwa kotak misteri merupakan kotak yang dibuat dengan ukuran yang menyesuaikan kebutuhan dan tidak tembus pandang atau tidak terlihat. Disebut kotak misteri karena media ini terbuat dari kardus yang berbentuk kotak, sedangkan misterinya karena pada saat kotak ditutup, peserta didik belum mengetahui benda atau materi yang ada didalam kotak tersebut. Setelah penutup kotaknya dibuka baru peserta didik mengetahui benda atau materi yang ada di dalam kotak, sehingga disebut kotak misteri".

Mistery Box atau kotak misteri dalam menulis cerita pendek diartikan sebagai media atau alat peraga yang digunakan guru berupa kotak yang terbuat dari kardus yang dibuat semenarik mungkin yang dimana peserta didik dapat memilih kata-kata atau konsep acak dari kotak dan menggunakan itu sebagai inspirasi untuk menulis cerita pendek.

Menurut Rahmat dalam Andi (2024) keunggulan dari media *mistery box* yaitu media yang dibuat dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran yang diajarkan, setiap lapisan kotak terdapat kejutan yang berbeda yang menarik perhatian peserta didik, tampilan *mistery box* menarik perhatian peserta didik sehingga proses pembelajaran lebih inovatif. Permainan *mistery box* dalam materi menulis cerita pendek ini menarik, menyangkan, menantang dan membuat penasaran peserta didik karena ide yang akan ditulis tidak bisa ditebak, melatih peserta didik berpikir kritis dan merangsang imajinasi dan kreativitas menulis dengan ide yang didapatkan dari *mistery box*, dan dapat melatih peserta didik menulis dengan baik dan konsisten.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka kelebihan media permainan *mistery box* dapat meningkatkan keterampilan menulis peserta didik dan aktivitas guru sangat baik.

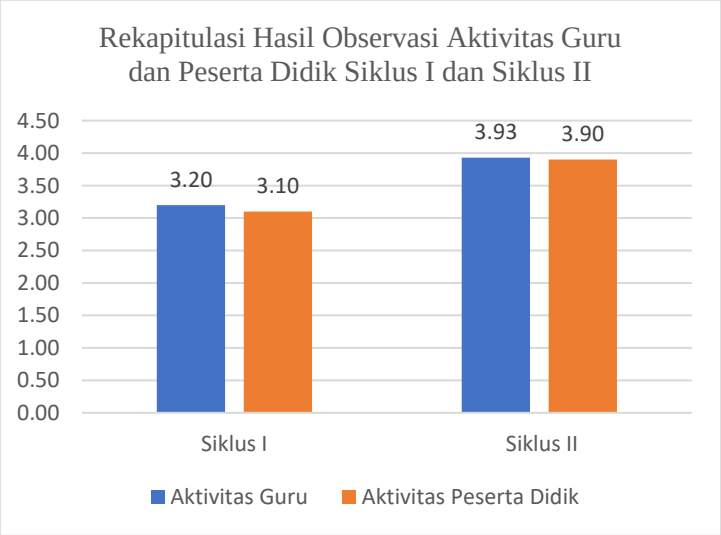
Adapun peneliti menganggap bahwa siklus I masih belum berhasil karena mayoritas peserta didik tidak mencapai kriteria keberhasilan minimal (KKM) yaitu ≥ 70, dan ketuntasan klasikal juga belum tercapai, yaitu ≥ 75%. Oleh karena itu, dilanjutkan ke siklus II untuk memaksimalkan agar peserta didik mencapai KKM dan ketuntasan klasikal mencapai 82,8%.

Berdasarkan peningkatan di atas, maka hasil tes keterampilan menulis peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi menulis cerita pendek melalui permainan *mistery box* dapat meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek peserta didik kelas V SDN 4 Palangka Tahun Pelajaran 2024/2025.

2. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Peserta Didik

Hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik selama pembelajaran berlangsung yang diperoleh dari hasil siklus I hingga siklus II, rekapitulasi datanya dapat dilihat sebagai berikut:

Gambar 2. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Peserta Didik Pada Siklus I dan Siklus II



Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Peserta Didik Pada Siklus I dan Siklus II

No.	Aktivitas	Rata-rata Nilai Siklus I	Kategori	Rata-rata Nilai Siklus II	Kategori
1.	Aktivitas Guru	3,20	Baik	3,93	Sangat Baik
2.	Aktivitas Peserta Didik	3,10	Baik	3,90	Sangat Baik

Berdasarkan tabel dan diagram di atas, dengan menerapkan pembelajaran berbantuan media permainan *mistery box* yang dilakukan oleh peneliti di kelas V SDN 4 Palangka, menunjukan aktivitas guru dan peserta didik mengalami proses perkembangan yang sangat baik.

