

Efektivitas Media Dadu Cerita dalam Menulis Cerita Pendek Bahasa Sunda

Virly Rayghita Davalenne¹

Dingding Haerudin²

Haris Santosa Nugraha³

¹²³Universitas Pendidikan Indonesia

¹virlydavalenne@upi.edu

²dingding.haerudin@upi.edu

³harisantosa89@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media dadu bercerita dalam pembelajaran menulis cerita pendek Bahasa Sunda meliputi perbedaan antara sebelum menggunakan media dadu cerita dan setelah menggunakan media dadu cerita. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen murni dengan desain *pretest-posttest* pada siswa sekolah menengah pertama (SMP) Muhammadiyah IV Margahayu Kabupaten Bandung. Metode ini digunakan untuk mengetahui hasil awal siswa dalam menulis cerita pendek, hasil menulis siswa setelah diberikan treatment, dan mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini ialah kelas VIII B sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII C sebagai kelas control. Instrumen penelitian mencakup tes menulis cerita pendek dan observasi terhadap penggunaan media dadu bercerita. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media dadu cerita efektif dalam kemampuan belajar siswa dalam menulis cerita pendek. Berdasarkan hasil yang diperoleh hasil *pretest* kelas eksperimen sebesar 76 dan hasil *posttest* sebesar 90. Sedangkan hasil *pretest* kelas control adalah 71 dan hasil *posttest* kelas control sebesar 80. Kenaikan yang didapat oleh kelas eksperimen sebesar 14 dan kelas control sebesar 7, ini membuktikan adanya perbedaan hasil yang jauh lebih meningkat pada kelas eksperimen. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh, dilakukan uji hipotesis menggunakan uji independent yang memperoleh hasil sebesar 0,123 menunjukkan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* berbeda secara signifikan, yakni media dadu bercerita dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerita pendek Bahasa Sunda. Selain itu, siswa menunjukkan respons positif terhadap penggunaan media ini, karena membantu mereka lebih mudah dalam mengembangkan ide cerita. Dengan demikian, media dadu bercerita dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran menulis cerita pendek dan diimplementasikan dalam proses pembelajaran Bahasa Sunda.

Kata Kunci: *dadu bercerita, media pembelajaran, cerita pendek*

Pendahuluan

Keterampilan berbahasa khususnya dalam bahasa Sunda merupakan hal yang penting dan menjadi suatu kebutuhan. Pendidik mengungkapkan konsep empat keterampilan berbahasa yang meliputi, membaca, menulis, menyimak, dan berbicara (Fenuku, 2024). Menulis adalah istilah yang dapat digunakan untuk menggambarkan penyampaian pesan, atau komunikasi, dengan menggunakan bahasa tulis sebagai media atau alat (Yunus, 2008). Menulis adalah salah satu dari keempat komponen keterampilan berbahasa yang sangat penting. Kemampuan menulis memegang peran

krusial dalam menyampaikan gagasan dan menuangkannya ke dalam karya tulis ilmiah yang sistematis (Juniarti, 2020). Menulis menjadi keterampilan yang memiliki dampak besar dalam kehidupan; melalui tulisan, seseorang dapat mengungkapkan perasaannya, menuangkan imajinasinya, dan bahkan mengubah cara berpikir orang lain, yang pada akhirnya memengaruhi kehidupan mereka. Oleh karena itu, kemampuan menulis sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran.

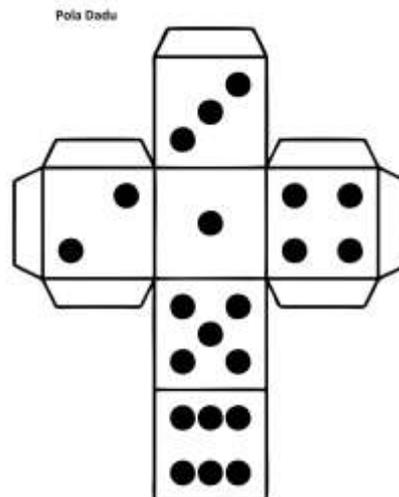
Cerita pendek adalah sebuah karya sastra dalam bentuk tulisan yang ditulis secara singkat, padat, dan mudah dipahami (Kiftian Hady Prasetya, 2024). Salah satu jenis pembelajaran Bahasa Sunda yang dapat kita temui di tingkat SMP adalah cerita pendek. Ini berdasarkan tujuan capaian pembelajaran Bahasa Sunda kurikulum merdeka, menurut artikel berjudul Penyuluhan Kurikulum Merdeka dan Capaian Pembelajaran Bahasa Sunda bagi Guru-guru SMP di Wilayah Dinas Pendidikan Kota Bandung (Nunuy Nurjanah, 2022). Pada poin ketiga dari artikel tersebut disebutkan bahwa:

Kemampuan berbahasa Sunda dengan benar dan santun melalui berbagai teks multimodal (lisan-tulis, audio, visual, atau audiovisual) untuk berbagai tujuan (genre) dan konteks.

