

Keefektifan *Game Story Cubes* pada Keterampilan Menulis Cerita Pendek di MTs An-Nur Kota Cirebon

Kharisma Khoirunnisa^{1*}, Indrya Mulyaningsih¹

¹Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon, Jawa Barat, Indonesia

*Koresponden: kharisma@gmail.com

Submit: 20-02-2025, Revision: 12-04-2025, Accepted: 13-05-2025, Publish: 30-06-2025

Doi: 10.51817/jgi.v5i1.1310

How to Cite: Khoirunnisa, K., & Mulyaningsih, I. (2025). Keefektifan *Game Story Cubes* pada Keterampilan Menulis Cerita di MTs An-Nur Kota Cirebon. *JGI: Jurnal Guru Indonesia*, 5(1), 22–32. Doi: 10.51817/jgi.v5i1.1302

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplanasikan keefektifan *Game Story Cubes* pada keterampilan siswa dalam menulis cerita pendek. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen menggunakan *Quasi Experimental Design* dengan *Pretest-Posttest Control Group*. Populasi penelitian ini siswa kelas IX MTs An-nur Kota Cirebon. Sampel penelitian ini kelas IX B dan IX C. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Instrumen penelitian ini yaitu lembar soal dan observasi. Uji validitas berupa validitas konstruk, dan uji reliabilitas menggunakan *inter-rater*. Terdapat peningkatan nilai tes siswa dari rata-rata *pretest* 75,68 menjadi 87,75 pada *posttest*. Selain itu, hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, penggunaan *Game Story Cubes* efektif dalam keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas IX C MTs An-Nur Kota Cirebon.

Kata kunci: cerita pendek; *game story cubes*; keterampilan menulis

The Effectiveness of the Story Cubes Game on Short Story Writing Skills at MTs An-Nur, Cirebon City

Abstract

This study aims to explain the effectiveness of the Story Cubes Game on students' skills in writing short stories. This study is an experimental study using Quasi quasi-experimental design with a Pretest-Posttest Control Group. The population of this study was grade IX students of MTs An-Nur Kota Cirebon. The sample of this study was grades IX B and IX C. The Data collection techniques used were tests and observations. The research instruments were question sheets and observations. The validity test was in the form of construct validity, and the reliability test used inter-rater. There was an increase in students' test scores from an average pretest of 75.68 to 87.75 on the posttest. In addition, the t-test results showed a significance value of $0.000 < 0.05$, which means there was a significant difference between the pretest and posttest scores. Thus, the use of the Story Cubes Game is effective in the short story writing skills of grade IX C students of MTs An-Nur Kota Cirebon.

Keywords: short stories; story cubes game; writing skills

© 2025 Khoirunnisa et al. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution (CC BY) license, allowing unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided proper credit is given to the original authors.

Pendahuluan

Pembelajaran dirancang sebagai sistem yang memiliki tujuan memfasilitasi belajar siswa dengan menyusun rangkaian kegiatan yang dapat mendukung dan memengaruhi perkembangan siswa



(Darmawati et al., 2021). Salah satu pembelajaran yang diajarkan di sekolah yaitu pembelajaran Bahasa Indonesia. berorientasi supaya siswa mampu mengembangkan keahlian berbahasa dengan baik dalam bentuk lisan maupun tulisan (Nur'aini et al., 2015). Keterampilan dalam berbahasa terdiri dari menyimak, berbicara, membaca, serta menulis. Keempatnya terkait satu dengan lainnya (Tarigan, 2008). Keterampilan mendengarkan, berbicara, serta membaca merupakan fondasi utama bagi pengembangan keterampilan menulis, keterampilan menulis membutuhkan pemahaman yang kuat dari ketiga keterampilan tersebut. Artinya, kemampuan dalam mendengarkan dengan baik, berbicara dengan jelas, dan membaca dengan pemahaman akan membantu seseorang dalam menulis dengan lebih efektif.

