

Penggunaan Media Story Prompt dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerpen pada Siswa Kelas VII SMPI Al-Waroqot

M. Athiq Romadloni¹, Mochamad Arifin Alatas², Agus Purnomo Ahmad Putykadianto³

¹Universitas Islam Negeri Madura; ²Universitas Islam Negeri Madura, ³Universitas Islam Negeri Madura

e-mail: athiqromadloni@gmail.com., marifin@iainmadura.ac.id, aguspurnomo@iainmadura.ac.id

Article History

accepted 21/6/2025

approved 28/6/2025

published 31/7/2025

Abstract

The purpose of this study was to explain how story prompt media helps seventh grade students of SMPI Al-Waroqot learn to write short story texts. Although writing skills are an important component in improving students' literacy skills, the process of learning to write short stories still often occurs in junior high schools. To overcome this problem, the story prompt method that provides stimuli in the form of images is used to encourage students' imagination and creativity. This study conducted a descriptive qualitative study using observation, interviews, and documentation as data collection methods. The results showed that using story prompt media can help students in several important aspects of short story writing: idea development, narrative structure, characterization, and language use. In addition, it has been proven that this method can increase students' motivation and confidence in writing. These findings indicate that story prompt media is effective in creative writing learning in junior high schools, although its implementation requires careful planning and adaptation according to students' needs.

Keywords: *writing skills, short stories, learning media, story prompts, creative learning.*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana media prompt cerita membantu siswa kelas VII SMPI Al-Waroqot belajar menulis teks cerpen. Meskipun keterampilan menulis merupakan salah satu komponen penting dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa, proses pembelajaran menulis cerpen masih sering terjadi di SMP. Untuk mengatasi masalah ini, metode prompt cerita yang memberikan stimulus berupa gambar digunakan untuk mendorong imajinasi dan kreativitas siswa. Penelitian ini melakukan penelitian kualitatif deskriptif yang menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai metode pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media story prompt dapat membantu siswa dalam beberapa aspek penting penulisan cerpen: pengembangan ide, struktur narasi, karakterisasi, dan penggunaan bahasa. Selain itu, telah terbukti bahwa metode ini mampu meningkatkan dorongan dan kepercayaan diri siswa dalam menulis. Temuan ini mengindikasikan bahwa media *story prompt* efektif digunakan dalam pembelajaran menulis kreatif di sekolah menengah pertama, meskipun pelaksanaannya memerlukan perencanaan yang matang serta adaptasi sesuai dengan kebutuhan siswa.

Kata kunci: keterampilan menulis, cerita pendek, media pembelajaran, story prompt, pembelajaran kreatif



PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa merupakan dasar utama dalam meningkatkan kompetensi literasi siswa. Secara umum, keterampilan berbahasa terdiri dari empat komponen utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Rahmadani, Sari, & Hidayat, 2024; Gereda, 2020). Keempat keterampilan ini saling terkait dan ikut membentuk kemampuan berkomunikasi yang utuh. Namun, keterampilan menulis sering dianggap sebagai aspek yang paling rumit karena memerlukan kemampuan berpikir kritis, pengorganisasian ide secara terstruktur, serta ekspresi linguistik yang komunikatif (Zulaeha, Haris, & Wijayanti, 2024). Menulis tidak hanya menguji keahlian teknis dalam penggunaan bahasa saja, tetapi juga bergantung pada imajinasi dan kreativitas siswa dalam menyampaikan ide secara tertulis.

Salah satu jenis teks yang penting dalam pengembangan keterampilan menulis adalah teks naratif, khususnya cerita pendek atau cerpen. Cerpen sebagai karya sastra tidak hanya melatih siswa dalam menyusun struktur cerita yang koheren, tetapi juga memberikan ruang bagi pengembangan empati, kesadaran sosial, serta ekspresi diri. Menurut Widaningsih (2019), teks naratif menyajikan tokoh, alur, dan latar yang membentuk rangkaian peristiwa dalam urutan waktu. Dalam hal ini, cerpen menjadi alat efektif untuk membiasakan siswa mengungkapkan ide dan imajinasi mereka ke dalam bentuk tulisan yang terorganisir. Selain itu, Nita (2024) menekankan bahwa cerpen berkontribusi pada pembentukan literasi naratif siswa melalui pengayaan kosakata, gaya bahasa, serta kemampuan menyusun cerita secara kreatif.

Penguatan keterampilan menulis cerpen pada siswa SMP merupakan bagian penting dalam meningkatkan literasi secara menyeluruh. Hal ini sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kemampuan berpikir kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Selain itu, pembelajaran menulis cerpen juga relevan untuk membentuk koneksi antara pengalaman belajar dan ekspresi pribadi siswa melalui media yang bermakna serta menyenangkan. Dalam konteks implementasi kurikulum Bahasa Indonesia, keterampilan menulis cerpen menjadi sarana penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berorientasi pada kompetensi literasi naratif dan ekspresi kreatif siswa secara optimal.