Namun, penelitian menunjukkan bahwa banyak siswa di Indonesia tidak melihat menulis sebagai aktivitas yang menarik atau menyenangkan. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian "Analisis Kemampuan Menulis Cerpen Sekolah Dasar", di mana hanya 7 siswa dari 33 siswa menerima nilai menulis cerpen yang baik (Hasmita Maulina, 2021). Kesulitan yang dihadapi siswa seringkali kebingungan untuk menentukan ide cerita, atau bahkan menulis dengan Bahasa Sunda yang baik dan benar. Dibutuhkan keterampilan yang terus diasah dalam proses menulis. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan salah satu guru di SMP Muhammadiyah IV menyebutkan bahwa salah satu faktor utama dalam menulis cerpen adalah sulitnya siswa mengemukakan dan mengembangkan ide. Dari kedua pendapat tersebut menyimpulkan bahwa kemampuan menulis siswa masih tergolong rendah. Hal ini dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam keterampilan menulis.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat membantu mengatasi masalah ini dengan meningkatkan minat siswa dalam belajar dan merangsang kreativitas mereka dalam kegiatan menulis. Media telah menjadi sarana penting yang dimanfaatkan oleh para pendidik untuk menyajikan konten pembelajaran maupun menyebarkan informasi kepada peserta didik (Aisyah Fadilah et al., 2023). Capaian suatu pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila media dapat digunakan secara dan dapat mendukung pembelajaran. Dalam proses berlangsungnya pembelajaran, pendidik dapat memilih dan menggunakan media yang menarik dan interaktif untuk siswa.

Media dadu cerita dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan. Menurut (Puspitasari, 2023) dadu merupakan permainan edukasi yang dirancang guna mengembangkan kemampuan kognitif siswa. Di lain pihak, Ananda (2022) mengemukakan bahwa media dadu bercerita adalah media pembelajaran visual yang berbentuk tiga dimensi dan disertai gambar, yang bertujuan untuk merangsang kemampuan kreativitas dan imajinasi peserta didik. Pemberian media juga bertujuan agar materi yang tersampaikan lebih berkesan dan memberi kesan tersendiri pada ingatan siswa (Triani Endah Nur Ilahi, 2020). Media dadu bercerita yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pola Dadu

Gambar kerangka dadu dibuat oleh siswa SMP Muhammadiyah IV Margahayu, Bandung. Kemudian, pada tepi kerangka digunting dan siswa dapat melipat kerangka tersebut berdasarkan garis dan menggabungkan satu sisi dengan sisi lainnya hingga membentuk dadu. Kegiatan membuat kerangka dadu ini dapat merangsang berfikir logis, kritis, dan aktif siswa dalam pembelajaran.

	Tokoh	Latar	Masalah
1	Emu yang kehausan	Di rumah	Kelelahan
2	Orang tua yang baik	Di kebun	Memangkas kebun
3	Orang tua	Di jalan	Salah
4	Orang tua	Di kebun	Memangkas kebun
5	Orang tua	Di kebun	Memangkas kebun
6	Orang tua	Di kebun	Memangkas kebun

Gambar 2. Tabel Dadu Bercerita

Cara untuk memainkan dadu bercerita, siswa dapat melemparkan dadu sebanyak tiga kali. Lemparan pertama untuk memiliki tokoh yang didapatkan sejajar dengan gambar jumlah titik ketika dadu dilempar. Lemparan kedua dan ketiga untuk memilih latar dan masalah yang disejajarkan dengan gambar jumlah titik. Setelah siswa memiliki tokoh, latar, dan masalah, siswa dapat menulis cerita narasi atau karangan dengan menggunakan kreativitas imajinasi mereka dan setiap siswa memiliki pemikiran yang berbeda dan hasil dadu bercerita yang berbeda. Tujuan adanya media pembelajaran dadu bercerita menurut Bugururia (2023) diantaranya: 1) Siswa dapat membuat suatu karangan cerita; 2) Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan; 3) Karangan cerita yang disajikan antar siswa berbeda-beda; 4) Pembelajaran berpusat pada siswa.

Studi tentang penerapan media dadu cerita telah dilaksanakan oleh Muslimah, Megan Asri Humaira, dan Sobrul Laeli di tahun 2024 dengan topik "Penerapan Media Dadu Cerita Terhadap Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V dalam Menulis Karangan Narasi". Temuan dari studi tersebut memperlihatkan bahwa penerapan media

dadu cerita memberikan dampak positif pada kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyusun karangan narasi di SDN Harjasari 01. Di samping itu, riset yang dilakukan Anninda Fitri (2022) bertajuk "Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Bercerita untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD" membuktikan bahwa media dadu cerita terbukti efektif untuk mengembangkan kemampuan berbicara siswa. Kedua riset ini memiliki persamaan dalam memanfaatkan media dadu cerita dan menunjukkan hasil yang bermakna dari penggunaan media tersebut, akan tetapi berbeda dari segi aspek keterampilan yang menjadi fokus pengembangan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dadu cerita berperan efektif dalam mengoptimalkan perkembangan kognitif peserta didik, mendorong ekspresi gagasan secara kreatif, menstimulasi ketertarikan belajar, meningkatkan dorongan belajar, menciptakan dinamika pembelajaran yang lebih hidup dan partisipatif (Huber et al., 2020; Suharyadi et al., 2023; Shaffiyah, S et al., 2024).