Keterampilan menulis merupakan proses pembuatan simbol-suara yang kemudian membentuk tulisan dengan makna yang kompleks. Dalam konteks komunikasi, menulis memungkinkan kita untuk berinteraksi secara tidak langsung (Mulyaningsih et al., 2022). Menurut Siswiyanti (2016), secara esensial menulis adalah cara untuk berkomunikasi menggunakan bahasa tulis. Sementara itu penelitian Mulyaningsih et al. (2018) menggambarkan menulis sebagai proses menyalurkan ide dan menyampaikannya kepada pembaca. Dari pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa menulis memegang peranan penting dalam membantu seseorang menjalin komunikasi dan menyampaikan gagasan secara efektif. Lebih dari sekadar alat komunikasi, menulis juga dapat menghasilkan karya kreatif yang memberikan manfaat luas. Salah satu bentuk karya tersebut adalah cerita pendek atau cerpen. Cerpen merupakan jenis karya sastra yang ditulis secara ringkas, padat, dan jelas. Cerpen bisa disebut sebagai prosa fiksi yang berfokus pada satu konflik atau permasalahan (Nurfaizah, 2019). Dalam karya ini, pengarang mengemas cerita sedemikian rupa agar pembaca dapat larut dalam suasana cerita yang diciptakan (Aliah, 2016). Dengan karakteristik tersebut, cerpen menjadi media yang tepat untuk mengembangkan kreativitas, daya imajinasi, dan kemampuan menulis siswa. Namun demikian, untuk mendorong kemampuan siswa dalam menulis cerpen secara optimal, diperlukan media pembelajaran yang mampu merangsang imajinasi dan memudahkan siswa dalam menuangkan ide. Salah satu media yang potensial untuk tujuan tersebut adalah *Game Story Cubes*, media pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi awal dan analisis nilai tugas menulis siswa kelas IX MTs An-Nur Kota Cirebon tahun ajaran 2024/2025, diketahui bahwa sebanyak 68% siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran menulis cerita pendek. Temuan ini mengindikasikan adanya permasalahan pada aspek minat dan kemampuan siswa dalam merancang serta mengembangkan ide menjadi cerita pendek yang utuh. Kesulitan dalam merumuskan gagasan, menyusun alur, serta mengekspresikan imajinasi secara tertulis menjadi faktor yang menghambat keterampilan menulis mereka. Kondisi ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang bersifat teoritis belum cukup untuk membekali siswa dengan kemampuan menulis yang baik. Oleh karena itu, diperlukan adanya rangsangan yang bersifat konkret dan langsung dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa membayangkan serta mengembangkan ide cerita secara kreatif. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran, yang tidak hanya mampu meningkatkan minat belajar, tetapi juga memberikan pengalaman menyenangkan dan menstimulasi daya imajinatif siswa (Saputra et al., 2021).

Salah satu contoh rangsangan atau stimulus yang bisa diberikan oleh guru adalah melalui penggunaan media pembelajaran (Sapriyah, 2019). Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai perantara yang digunakan dalam proses pengajaran untuk mengkomunikasikan informasi kepada peserta didik, atau konsep tertentu dengan tujuan untuk menarik minat serta perhatian peserta didik. Penerapan media pembelajaran memfasilitasi guru dalam menyajikan materi pembelajaran kepada peserta didik secara lebih efektif. Berbagai jenis media pembelajaran, seperti media grafis, audio, dan audio visual, hadir untuk memperkaya pengalaman belajar. Dengan memilih dan mengintegrasikan media pembelajaran dengan tepat, proses pembelajaran dapat ditingkatkan, sehingga mempermudah pemahaman peserta didik dalam hal materi pelajaran lebih baik.