Meskipun demikian, berbagai studi dan survei menunjukkan bahwa kemampuan menulis cerpen siswa SMP masih tergolong rendah. Berdasarkan laporan Kemendikbudristek (2023), hanya sekitar 27% siswa SMP yang menyatakan menyukai kegiatan menulis, terutama dalam bentuk teks naratif. Kondisi ini menunjukkan adanya rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menulis. Kurangnya minat terhadap aktivitas menulis berdampak langsung pada kualitas tulisan siswa, yang cenderung dangkal, tidak terstruktur, serta minim pengembangan ide.

Salah satu penyebab utama kemampuan menulis cerpen siswa yang rendah adalah kurangnya stimulus awal dalam proses pembelajaran. Menurut Pamuji dan Inung Setyami (2021), kesulitan siswa dalam menulis sering kali dimulai dari ketidakmampuan mereka menemukan ide cerita. Masalah ini semakin diperparah oleh model pembelajaran yang masih bersifat *teacher-centered*, sehingga membatasi ruang eksplorasi siswa dan menghambat munculnya kreativitas serta rasa percaya diri dalam menulis.

Untuk mengatasi masalah tersebut, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan aspek kognitif dan afektif siswa secara seimbang. Teori konstruktivisme sosial Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dan stimulus yang relevan sebagai dasar dalam membangun pengetahuan baru (Vygotsky dalam Schunk, 2020). Dalam konteks menulis, stimulus awal dapat berfungsi sebagai *scaffolding* yang memicu perkembangan narasi yang berasal dari pengalaman serta pemahaman siswa. Stimulus yang kontekstual akan mendorong siswa untuk mengorganisasi dan mengembangkan ide secara lebih bermakna.

Sejalan dengan hal tersebut, teori Discovery Learning yang dikembangkan oleh Bruner juga menekankan peran aktif siswa dalam proses eksplorasi. Bruner menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan penemuan mandiri melalui stimulus memiliki kemampuan meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep (Bruner dalam Schunk, 2020). Dalam pembelajaran menulis, penggunaan media seperti gambar, ilustrasi, atau kalimat pembuka dapat menjadi alat pemantik yang membantu siswa menemukan alur dan isi cerita secara mandiri. Strategi ini akan meningkatkan keterlibatan siswa serta memfasilitasi proses berpikir naratif secara lebih sistematis.

Berdasarkan pendekatan tersebut, salah satu inovasi pembelajaran yang relevan adalah penggunaan media story prompt. Story prompt adalah bentuk stimulus visual atau verbal, seperti gambar, adegan, atau potongan narasi, yang dirancang untuk membangkitkan imajinasi dan membantu siswa mengembangkan cerita (Gunning, 2014). Media ini tidak hanya memudahkan siswa dalam menemukan ide awal, tetapi juga membangun struktur kognitif naratif secara bertahap. Story prompt berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan dunia visual dan imajinatif siswa dengan kemampuan menulis yang lebih eksploratif serta bermakna.

Melalui penggunaan story prompt, guru dapat merancang proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Media ini membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir divergen, yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide dari satu stimulus yang sama. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran kreatif yang menekankan fleksibilitas berpikir dan kemampuan siswa dalam menyusun cerita berdasarkan pengalaman, emosi, dan imajinasi mereka. Dengan demikian, story prompt memiliki potensi besar untuk meningkatkan mutu pembelajaran menulis cerpen, baik dari segi teknis, estetis, maupun motivasi.

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan story prompt efektif dalam pembelajaran menulis naratif. Misbah (2020) dan Nurfadillah & Anwar (2022) menemukan bahwa gambar sebagai media visual mampu memicu ide cerita dan meningkatkan kualitas struktur narasi siswa SD. Demikian pula, Serlin dan Jamaludin (2024) menunjukkan bahwa story prompt berpengaruh signifikan terhadap minat dan kemampuan menulis naratif siswa SMP. Penelitian tersebut menegaskan bahwa penggunaan stimulus visual dan verbal sangat efektif dalam memicu kreativitas dan membantu membentuk cerita yang runtut dan menarik.

Namun, sebagian besar penelitian berfokus pada jenjang pendidikan dasar, sementara penggunaan story prompt dalam pembelajaran menulis cerpen di SMP, khususnya kelas VII di sekolah berbasis keagamaan, masih kurang banyak dikaji. Sekolah seperti SMPI Al-Waroqot memiliki ciri khas tertentu dari segi nilai-nilai religius dan pendekatan pembelajaran, yang belum banyak diteliti secara khusus. Faktor ini dapat mempengaruhi cara siswa merespons stimulus serta mengembangkan narasi mereka. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan ini dengan mengeksplorasi penerapan story prompt dalam lingkungan sekolah tersebut.