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan:

1. Bagaimana kemampuan menulis siswa dalam pembelajaran cerita pendek Bahasa Sunda sebelum menggunakan media dadu cerita?
2. Bagaimana kemampuan menulis siswa dalam pembelajaran cerita pendek Bahasa Sunda sesudah menggunakan media dadu cerita?
3. Apakah ada perbedaan antara kemampuan menulis siswa sebelum dan sesudah menggunakan media dadu cerita?

Maka dari itu, penelitian ini penting untuk dilakukan guna menjawab pertanyaan-pernyataan yang telah dikemukakan. Penelitian ini memiliki nilai pembaharuan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, yaitu menggunakan media dadu cerita dalam pembelajaran cerita pendek Bahasa Sunda. Melalui penerapan media dadu cerita diharapkan kemampuan menulis siswa dalam pembelajaran cerita pendek Bahasa Sunda dapat meningkat. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran lebih efektif dan interaktif serta menyenangkan dengan pemanfaatan media dadu cerita.

Metode

Untuk mengukur efektivitas penggunaan media dadu cerita ini digunakan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 107), penelitian eksperimen adalah pendekatan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui dampak suatu perlakuan terhadap variabel lain dalam situasi yang dikontrol secara ketat. Pada penelitian ini menggunakan jenis *True Experiment Design*. Metode ini digunakan guna mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran menulis cerita pendek antara kelas control yang tidak mendapatkan perlakuan dan kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan. Perlakuan dalam penelitian ini berupa penggunaan media dadu bercerita. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Berikut merupakan desain penelitian ini.

Tabel 1.Desain Penelitian

Kelas Eksperimen	O_1	X	O_2
Kelas Kontrol	O_4	-	O_4

Keterangan:

O_1 : *Pretest* Kelas Eksperimen

O_2 : *Posttest* Kelas Eksperimen

X : *Treatment* media dadu cerita

- O_3 : *Pretest* Kelas Kontrol
- O_4 : *Posttest* Kelas Kontrol
- : Pembelajaran Biasa

Penelitian ini dapat dikategorikan sebagai eksperimen murni karena memenuhi semua kriteria penelitian eksperimental, termasuk adanya kelas pembanding yang tidak menerima perlakuan namun tetap diamati. Keberadaan kelas kontrol ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi dengan jelas pengaruh perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen (Efendi M. Syahrin, 2013). Pada saat penelitian ini berlangsung, tahap pertama yang dilakukan adalah *pretest* terhadap kedua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Pretest* dilakukan guna mengukur kemampuan awal siswa untuk memperoleh hasil karya tulis siswa sebelum diberi perlakuan atau treatment. Setelah mendapat hasil *pretest*, maka tahap selanjutnya adalah treatment, yakni diberikannya media dadu cerita dan diterapkan saat siswa menulis cerita pendek. Tetapi dikarenakan penelitian ini merupakan penelitian murni, maka hanya kelas eksperimen yang diberikan treatment, sedangkan kelas kontrol tidak mendapatkannya. Penggunaan media ini diterapkan dengan tujuan untuk mengetahui apakah efektif atau tidaknya media dadu cerita dalam menulis cerita pendek dan ada atau tidaknya peningkatan kreativitas, imajinasi, bahkan keterampilan menulis setiap siswa. Setelah diberikan treatment, tahap akhir yang dilakukan adalah *posttest*, yang bertujuan untuk mengukur kemampuan menulis cerita pendek peserta didik setelah di terapkannya media dadu bercerita.

Data yang digunakan pada penelitian ini merupakan hasil analisis kemampuan menulis cerita pendek siswa menggunakan media dadu bercerita di SMP Muhammadiyah IV Margahayu, Kabupaten Bandung. Data yang diperoleh hasil karya siswa kelas VIII B dan VIII C yang berupa tulisan cerita pendek. Data pertama berasal dari hasil *pretest* sebelum penggunaan media dadu bercerita, sedangkan data kedua berasal dari hasil *posttest* setelah diberikan treatment dengan menggunakan media pembelajaran dadu bercerita.

Sumber data yang digunakan pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII B dan VIII C di SMP Muhammadiyah IV Margahayu yang berjumlah 60 orang, terdiri dari 34 peserta didik laki-laki dan 26 peserta didik perempuan, sekolah ini berlokasi di Jalan Sukamenak No.17, Margahayu, Kabupaten Bandung. Maksud dan tujuan peneliti memilih sumber data dari sekolah tersebut adalah masalah pada siswa yang telah disebutkan oleh narasumber sekolah tersebut, dan penggunaan media yang belum pernah dicoba pada sekolah ini.

Alat ukur yang dipergunakan dalam penelitian ini berupa instrumen tes penulisan cerita pendek. Sugiyono (2014) menjelaskan bahwa untuk mengukur fenomena sosial yang diteliti diperlukan alat yang disebut sebagai instrumen penelitian. Dalam studi ini, peneliti menggunakan instrumen berupa tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) yang dilaksanakan sebelum dan setelah penerapan media dadu cerita.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui pemberian tes tulis kepada siswa. Tes yang digunakan berupa tes keterampilan menulis, di mana siswa diminta untuk membuat cerita pendek. Tes ini dilaksanakan sebanyak dua kali, yaitu sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*), guna mengetahui peningkatan kemampuan menulis siswa setelah pembelajaran menggunakan media dadu cerita. Penilaian terhadap hasil tulisan siswa mencakup beberapa aspek, yaitu dengan kategori: isi gagasan dengan skor 30, struktur dengan skor 30, tata Bahasa

dengan skor 30, kosakata dengan skor 10, dan penggunaan ejaan yang benar dengan skor 10, kemudian dilakukan perhitungan seluruh jawaban benar yaitu menjadi 100.