1. Berdasarkan hasil aktivitas yang dilakukan guru selama pembelajaran berlangsung pada siklus I memperoleh hasil nilai rata-rata 3,20 dengan kategori baik, dan hasil aktivitas peserta didik memperoleh hasil nilai rata-rata 3,10 dengan kategori baik.
2. Pada siklus II aktivitas yang dilakukan guru selama pembelajaran berlangsung memperoleh hasil nilai rata-rata 3,93 dengan kategori sangat baik, dan hasil aktivitas peserta didik memperoleh hasil nilai rata-rata 3,90 dengan kategori sangat baik.

Adapun hasil dari siklus I dan siklus II didukung dengan adanya kelebihan dari permainan *mistery box* yang digunakan, berikut ini merupakan penjelasan kelebihan dari media permainan *mistery box* menurut para ahli. Menurut Renggani (2022), permainan *mystery box* (kotak misteri) adalah permainan menebak materi yang berada di dalam kotak. Media *mistery box* adalah adalah sebuah media yang berbentuk kotak atau kubus, tidak tembus pandang dan didalamnya terdapat kejutan-kejutan untuk menarik perhatian peserta dididk.

Menurut Rahmat dalam Andi (2024) keunggulan dari media *mistery box* yaitu media yang dibuat dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran yang diajarkan, setiap lapisan kotak terdapat kejutan yang berbeda yang menarik perhatian peserta didik, tampilan *mistery box* menarik perhatian peserta didik sehingga proses pembelajaran lebih inovatif. Permainan *mistery box* dalam materi menulis cerita pendek ini menarik, menyangkan, menantang dan membuat penasaran peserta didik karena ide yang akan ditulis tidak bisa ditebak, melatih peserta didik berpikir kritis dan merangsang imajinasi dan kreativitas menulis dengan ide yang didapatkan dari *mistery box*, dan dapat melatih peserta didik menulis dengan baik dan konsisten.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka kelebihan media permainan *mistery box* dapat meningkatkan aktivitas guru dan peserta didik sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwa aktivitas guru dan peserta didik dari siklus I, dan siklus II mengalami proses perkembangan yang sangat baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Keterampilan menulis peserta didik kelas V SDN 4 Palangka pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi Menulis Cerita Pendek dengan menerapkan media permainan *Mistery Box* mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II. Hasil pra tindakan dengan rata-rata 47,34 dan ketuntasan klasikal 13,8%, hasil siklus I dengan rata-rata 62,38 dan ketuntasan klasikal 58,6%, dan hasil siklus II dengan rata-rata 74,1 dan ketuntasan klasikal 82,8%.
2. Aktivitas guru dan peserta didik pada proses pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi Menulis Cerita Pendek dengan menerapkan media permainan *Mistery Box* di kelas V SDN 4 Palangka menjadi sangat baik. Pada siklus I, aktivitas guru dengan rata-rata 3,20 dengan kategori baik, sedangkan pada siklus II rata-rata menjadi 3,93 dengan kategori sangat baik. Hal tersebut terlihat dari keaktifan dan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus I

dengan rata-rata 3,10 dengan kategori baik, sedangkan pada siklus II rata-rata menjadi 3,90 dengan kategori sangat baik.

REFERENSI

Abbas, S. (dalam Agustin, 2020). Analisis Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas IV. Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 7(2), 83- 92

Andi. T. (2024). *Pengaruh Media Mistery Box Terhadap Kemampuan Menulis Deskripsi Siswa kelas Iv UPTD SDN 32 Barru*. Universitas Muhammmadiyah Makkasar.

Murhadi & Hasanudin dalam Rahmani, E. (2021). Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Pendek Melalui Media Gambar Berseri. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 25.

Nurgiyantoro, B. (2013). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Qadaria, L., et al. (2023). Analisis faktor penyebab rendahnya keterampilan menulis belajar siswa SD kelas IV. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 1(3): 97–106. https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i3.1675

Renggani. (2022). *Jenis-Jenis media dalam pembelajaran*. Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran, 1-16.

Simamora, L. H., Hasibuan, H. B. and Lubis, Z. (2019) 'Pengaruh Penerapan Permainan Magic Box (Kotak Misteri) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Fajar Medan Denai'. *Jurnal Raudhah*, 7(2).