Penelitian ini memiliki tiga tujuan utama. Pertama, mendeskripsikan penerapan story prompt sebagai media pembelajaran menulis cerpen di kelas VII SMPI Al-Waroqot, meliputi perencanaan, pelaksanaan, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Kedua, menganalisis dampak penggunaan story prompt terhadap aspek teknis keterampilan menulis, seperti pengembangan ide, struktur narasi, karakterisasi, dan penggunaan bahasa. Ketiga, mengeksplorasi dimensi afektif seperti motivasi dan rasa percaya diri siswa saat menulis cerpen. Ketiga aspek ini penting untuk menilai efektivitas story prompt secara menyeluruh, baik dari segi kognitif maupun psikologis.

Selain itu, penelitian ini juga berusaha mengembangkan pendekatan berbasis media dalam kurikulum Bahasa Indonesia secara kontekstual. Studi ini mengambil inspirasi dari berbagai model pembelajaran kreatif berbasis digital dan visual yang telah dikembangkan dalam penelitian sebelumnya (Alatas et al., 2025; Rachmayanti & Alatas,

2025). Dengan menempatkan story prompt dalam konteks lokal, yaitu sekolah menengah pertama berbasis keagamaan, penelitian ini memberikan referensi pedagogis yang lebih luas bagi para guru serta memperluas kontribusi teoretis dalam bidang pembelajaran menulis melalui media.

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat pemahaman mengenai konstruktivisme sosial dalam praktik pembelajaran menulis. Penggunaan stimulus visual-verbal seperti story prompt mendukung asumsi bahwa siswa membangun narasi berdasarkan pengalaman kontekstual yang dibantu oleh media pendukung. Secara praktis, penelitian ini memberikan solusi nyata bagi guru Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa dengan pendekatan yang menyenangkan, partisipatif, dan berbasis kreativitas. Dari sisi kebijakan, temuan penelitian ini dapat menjadi model pembelajaran alternatif yang praktis dan relevan untuk mendukung pencapaian kurikulum berbasis literasi di tingkat sekolah menengah pertama.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Pendekatan deskriptif kualitatif dipilih karena dapat menjelaskan secara rinci bagaimana media story prompt membantu siswa kelas VII di SMPI AI-Waroqot dalam belajar menulis teks cerpen.

Subjek penelitian adalah siswa kelas VII di SMPI AI-Waroqot. Data yang dikumpulkan berasal dari tiga sumber, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa ketika menerapkan metode story prompt. Wawancara digunakan untuk memahami persepsi siswa mengenai penerapan metode tersebut serta dampaknya terhadap kemampuan menulis mereka. Dokumentasi berupa foto kegiatan yang dilakukan selama penerapan metode story prompt digunakan untuk melengkapi data dari observasi dan wawancara.

Proses analisis data dilakukan dalam tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti memilih, memfokuskan, dan menyaring informasi yang relevan serta menghilangkan informasi yang tidak perlu agar gambaran mengenai penelitian menjadi lebih jelas. Tahap penyajian data dilakukan dengan cara mengorganisir, mengelompokkan, dan menyusun data secara tertulis dalam bentuk deskripsi yang rinci. Penarikan kesimpulan dilakukan secara objektif berdasarkan data yang telah dianalisis, sehingga memberikan pemahaman yang mendalam sesuai dengan permasalahan penelitian.

Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi metode. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Triangulasi metode dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh melalui berbagai teknik, seperti hasil wawancara dengan hasil observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen melalui Media Story Prompt

Menulis cerita pendek membutuhkan kemampuan berpikir yang terstruktur, kreatif, dan penuh imajinasi. Namun, di lapangan, banyak siswa merasa kesulitan dalam memulai tulisan, menemukan gagasan cerita, serta menyusun alur yang logis. Dalam situasi seperti ini, media story prompt hadir sebagai solusi yang inovatif. Media ini memberikan gambar sebagai stimulus visual yang bisa memicu ide dan membantu membangun struktur cerita yang jelas. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan story prompt berhasil membantu siswa kelas VII di SMPI AI-Waroqot mengatasi hambatan awal dalam menulis cerita pendek, mulai dari pembentukan ide hingga penyusunan alur cerita secara sistematis.

“Dengan gambar, saya langsung punya ide mau menulis apa. Tidak bingung lagi di awal.”
(Wawancara siswa, 2025)

Pernyataan siswa tersebut menunjukkan bahwa gambar atau stimulus visual memiliki kemampuan untuk memicu munculnya ide secara spontan. Saat diminta menulis, siswa tidak lagi mengalami kesulitan mencari ide, karena gambar yang diberikan dalam story prompt memberikan titik awal yang jelas untuk menyusun cerita. Hal ini menunjukkan bahwa story prompt berfungsi sebagai sarana yang mampu menghubungkan pengalaman visual dengan kreativitas dalam berbicara atau menulis. Proses visualisasi gambar membantu siswa membangun imajinasi serta merancang alur cerita dengan lebih terorganisir dan terarah. Hal ini juga mendorong siswa lebih cepat terlibat dalam proses menulis tanpa mengalami hambatan dalam berpikir di awal..