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media dadu bercerita terhadap tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menulis cerita pendek berbahasa Sunda di SMP Muhammadiyah IV Margahayu, Kabupaten Bandung. Alasan peneliti menggunakan dadu bercerita dalam menulis cerita pendek berbahasa Sunda karena peneliti ingin menggunakan media yang belum pernah dicoba terhadap siswa siswi di sekolah tersebut, dan mengetahui efektif atau tidaknya penggunaan media tersebut untuk menulis cerita pendek berbahasa Sunda, juga meningkatkan minat siswa dan siswi SMP Muhammadiyah IV Margahayu, Kabupaten Bandung untuk menyalurkan idenya kedalam bentuk tulisan dalam menulis cerita pendek. Tahap awal yang dilakukan adalah siswa diberi perintah untuk menulis cerita pendek dengan tema bebas dan sesuai aspek yang ditentukan. Setelah siswa menulis cerita pendek pada tahap *pretest*, untuk kelas eksperimen diberikan treatment media dadu cerita. Pada pelaksanaannya siswa diberi sebuah dadu dan kertas yang berisi masing-masing enam tokoh, latar, dan masalah yang berbeda pada table yang disediakan. Lalu siswa memainkan dadu sebanyak tiga kali untuk menentukan tokoh, latar, dan masalah. Setelah itu, siswa menulis cerita pendek sesuai dengan tokoh, latar, dan masalah yang didapat. Tahap terakhir adalah *posttest* dengan memberi perintah pada siswa untuk menulis cerita pendek sesuai dengan aspek yang ditentukan, tetapi untuk kelas eksperimen menggunakan media dadu cerita tersebut. Media dadu bercerita yang digunakan peneliti dibuat sendiri oleh peneliti dan siswa SMP Muhammadiyah IV Margahayu.

Pada penelitian ini, variabel X merupakan kelas yang menggunakan media dadu bercerita, sedangkan variabel Y adalah kelas dengan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menulis cerita pendek berbahasa Sunda. Data diperoleh dari hasil karya siswa kelas VIII B dan VIII C berupa tulisan cerita pendek setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media dadu bercerita. Pengumpulan data kedua variabel tersebut dilakukan melalui pemberian tes butir soal, baik sebelum perlakuan (*pretest*) maupun sesudah perlakuan (*posttest*). Berikut merupakan hasil analisis statistika deskriptif untuk melihat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol hasil *pretest* dan *posttest*.

Tabel 1. Hasil Analisis Statistika Deskriptif Kelas Eksperimen

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>Mean</i>	58,13	71,33
<i>Median</i>	58	74
<i>Mode</i>	55	57, 70, 80
<i>Standar Deviation</i>	9	11
<i>Range</i>	35	45
<i>Minimum</i>	41	45
<i>Maximum</i>	76	90

Berdasarkan hasil pada Tabel 1, terdapat peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa kelas eksperimen setelah perlakuan menggunakan media dadu bercerita, dapat dilihat pada hasil rata-rata (*mean*) yang diperoleh sebesar 58,13 pada *pretest* dan 71, 33 pada hasil *posttest* kelas eksperimen, dengan nilai tengah (*median*) pada *pretest* adalah

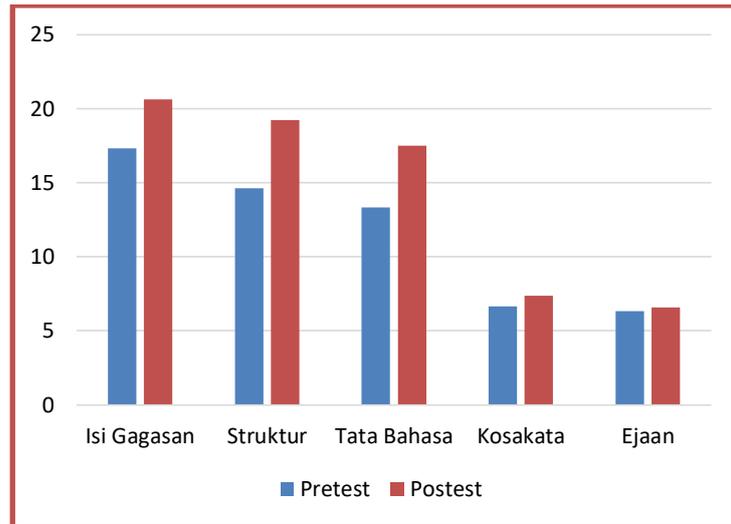
58, dan posttest adalah 74. Nilai Tengah meningkat 16 poin, yang mengindikasikan bahwa Sebagian siswa mengalami peningkatan setelah adanya treatment. Pada *pretest*, nilai yang sering muncul (*mode*) berkumpul di angka 55 dan pada hasil posttest nilai siswa tersebar dengan tiga modus, yaitu 57, 70, dan 80. Hasil standar deviasi menghasilkan sebaran nilai *posttest* lebih bervariasi (± 11) dibanding *pretest* (± 9), artinya respons peserta terhadap intervensi lebih beragam (ada yang meningkat drastis, ada yang sedikit). Jangkauan (*range*) menunjukkan bahwa selisih nilai tertinggi-terendah *posttest* lebih besar, menguatkan bahwa treatment berdampak berbeda pada tiap siswa. Berdasarkan hasil *minimum* dan *maximum* menyatakan tidak ada peserta yang nilainya turun. Hal ini menunjukkan perbedaan yang signifikan. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut berdampak positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menulis cerita pendek berbahasa sunda.

Tabel 2. Hasil Analisis Statistika Deskriptif Kelas Kontrol

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>Mean</i>	58,40	62,13
<i>Median</i>	60	62
<i>Mode</i>	53, 57, 62, 63	75, 55
<i>Standar Deviation</i>	8	11
<i>Range</i>	31	38
<i>Minimum</i>	40	42
<i>Maximum</i>	71	80

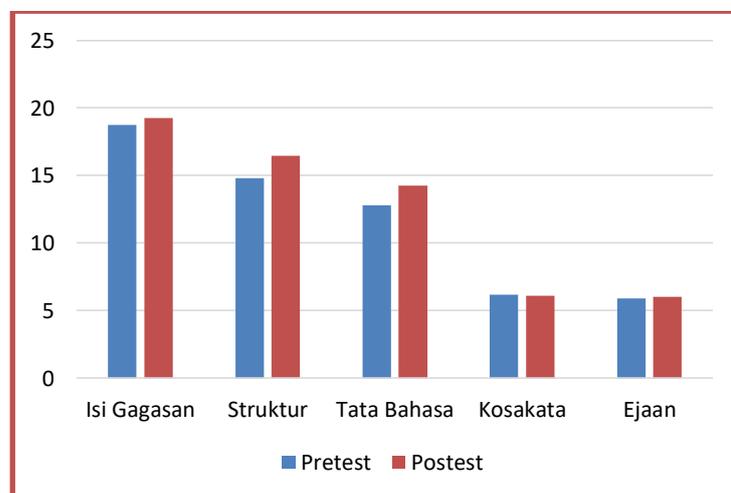
Berdasarkan Tabel 2. Kelas control mengalami peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan pembelajaran biasa, namun peningkatan tersebut tidak sebesar kelas eksperimen. Dapat diketahui hasil *pretest* kontrol memiliki rata-rata 58,40 dan hasil posttest nya memiliki rata-rata 62,13. Nilai tengah (*median*) *pretest* yaitu 60 dan posttest 62. Pada kelas kontrol nilai yang paling sering muncul (*mode*) mayoritas berkumpul di *pretest* dengan angka 53, 57, 62, dan 63, sedangkan pada posttest memiliki angka 55 dan 75. standar deviasi menghasilkan sebaran nilai *posttest* lebih bervariasi (± 11) dibanding *pretest* (± 8), standar deviasi kelas eksperimen dan kelas control memiliki kesamaan, artinya respons peserta terhadap intervensi lebih beragam (ada yang meningkat drastis, ada yang sedikit). Nilai minimum yang diperoleh pada saat *pretest* adalah 41 dan posttest adalah 45. Nilai maximum yang diperoleh pada saat *pretest* adalah 76 dan *posttest* adalah 90. Adanya peningkatan pada kelas kontrol menunjukkan siswa merespons dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa tanpa penggunaan media dadu cerita, peningkatan kemampuan menulis siswa dapat terjadi, tetapi tidak seefektif kelas yang mendapatkan perlakuan khusus.

Selisih rata-rata *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 27, sedangkan selisih rata-rata *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol 8,21. Berikut adalah hasil perolehan nilai berdasarkan rubrik penilaian cerita pendek sebagai berikut:



Grafik 1. Hasil Penilaian Kelas Eksperimen

Grafik di atas merupakan hasil *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen. Adapun beberapa aspek yang di nilai dalam menulis cerita pendek, meliputi isi gagasan, struktur, tata Bahasa, kosa kata dan ejaan. Dari hasil *pretest* kelas eksperimen diperoleh 17% siswa dapat menulis cerita pendek sesuai dengan aspek isi gagasan, 14% siswa menulis dengan aspek struktur yang benar, 13% siswa dapat menulis cerita pendek dengan aspek tata Bahasa, dan 7% siswa dapat menulis dengan aspek kosa kata, dan 6% siswa dapat menulis cerita pendek dengan ejaan yang benar. Dari hasil *pretest* tersebut memiliki rata-rata sebesar 11,4% siswa yang dapat menulis cerita pendek sesuai dengan aspek yang telah ditentukan. Setelah diberikan treatment kepada siswa, hasil *posttest* siswa dalam menulis cerita pendek dari aspek isi gagasan menjadi 21% aspek struktur menjadi 19%, aspek tata Bahasa menjadi 18%, aspek kosa kata menjadi 8% dan aspek ejaan menjadi 7%. Hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan terhadap siswa setelah diberikan treatment menggunakan media dadu cerita. Grafik memperlihatkan kenaikan presentase pada hasil akhir sebanyak 4% pada aspek isi gagasan, 5% pada aspek struktur dan tata Bahasa, dan 1% terhadap aspek kosa kata dan ejaan, dengan rata-rata hasil *posttest* sebesar 14,6%. Dapat disimpulkan dari hasil *pretest* dan *posttest* yang didapat, bahwa adanya perbedaan setelah diberikannya media dadu cerita pada siswa dalam menulis cerita pendek sangatlah efektif.