Siswa mampu menyusun cerita dengan struktur naratif yang lengkap: orientasi, komplikasi, resolusi, hingga koda.
(Observasi kelas, 2025)

Data observasi menunjukkan bahwa media story prompt tidak hanya membantu siswa mengembangkan ide cerita, tetapi juga memfasilitasi mereka dalam mengorganisasi unsur-unsur cerita secara lebih terstruktur. Sebelumnya, siswa sering mengalami kesulitan dalam menyusun alur cerita secara logis, tetapi dengan adanya gambar sebagai stimulus, mereka mampu menyusun cerita dengan struktur naratif yang lengkap. Hal ini terlihat dari hasil tulisan siswa yang mencakup tahapan orientasi, yaitu pengenalan tokoh dan latar, komplikasi, yaitu konflik dalam cerita, resolusi, yaitu penyelesaian masalah, dan koda, yaitu penutup cerita. Kejelasan alur cerita tersebut menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami dan menerapkan pola narasi standar sesuai dengan genre cerpen.

Temuan ini sesuai dengan teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky (dalam Schunk, 2020), yang menyatakan bahwa proses pembelajaran lebih efektif ketika siswa diberikan scaffolding atau dukungan yang sesuai dengan zona perkembangan proksimal (ZPD). Dalam konteks ini, gambar dalam story prompt berfungsi sebagai scaffolding visual yang membantu siswa menghubungkan ketidaktahuan mereka dengan pemahaman yang lebih dalam mengenai penulisan cerita. Selain itu, Bruner (dalam Ormrod, 2016) melalui teori discovery learning menekankan bahwa siswa memperoleh pengetahuan melalui eksplorasi dan pengalaman langsung terhadap stimulus. Dengan mengeksplorasi gambar, siswa membangun makna secara mandiri dan menghubungkannya dengan pengalaman serta ide imajinatif mereka. Oleh karena itu, media story prompt bukan hanya berupa alat bantu teknis, tetapi juga berperan sebagai fasilitator pembelajaran yang aktif dan bermakna.

Berdasarkan data empiris serta kajian teori yang relevan, dapat disimpulkan bahwa story prompt merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa. Media ini memberikan stimulus awal yang konkret dan relevan, memungkinkan siswa mengembangkan ide cerita yang lebih kreatif, serta menyusun narasi dengan struktur yang lebih baik. Pengalaman visual yang ditawarkan oleh story prompt juga meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam memulai dan menyelesaikan tulisan mereka. Hal ini sangat penting dalam proses pembelajaran menulis karena kesuksesan di tahap awal akan membangun motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses selanjutnya. Oleh karena itu, story prompt dapat menjadi alternatif metode pengajaran menulis cerpen yang inovatif dan efektif di tingkat sekolah menengah pertama.

Proses Pembelajaran Dengan Story Prompt

Media story prompt yang digunakan berupa rangkaian lima gambar berwarna yang menggambarkan aktivitas siswa dalam upaya menjaga lingkungan. Gambar-gambar tersebut memuat urutan peristiwa dari perencanaan hingga aksi nyata di alam.



Gambar 1: Diskusi lingkungan



FGambar 2: Memungut sampah



Gambar 3: Kampanye



Gambar 4: Memulai aksi



Gambar 5: komplikasi



Gambar 6: resolusi

Guru menampilkan gambar secara berurutan di depan kelas. Siswa diajak mengamati, mendeskripsikan, dan menduga cerita sesuai urutan gambar. Diskusi ide dasar cerita siswa diminta mencari masalah utama dari gambar (contoh: tanam pohon dan perlunya menjaga lingkungan). Siswa bebas berpendapat dan menambah detail cerita. Selanjutnya, siswa dibimbing menyusun kerangka cerita sederhana: orientasi (pengantar siapa dan di mana), komplikasi (masalah sungai kotor), dan resolusi (aksi tanam pohon).



FGambar 7: siswa menulis cerpen



Gambar 8: diskusi hasil cerpen

Setiap siswa menulis cerpen berdasarkan kerangka dan gambar yang tersedia, mengembangkan karakter, latar, masalah dan solusi di dalam cerita. Pembacaan dan Umpan Balik Beberapa cerpen dibacakan di kelas, teman-teman memberikan masukan, dan guru melakukan koreksi serta penghargaan pada ide kreatif siswa.