Grafik 2. Hasil Penilaian Kelas Kontrol

Grafik tersebut membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol. Pada *pretest*, kemampuan siswa menulis cerpen terlihat dari aspek isi/gagasan (18%), struktur (14%), tata bahasa (12%), serta kosakata dan ejaan (6%), dengan rata-rata keseluruhan 11,2%. Pada *posttest*, terjadi sedikit peningkatan di beberapa aspek: isi/gagasan (19%), struktur (16%), dan tata bahasa (14%), sementara kosakata dan ejaan tetap stagnan di 6%. Rata-rata *posttest* kelas kontrol hanya naik menjadi 12,2%. Berbeda dengan kelas eksperimen, kelas kontrol tidak menunjukkan perubahan signifikan antara *pretest* dan *posttest*, terutama pada aspek kosakata dan ejaan yang tidak mengalami kemajuan. Hal ini memperlihatkan bahwa tanpa perlakuan khusus (treatment), peningkatan hasil belajar siswa cenderung minimal.

Selanjutnya dari data yang telah dikumpulkan mendapatkan hasil dari antar variabel. Berikut dilakukan analisis inferensial dengan menggunakan *Software* SPSS 23 *one-way* ANOVA.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas *Pretest*

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i> Eksperimen	.089	30	.200*	.974	30	.665
<i>Pretest</i> Kontrol	.126	30	.200*	.955	30	.233

*. This is a lower bound of the true significance.

Uji normalitas yang dilakukan terhadap data *pretest* pada kedua kelompok (kontrol dan eksperimen) menghasilkan nilai signifikansi 0,200. Mengingat angka ini lebih besar dari 0,050, maka dapat dinyatakan bahwa distribusi data *pretest* pada kedua kelompok tersebut adalah normal.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas *Posttest*

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Posttest</i> Eksperimen	.128	30	.200*	.965	30	.419
<i>Posttest</i> Kontrol	.101	30	.200*	.940	30	.092

*. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan hasil uji normalitas yang diperoleh, diketahui bahwa nilai signifikansi (*sig.*) untuk *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar 0,200. Nilai signifikansi sebesar 0,200 pada *posttest* kelas control dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,050 ($Sig > 0,05$). Dapat disimpulkan bahwa semua data yang diperoleh dalam penelitian ini memenuhi asumsi normalitas, sehingga data tersebut layak untuk digunakan dalam analisis selanjutnya, yaitu uji homogenitas.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas *Pretest*

Test of Homogeneity of Variances					
<i>Pretest</i>	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
	.072	1	58	.789	

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas *Posttest*
Test of Homogeneity of Variances

<i>Posttest</i>				
Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
.401	1	58	.529	

Hasil uji homogenitas terhadap nilai *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh nilai signifikansi *based on mean* sebesar 0,529. Hal ini menunjukkan bahwa data memiliki variansi yang homogen, karena nilai signifikansi lebih besar dengan 0,050. Dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat homogen. Dengan demikian dari data yang diperoleh bersifat homogen dan terdistribusi secara normal, maka uji hipotesis yang dilakukan yaitu menggunakan uji independent sampel test. Hasil dari uji tersebut ditampilkan dibawah ini.

Table 7. Hasil Uji Independent Sampel Test ANOVA
Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				95% Confidence Interval of the Difference		
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Equal variances assumed	2.453	.123	5.015	58	.000	13.200	2.632	18.468	7.932
Equal variances not assumed			5.015	55.270	.000	13.200	2.632	18.474	7.926

Berdasarkan hasil output data ANOVA diatas, diketahui nilai sig sebesar $0,000 < 0,050$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata keempat variable nilai *posttest* dan *pretest* peserta didik kelas VIII B dan VIII C di SMP Muhammadiyah IV Margahayu dalam belajar menulis cerpen Bahasa sunda "BERBEDA" secara signifikan.

Adanya perubahan yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menulis cerita pendek berbahasa Sunda menunjukkan bahwa media dadu bercerita efektif untuk digunakan. Media ini terbukti mampu membantu siswa dalam mengembangkan ide, memperkaya kosakata, dan menyusun cerita secara runtut serta kreatif. Hal ini terlihat dari adanya perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* yang mengindikasikan peningkatan kemampuan menulis setelah adanya penerapan media dadu bercerita. Dengan demikian, media dadu bercerita dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa khususnya dalam pembelajaran menulis cerita pendek berbahasa Sunda di SMP Muhammadiyah IV Margahayu, Kabupaten Bandung.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa hasil *pretest* dan kedua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol terbilang cukup rendah. Siswa memiliki rata-rata sebesar 58,13 pada kelas ekspeimen dan 58,40 pada kelas kontrol. Berdasarkan grafik kendala siswa dalam aspek ejaan dan kosa kata. Hal ini disebabkan karena mayoritas siswa minim pengetahuan akan kosa kata dalam bahasa Sunda. "Kondisi ini menuntut adanya inovasi pembelajaran berbasis teknologi agar siswa lebih terlibat" (Egista et al., 2025).