Pengaruh Story Prompt terhadap Motivasi dan Kepercayaan Diri Siswa

Dalam proses belajar menulis kreatif, kemajuan siswa tidak hanya bergantung pada kemampuan intelektual, seperti kemampuan menyusun alur cerita atau mengembangkan ide, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor emosional, yaitu motivasi dan rasa percaya diri. Banyak siswa merasa tegang, bingung, atau kurang yakin diri ketika diminta menulis cerita secara mandiri. Penggunaan media story prompt, yang berupa gambar sebagai bahan stimulasi awal, tidak hanya membantu dalam aspek teknis, tetapi juga memberikan dampak positif secara psikologis. Penelitian menunjukkan bahwa story prompt dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu mereka lebih percaya diri dalam mengekspresikan diri melalui tulisan..

“Anak-anak jadi lebih semangat kalau ada gambarnya, mereka langsung terpacu.”
(Wawancara guru, 2025)

Pernyataan ini menunjukkan bahwa gambar dalam prompt cerita memiliki daya tarik sendiri yang mampu membangkitkan semangat belajar siswa. Ketika siswa diberi tugas menulis tanpa petunjuk, mereka biasanya merasa bingung dan kehilangan motivasi. Namun, adanya gambar yang jelas memberi mereka arah dan inspirasi awal. Hal ini membantu mengurangi beban pikiran selama tahap persiapan menulis, sehingga siswa dapat lebih fokus pada proses mengeksplorasi dan mengembangkan cerita. Dalam konteks ini, media visual tidak hanya berperan sebagai alat bantu teknis, tetapi juga sebagai pendorong motivasi dari dalam yang mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi.

“Saya sekarang jadi lebih berani menulis cerita, soalnya ada pegangan dari gambar itu.”
(Wawancara siswa, 2025)

Kutipan dari siswa menunjukkan bahwa kepercayaan diri mereka dalam menulis semakin meningkat. Gambar pada story prompt berfungsi sebagai titik awal yang memberikan rasa aman serta panduan untuk memulai proses menulis. Siswa kini tidak lagi takut membuat kesalahan atau kehabisan ide karena mereka memiliki "pegangan" yang membantu mereka memulai dan mengembangkan cerita. Peningkatan kepercayaan diri ini sangat penting dalam pembelajaran kreatif, karena keberanian untuk mencoba dan berekspressi adalah faktor utama dalam membentuk karya yang orisinal. Rasa percaya diri ini juga memberi ruang bagi siswa untuk lebih menikmati proses menulis sebagai bentuk ekspresi diri, bukan sekadar memenuhi tugas sekolah.

Temuan ini sesuai dengan teori Self-Determination yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan (2000), yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik akan berkembang secara optimal jika tiga kebutuhan psikologis dasar terpenuhi, yaitu otonomi, kompetensi, dan keterkaitan sosial. Dalam hal ini, story prompt memberi rasa otonomi karena siswa diberi kebebasan menentukan arah cerita berdasarkan interpretasi terhadap gambar. Gambar juga meningkatkan rasa kompetensi, karena siswa merasa lebih mampu memulai dan menyelesaikan tugas menulis. Selain itu, suasana kelas yang mendukung dan interaktif selama kegiatan story prompt membangun keterkaitan sosial antara siswa dan guru. Dengan demikian, media ini tidak hanya memfasilitasi aspek teknis penulisan, tetapi juga memenuhi kebutuhan psikologis dasar dalam proses belajar.

Dari analisis data dan teori, dapat disimpulkan bahwa story prompt bukan hanya media bantu dalam penulisan cerpen, tetapi juga berperan sebagai alat motivasi yang

kuat. Media ini mampu menciptakan suasana psikologis yang mendukung bagi siswa untuk menulis, mengurangi kecemasan, serta meningkatkan rasa percaya diri. Peningkatan motivasi dan kepercayaan diri siswa merupakan fondasi penting dalam membentuk kebiasaan menulis yang berkelanjutan. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan media seperti story prompt sangat relevan dan strategis dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, partisipatif, dan produktif. Oleh karena itu, penggunaan story prompt dianjurkan tidak hanya untuk meningkatkan aspek teknis penulisan, tetapi juga untuk memperkuat aspek afektif yang menjadi dasar keberhasilan pembelajaran kreatif.

Peran Story Prompt dalam Pengembangan Unsur Cerpen

Kemampuan menulis cerpen tidak hanya bergantung pada struktur cerita, tetapi juga pada penguasaan unsur-unsur intrinsik seperti pembuatan karakter, latar, dan dialog. Unsur-unsur ini menjadi acuan penting dalam menilai tingkat kedalaman dan kualitas karya sastra yang ditulis oleh siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan story prompt memberikan dampak signifikan dalam pengembangan unsur-unsur intrinsik tersebut. Dengan adanya gambar sebagai bahan pemicu, siswa lebih termotivasi untuk mengeksplorasi tokoh, latar, dan perasaan dalam cerita secara lebih dalam dan kreatif. Gambar bukan hanya menjadi sumber ide, tetapi juga menjadi dasar imajinasi yang membantu memperkaya detail dalam narasi.

Karakter dalam cerpen siswa menunjukkan kedalaman emosi dan motivasi yang lebih kompleks dibandingkan sebelum menggunakan *story prompt*.
(Dokumen karya siswa, 2025)

Berdasarkan dokumentasi karya siswa, terlihat bahwa tokoh-tokoh dalam cerita tidak hanya digambarkan secara fisik, tetapi juga memiliki berbagai emosi dan motivasi. Misalnya, siswa menulis tentang seorang anak perempuan yang terlihat sedih dalam gambar, lalu melanjutkan narasi dengan menggambarkan kehidupan keluarganya dan konflik batin tokoh tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa story prompt membantu siswa membayangkan karakter secara lebih menyeluruh, bukan hanya dari segi fisik, tetapi juga aspek psikologisnya. Visualisasi gambar memudahkan siswa dalam membangun karakter yang lebih hidup, lengkap dengan latar belakang, cara berbicaranya, serta respons emosional terhadap peristiwa dalam cerita..

"Kalau lihat gambar tokohnya, saya bisa bayangin gimana dia ngomong atau marah."
(Wawancara siswa, 2025)

Pernyataan ini menunjukkan proses berpikir yang terjadi saat siswa melihat gambar. Gambar tokoh membantu siswa membayangkan ekspresi, suara, serta cara tokoh berbicara atau bereaksi. Hal ini meningkatkan kemampuan mereka dalam menulis dialog dan menciptakan hubungan antartokoh yang realistis. Perasaan tokoh menjadi lebih jelas karena dibangun dari interpretasi visual yang dalam. Dengan demikian, story prompt berperan penting dalam memperkaya dimensi psikologis dan interaksi dalam kisah yang ditulis siswa.

Temuan ini didukung oleh teori aktivasi skema yang disebutkan oleh Gunning (2014), yang menyatakan bahwa stimulus visual dapat membangkitkan skema berpikir siswa, memperluas koneksi gagasan, dan mendorong proses berpikir dalam pembuatan cerita. Saat siswa melihat gambar tokoh atau situasi tertentu, mereka mengakses pengalaman dan pengetahuan yang relevan untuk mengembangkan elemen naratif yang kompleks. Selain itu, Nita (2024) menekankan bahwa karakter yang kuat adalah kunci dalam menulis kisah yang baik, karena tokoh yang hidup dan meyakinkan mampu membawa pembaca masuk ke dalam dunia cerita. Oleh karena itu, media visual seperti story prompt berfungsi sebagai jembatan antara persepsi visual dan konstruksi naratif yang bermakna.

Dari data dan analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa story prompt membuka ruang imajinasi siswa dalam mengembangkan tokoh, latar, dan dialog secara lebih detail dan menarik. Dampaknya langsung terlihat dalam peningkatan kualitas sastra dalam cerpen yang ditulis. Dengan dukungan visual yang cukup, siswa tidak hanya lebih mudah membangun cerita, tetapi juga mampu menghadirkan dunia naratif yang lebih hidup dan menyentuh. Implikasi ini menunjukkan bahwa story prompt bisa menjadi alat pembelajaran yang efektif dalam membentuk keterampilan menulis naratif yang bermakna dan estetis bagi siswa tingkat menengah pertama.

Tantangan dan Strategi Implementasi Media Story Prompt

Meskipun metode story prompt melalui media terbukti bisa meningkatkan kemampuan menulis kisah, penerapannya di kelas tetap menghadapi beberapa tantangan yang perlu diperhatikan. Tidak semua siswa memiliki tingkat kemampuan membayangkan yang sama, dan bukan semua gambar atau stimulus visual bisa dihayati secara imajinatif oleh semua siswa. Jika media yang digunakan terlalu rumit, abstrak, atau tidak sesuai dengan pengalaman siswa, maka metode ini justru bisa menjadi beban pikiran. Karena itu, peran guru sangat penting dalam merancang strategi penerapan yang cocok dan bisa disesuaikan dengan karakteristik setiap siswa.

“Kadang bingung milih gambar yang cocok. Kalau gambarnya susah dipahami, jadi gak tahu mau nulis apa.”

(Wawancara siswa, 2025)

Pernyataan siswa tersebut menunjukkan bahwa tidak semua gambar mampu memotivasi siswa untuk menulis. Jika gambar yang digunakan terlalu rumit atau bersifat abstrak, beberapa siswa justru merasa bingung dan tidak tahu arah dalam mengembangkan cerita. Masalah ini menunjukkan bahwa materi visual perlu disesuaikan dengan latar belakang pengetahuan, pengalaman, serta tingkat kemampuan berpikir siswa. Kesesuaian antara tingkat kesulitan media dengan kemampuan siswa merupakan aspek penting agar gambar tersebut dapat digunakan secara efektif dan tidak menghambat proses menulis..