Tahap kedua diberikannya treatment pada kelas eksperimen. Namun pada kelas kontrol melakukan pembelajaran seperti biasa tanpa adanya media. Pada saat proses penerapan media ini berlangsung terlihat antusias siswa yang tertarik dalam memainkannya, hal tersebut menimbulkan kerja sama antar teman dan terciptanya motivasi belajar siswa, serta pembelajaran terasa lebih mudah dan menyenangkan. Begitupun dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Kusumawardhani, dkk. (2024) media dadu bergambar dimanfaatkan untuk pembelajaran menulis karangan teks deskriptif pada kelompok anak sekolah dasar kelas empat. Dalam penelitian tersebut ditemukan bahwa media dadu bergambar mampu menciptakan pembelajaran menulis karangan teks deskriptif menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

Pada saat berlangsungnya pembelajaran biasa terhadap kelas control, tanpa adanya treatment tidak adanya terlihat antusias siswa. Berbeda dengan kelas eksperimen yang mendapatkan treatment menggunakan media ini, terlihat antusias siswa yang tertarik dalam memainkannya. Media ini juga membantu siswa memudahkan mencari ide cerita. Siswa menjadi lebih aktif, hal tersebut menimbulkan kerja sama antar teman dan terciptanya motivasi belajar siswa, serta pembelajaran terasa lebih mudah dan menyenangkan.

Pada tahap akhir penelitian dilaksanakan *posttest*. Hasil menunjukkan pada kelas eksperimen meningkat jauh lebih baik dari pada hasil *pretest*. Kenaikan pada kelas eksperimen sebesar 14 dan kelas kontrol sebesar 7. Dari kedua hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan yang positif, begitu pula dengan penelitian ini. Tidak hanya meningkatkan kemampuan berpikir dan kreativitas siswa saja, hasil menunjukkan adanya peningkatan siswa dari segi mengembangkan isi cerita, struktur isi cerita, dan tata Bahasa yang digunakan menjadi lebih baik. Meskipun dari segi ejaan dan kosa kata hanya memiliki peningkatan sebesar 1% media dadu cerita memiliki peran istimewa dalam menulis cerita pendek.

Dengan demikian, peneliti memutuskan untuk menerapkan media dadu bercerita dalam proses pembelajaran penulisan cerita pendek berbahasa Sunda. Media dadu bergambar memiliki berbagai kelebihan, yaitu dapat mendorong kreativitas siswa untuk menghasilkan gagasan-gagasan baru, menyediakan rangsangan visual yang membantu siswa dalam menggambarkan objek atau kejadian yang akan ditulis, menyajikan beragam topik sehingga siswa dapat berlatih mendeskripsikan hal-hal yang bervariasi, menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan, serta memudahkan siswa dalam mengorganisasi informasi secara lebih efektif (Kusumawardhani *et al*, 2024).

Menurut (Gifari Jakawali*, 2023) dalam pendapatnya menyatakan bahwa peran utama dalam proses pembelajaran terdapat pada guru, media sekedar perantara antara siswa dengan guru. Maka dari itu guru harus terampil dalam membuat inovasi pembelajaran. Media ini membantu siswa dalam mengembangkan ide cerita, memperkaya penggunaan kosakata, serta menyusun cerita secara runtut, kreatif, dan menarik. Perbedaan skor antara hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa setelah penerapan media tersebut. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media dadu bercerita terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek berbahasa Sunda, dan penggunaannya dapat direkomendasikan dalam pembelajaran menulis cerita pendek di SMP Muhammadiyah IV Margahayu, Kabupaten Bandung.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dadu bercerita dalam pembelajaran menulis cerita pendek berbahasa Sunda di SMP Muhammadiyah IV Margahayu, Kabupaten Bandung, berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media dadu bercerita dapat membantu siswa dalam mengembangkan ide, memperkaya kosakata, serta menyusun cerita dengan lebih runtut dan kreatif.

Data diperoleh melalui hasil karya siswa kelas VIII B dan VIII C dalam bentuk tulisan cerita pendek, yang kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji ANOVA dengan bantuan aplikasi SPSS. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa sebagian besar data berdistribusi normal, sehingga data layak digunakan dalam analisis inferensial. Uji homogenitas menunjukkan bahwa data dari kedua kelompok memiliki variansi yang homogen, dan uji ANOVA menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,018, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini membuktikan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis siswa sebelum dan sesudah menggunakan media dadu bercerita.