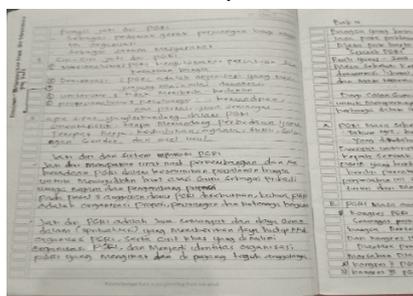
“Saya bantu seleksi gambar dulu supaya topiknya relevan dan tidak terlalu rumit.”

(Wawancara guru, 2025)

Kutipan dari guru ini menunjukkan kesadaran akan peran seorang pendidik dalam proses pemilihan dan penyaringan media pembelajaran. Guru tidak hanya memberikan materi saja, tetapi juga memilah dan menyesuaikan stimulus visual agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan memilih gambar yang relevan, guru dapat mengurangi rasa bingung siswa dan memastikan kegiatan menulis berjalan dengan lancar. Langkah intervensi seperti ini merupakan bentuk scaffolding yang efektif, terutama dalam pembelajaran yang menekankan kreativitas dan eksplorasi naratif.



Gambar 9: wawancara



Gambar 10: hasil karya tulis siswa

Menurut Ambarsari (2020), efektivitas media pembelajaran sangat tergantung pada sejauh mana stimulus yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa, baik dari segi kognitif, afektif, maupun latar sosiokultural. Jika media tidak sesuai, bisa menyebabkan informasi terlalu banyak, menurunkan semangat belajar, dan menghambat proses belajar. Selain itu, Vygotsky (dalam Schunk, 2020) menekankan pentingnya peran guru dalam memberikan bantuan atau scaffolding yang tepat agar siswa dapat melewati zona perkembangan proksimal (ZPD) secara efektif. Dalam konteks ini, guru bertugas untuk menghubungkan antara stimulus visual dengan kemampuan imajinasi siswa melalui bimbingan, contoh, serta pengayaan kosakata visual.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa tantangan utama dalam penerapan story prompt adalah pemilihan media yang tepat dan pemahaman siswa terhadap stimulus yang diberikan. Oleh karena itu, penggunaan media ini harus dilakukan secara fleksibel, sesuai dengan konteks, dan berdasarkan kebutuhan nyata siswa. Strategi adaptif seperti kolaborasi antara guru dan siswa dalam memilih gambar, menyediakan alternatif stimulus, serta bimbingan bertahap dalam menjelajahi naratif dapat meningkatkan efektivitas media ini. Dengan desain pembelajaran yang inklusif dan responsif, story prompt dapat berubah menjadi media kolaboratif yang tidak hanya meningkatkan kemampuan menulis, tetapi juga membantu meningkatkan semangat dan rasa percaya diri siswa dalam berkarya.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Story Prompt sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa kelas VII di SMPI Al-Warqot. Media ini memberikan gambar yang menjadi stimulus visual, yang dapat memicu munculnya ide-ide kreatif, membantu penyusunan alur cerita secara terstruktur, memperkaya pembentukan karakter, serta meningkatkan penggunaan bahasa yang tepat dan beragam. Dengan adanya gambar sebagai titik awal yang jelas, siswa lebih mudah mengatasi kesulitan dalam menemukan ide awal dan menjadi lebih percaya diri dalam mengubah imajinasi mereka menjadi tulisan.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa Story Prompt tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga meningkatkan aspek afektif siswa, khususnya dalam meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri saat menulis. Stimulus visual ini mendorong kebutuhan akan otonomi, kemampuan, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses kreatif. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan partisipasi aktif, ekspresi diri, dan pembentukan makna personal dalam aktivitas literasi.

Namun, penerapan media Story Prompt di kelas membutuhkan strategi yang fleksibel dan adaptif. Tidak semua siswa memiliki kemampuan visualisasi dan interpretasi naratif yang sama, sehingga guru perlu memilih media yang relevan dan sesuai konteks. Peran guru dalam memberikan bantuan struktur, memilih stimulus yang tepat, serta mendorong eksplorasi kreatif sangat diperlukan agar proses belajar berjalan efektif dan inklusif.