Dengan demikian, media dadu bercerita efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menulis karangan narasi berbahasa Sunda. Penerapan media ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran menulis, karena mampu mendorong siswa untuk lebih aktif berkreasi, berimajinasi, dan mengorganisasikan ide secara lebih sistematis dalam bentuk tulisan.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Universitas Indonesia (UPI), yang telah memberi dukungan akademik, fasilitas, dan bimbingan selama proses penelitian ini. Lalu kepada SMP Muhammadiyah IV Margahayu Kabupaten Bandung yang telah bersedia menjadi tempat penelitian, memberikan kepercayaan, partisipasi baik dari pihak sekolah maupun muridnya demi keberlangsungan penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Ambarsari, D., Riantika, A., & Khosiyono, B. H. C. (2023, August). Pemanfaatan Media Ajar Dadu Literasi untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar ISSN: XXXX-XXXX* (Vol. 1, pp. 277-286).
- Cipta, P. R., & Regresi, U. P. L. S. (1999). Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. *Jurnal Gerbang*, 8(1).
- Creswell et.al. (2003). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. International Educational and Professional Publisher. Diakses Februari 2015. Tersedia: <http://isites.harvard.edu/fs/docs/icb.topic1334586.files/2003>
- Efendi M. Syahrin. (2013). *Desain Eksperimental dalam penelitian pendidikan.pdf*. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, Vol. 6.
- Egista, E., Haryanto, & Mustofa, H. A. (2025). The Effectiveness of Augmented Reality as a Learning Medium in Enhancing Students ' Motivation and Their Ability to Analyze Physics Concepts. *Indonesian Journal of Science Education*, 13 (1), 202 - 212.

- Endah Nur Ilahi, T., Kuswari, U., & Santosa Nugraha, H. (2020). *Meningkatkan Keterampilan Mendongeng Menggunakan Media Pop-Up Book*. *LOKABASA*, 11(2), 207–217. <https://doi.org/10.17509/jlb.v11i2>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Fenuku, S. D. (2024). The Core Aspects Of Effective Language Pedagogy: Listening, Speaking, Writing And Reading. *Jurnal Smart*, 10(2), 132–154. <https://doi.org/10.52657/js.v10i2.2345>
- Hady Prasetya, K., Kusuma, A., Syahamah, A., Marsella, D., & Sinambela, S. M. (2024). Pelatihan Menulis Teks Cerita Pendek Sebagai Keterampilan Bahasa Pada Siswa di SMP Negeri 18 Penajam Paser Utara. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 1494–1501. <https://doi.org/10.31949/jb.v5i2.8963>
- Hermawan, A. (2011). Metodologi pembelajaran bahasa Arab. *Bandung*: PT Remaja Rosda Karya.
- Huber, M. M., Leach-López, M. A., Lee, E., & Mafi, S. L. 2020. “Improving Accounting Student Writing Skills Using Writing Circles”. *Journal of Accounting Education*, 53, 100694.
- Jakawali, G., & Santosa Nugraha, H. (2023). *Media Articulate Storyline 3 dalam Pembelajaran Guguritan*. *LOKABASA*, 14(1), 54–65. <https://doi.org/10.17509/jlb.v14i1.58933>
- Juniarti, Y. (2020, January). Pentingnya keterampilan menulis akademik bagi mahasiswa Politeknik Akamigas Palembang. In *Seminar Bahasa dan Sastra Indonesia* (Vol. 2, No. 1, pp. 185-189).
- Khoirunnisa, N., Lintang Kusumawardani, Umi Virgianti, & Rani Setiawaty. (2024). Pemanfaatan Media Dadu Bergambar Dalam Pembelajaran Menulis Karangan Teks Deskripsi Pada Siswa Kelas Iv Sdn Mlatiharjo 2. *Jurnal Lensa Pendas*, 9(2), 191–202. <https://doi.org/10.33222/jlp.v9i2.3832>
- Nurjanah, N., Sudaryat, Y., Haerudin, D., Koswara, D., Kuswari, U., Kosasih, D., & Ruhaliah, R. (2022). Penyuluhan Kurikulum Merdeka Dan Capaian Pembelajaran Bahasa Sunda Bagi Guru-Guru Smp Di Wilayah Dinas Pendidikan Kota Bandung. *Dimasatra*, 3(1), 1–18. <https://ejournal.upi.edu/index.php/dimasatra/article/view/55263>
- Maulina, H., Intiana, S. R. H., & Safruddin (2021). Analisis kemampuan menulis cerpen siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Volume 6, halaman 1. ISSN: 2502-7069 (Print), 2620-8326 (Online).
- Mulyati, Y. (2014). Hakikat keterampilan berbahasa. *Jakarta: PDF Ut. ac. id hal, 1*.
- Puspitasari, D., Ulfah, M., Ramadhan, I., & Wijayati, Y. F. D. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Media Games Dadu dan Kahoot terhadap Hasil Belajar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(1), 135-148.
- Shaffiyah, S. M., & Yoyo Zakaria Ansori, M. (2024, November). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Think Pair And Share Berbantu Media Dadu Bercerita Terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 6, pp. 119-124).
- Sugiyono. (2012). buku Metode Penelitian Pendidikan Sugiyono
Download buku metode penelitian pendidikan sugiyono.
- Sulvan Waruwu, L. (n.d.). *FAGURU: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Siswa Smp Swasta Kristen Bnkp Telukdalam Kelas IX-2*. 1(2). <https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/FAGURU>

Vebrianto, R., Thahir, M., Putriani, Z., Mahartika, I., & Ilhami, A. (2020). Mixed methods research: Trends and issues in research methodology. *Bedelau: Journal of Education and Learning*, 1(2), 63-73.