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat pendekatan konstruktivisme sosial serta pembelajaran berbasis penemuan, di mana media visual-verbal digunakan sebagai alat bantu untuk membangun makna secara kontekstual dan kreatif. Secara praktis, Story Prompt bisa menjadi inovasi media pembelajaran yang menarik dan layak diimplementasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Story Prompt merupakan alat yang potensial, efektif, dan memberi inspirasi dalam pengembangan kemampuan menulis kreatif siswa, terutama dalam konteks pembelajaran sastra naratif seperti cerpen. Di masa depan, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan untuk mengevaluasi efektivitas Story Prompt dalam jangka waktu yang lebih lama, termasuk dengan melibatkan berbagai konteks sekolah dan tingkat kelas agar dapat memperluas validitas dan generalisasi hasil penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alatas, M. A., Ahmadi, A., & Yohanes, B. (2025). Critical Reasoning of Students in Learning : Paragraph Analysis of Response Texts Using the Toulmin Model. *Ghuru: International Journal of Teacher Education*, 1(2), 80–91.
- Alatas, M. A., Purnomo, A., Putikadyanto, A., & Nur, A. (2025). Transformasi Edu Literasi melalui Novel Anak : Integrasi SDGs dan Pembentukan Pola Pikir Sistemik dalam Pendidikan Guru. *Entita: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Illmu Sosial*, 813. <https://doi.org/https://doi.org/10.19105/ejpis.v1i.19118>
- Alatas, M. A., Romadhon, S., & Rachmayanti, I. (2024). Penggunaan Chat GPT dalam Pembelajaran Bahasa: Perspektif Mahasiswa Tadris Bahasa Indonesia IAIN Madura. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series* <https://Jurnal.Uns.Ac.Id/SheS>, 7(3), 1–23.
- Ambarsari, R. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Visual dalam Meningkatkan Kognisi dan Motivasi Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2), 134–148.
- Firnanda, A., Alatas, M. A., & Putikadyanto, A. P. A. (2025). EcoEduLitera SDGs: Pendidikan Lingkungan dalam Karya Sastra Cerita Rakyat Madura Ki Ageng Tarub. *Entita: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Illmu Sosial*, 87. <https://doi.org/https://doi.org/10.19105/ejpis.v1i.19137>
- Gereda, A. (2020). Pengembangan keterampilan menulis dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Jakarta: Gramedia Literasi.
- Hamdani, S., & Alatas, M. A. (2025). Istawarta : Inovasi Media Pembelajaran Keterampilan Membaca Abad 21 dalam Mendukung SDGs. *Entita: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Illmu Sosial*, 921. <https://doi.org/https://doi.org/10.19105/ejpis.v1i.19196>
- Kemendikbudristek. (2023). *Laporan Nasional: Survei Nasional Minat Baca dan Tulis Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Misbah. (2020). Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi Melalui Media Gambar Seri pada Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 44–52.
- Nita, D. (2024). Menulis Cerpen Kreatif untuk Siswa SMP. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pamuji, A., & Inung Setyami. (2021). Analisis kesulitan siswa dalam menulis cerpen pada pembelajaran bahasa Indonesia di SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(2), 115–123.
- Rachmayanti, I., & Alatas, M. A. (2023). Pemanfaatan AI sebagai Media Pembelajaran Digital dalam Foreign Language Development Program (FLDP) IAIN Madura. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, (November), 214–226. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.11752>
- Rachmayanti, I., & Alatas, M. A. (2025). Transformasi Media Lensatara : Google Lens dalam Pembelajaran Bagi Mahasiswa. *Entita: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Illmu Sosial*. <https://doi.org/https://doi.org/10.19105/ejpis.v1i.19114>
- Rahmadani, A., Sari, M. N., & Hidayat, R. (2024). Keterampilan berbahasa dalam pembelajaran era digital. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(1), 22–31.
- Rohmatun, S., Arifin, M. A., & Susanti, A. I. (2025). Edugamifikasi: Transformasi Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Keterampilan Berbahasa. *Entita: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Illmu Sosial*, (1), 349. <https://doi.org/https://doi.org/10.19105/ejpis.v1i.19124>
- Romadhon, S., Alatas, M. A., & Diningrum, S. D. (2025). Pelatihan pembuatan media pembelajaran sastra Madura dengan Artificial Intelligence (AI) pada guru Madrasah Ibtidaiyah di Kabupaten Pamekasan. *PERDIKAN (Journal of*

- Community Engagement), 7(1), 27–39.
<https://doi.org/https://doi.org/10.19105/pjce.v7i1.18401>
- Serlin, N., & Jamaludin, M. (2024). Pengaruh penggunaan story prompt terhadap kemampuan menulis narasi siswa SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa*, 14(1), 45–57.
- Vygotsky, L. S. (dalam Schunk, D. H., 2020). *Learning Theories: An Educational Perspective*. Boston: Pearson.
- Widaningsih, S. (2019). Pengantar teori sastra: Kajian teks naratif. Bandung: Alfabeta.
- Widaningsih, S. (2019). Teks Naratif dalam Kurikulum Bahasa Indonesia: Pendekatan Struktural dan Kreatif. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 11(2), 54–67.
- Zulaeha, I., Haris, A., & Wijayanti, E. (2024). Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa melalui Metode Pembelajaran Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 19(1), 71–82.
- Zulaeha, I., Haris, R., & Wijayanti, T. (2024). Literasi dan keterampilan menulis siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Literasi Sekolah Dasar dan Menengah*, 5(2), 66–74.