Game Story Cubes atau dalam terjemahan bahasa Indonesia diartikan sebagai permainan dadu cerita, ialah salah satu stimulus yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Sebuah permainan yang menggunakan beberapa dadu bergambar dengan tujuan untuk mendorong setiap pemain mengeluarkan imajinasi. Pemain diminta untuk menyusun sebuah cerita berdasarkan gambar-gambar yang muncul dari hasil lemparan dadu tersebut. Dalam konteks pembelajaran menulis cerita pendek, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memulai dan mengembangkan ide tulisan, sehingga dibutuhkan media yang dapat memicu daya imajinatif secara langsung dan fleksibel. Dibandingkan dengan media seperti gambar seri atau video yang cenderung memberikan alur cerita secara linier dan membatasi eksplorasi imajinatif siswa, *Game Story Cubes* memberi keleluasaan bagi siswa untuk menciptakan struktur cerita mereka sendiri secara bebas. Menurut Purba et al. (2024), *Story Cube* merupakan sebuah permainan yang memanfaatkan beberapa kubus bergambar untuk mendorong setiap individu dalam mengaplikasikan kreativitasnya. Kubus Cerita berfungsi sebagai alat bantu dalam latihan pembuatan cerita, yang terdiri dari enam kubus dengan berbagai ilustrasi. Setiap ilustrasi pada kubus tersebut menggambarkan elemen-elemen cerita seperti karakter, alur, latar, waktu, dan resolusi. Dengan demikian, media ini bukan hanya bersifat menyenangkan dan interaktif, tetapi juga efektif dalam menstimulasi ide-ide naratif yang orisinal dan beragam sesuai potensi masing-masing siswa.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, yaitu dilakukan oleh Sultan & Muhammad (2018) berjudul “Penggunaan *Game Story Cube* Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas VI SDN 161 Pinrang” dan penelitian yang dilakukan oleh Ramandhani (2025) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Dadu Bercerita Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Wringinputih 01 Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang”. Persamaan dengan kedua penelitian relevan sebelumnya, yaitu sama-sama menggunakan media *Game Story Cubes* (permainan dadu cerita) untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. Perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sultan & Muhammad (2018) serta Ramandhani (2025) berfokus pada keterampilan menulis narasi pada jenjang SD, sedangkan penelitian ini berfokus pada keterampilan menulis cerita pendek pada jenjang SMP atau MTs yang memiliki kompleksitas berpikir dan kemampuan menulis yang lebih tinggi dari pada di jenjang SD. Budaya belajar di MTs (Madrasah Tsanawiyah) cenderung religius, disiplin, dan berorientasi pada metode pembelajaran yang konvensional. Fokus pembelajaran tidak hanya pada mata pelajaran umum, tetapi juga keagamaan, sehingga aktivitas menulis kreatif seperti cerita pendek belum menjadi kebiasaan. Pembelajaran umumnya masih terpusat pada guru dan minim penggunaan media interaktif. Hasil penelitian ini berpotensi memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pembelajaran menulis di tingkat SMP/MTs. Secara teoretis, penelitian ini mendukung teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui media yang menyenangkan. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi guru Bahasa Indonesia untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, kebaruan dalam penelitian ini yaitu terletak pada fokus penelitian yang dilakukan, penelitian sebelumnya berfokus pada keterampilan menulis narasi pada jenjang SD, sedangkan penelitian ini berfokus pada keterampilan menulis cerita pendek pada jenjang SMP. Berdasarkan hal tersebut, mendorong peneliti untuk menggagas penelitian yang berjudul “Keefektifan *Game Story Cubes* pada Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas IX MTs An-Nur Kota Cirebon Tahun Ajaran 2024/2025”. MTs An-Nur dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki karakteristik yang relevan dengan fokus kajian, yaitu budaya belajar yang masih dominan menggunakan metode ceramah dan latihan konvensional. Berdasarkan observasi awal, siswa di MTs ini cenderung kurang terbiasa menulis secara kreatif, khususnya dalam bentuk cerita pendek, karena pembelajaran Bahasa Indonesia masih bersifat terpaku pada teks dan minim penggunaan media pembelajaran yang interaktif.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, 1. Bagaimana keterampilan menulis cerita pendek pada siswa kelas IX MTs An-nur Kota Cirebon tahun ajaran 2024/2025? 2. Bagaimana penerapan *Game Story Cubes* pada siswa kelas IX MTs An-nur Kota Cirebon tahun ajaran 2024/2025? 3. Bagaimana keefektifan



Game Story Cubes pada keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas IX MTs an-nur kota Cirebon tahun ajaran 2024/2025?. Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini yaitu: 1. Untuk mendeskripsikan keterampilan menulis cerita pendek pada siswa kelas IX MTs An-nur Kota Cirebon tahun ajaran 2024/2025? 2. Untuk mendeskripsikan penerapan *Game Story Cubes* pada siswa kelas IX MTs An-nur Kota Cirebon tahun ajaran 2024/2025? 3. Untuk mendeskripsikan keefektifan *Game Story Cubes* pada keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas IX MTs an-nur kota Cirebon tahun ajaran 2024/2025?. Manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ini, yaitu manfaat teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah keilmuan dalam penggunaan media pembelajaran, khususnya pembelajaran menulis cerita pendek. Serta manfaat praktis, yaitu bagi guru Bahasa Indonesia, dapat menjadi sumber tambahan yang berguna untuk memperluas pemahaman tentang media pembelajaran yang efektif dalam mengajar. Bagi siswa, media pembelajaran ini dapat menjadi alat yang bermanfaat untuk merangsang kreativitas menciptakan karya tulis. Bagi penelitian lain, dapat menjadi sumber referensi dalam bidang pendidikan.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2013) penelitian kuantitatif mengacu pada penggunaan data berbasis angka dan analisis statistik. Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design*, desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2013). *Quasi eksperimental design* yang digunakan adalah *Pretest- Posttest Control Group Design*, yaitu desain yang terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Sugiyono, 2013). Penelitian diadakan di MTs An-nur Kota Cirebon bertempat di Jl. Pangeran Drajat, Jagasatru, Kec. Pekalipan, Kota Cirebon, Jawa Barat. Waktu penelitian berlangsung pada bulan Februari 2025. Populasi penelitian ini ialah siswa/siswi kelas IX MTS An-nur Kota Cirebon tahun ajaran 2023/2024. Teknik yang digunakan dalam menentukan sampel secara acak atau *simple random sampling* berbantuan web *Spin The Wheel*, yaitu pemintal roda yang berfungsi untuk membantu mengambil keputusan secara acak (DK et al., 2024).

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Penelitian menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara, tes dan observasi. Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes tulis, ialah tes yang menuntut peserta tes memberi jawaban secara tertulis berupa pilihan dan/atau isian (Ridho, 2018). Untuk mengukur keterampilan menulis cerita pendek teknik tes yang digunakan dalam penelitian adalah *pre-test* (tes awal) dan *post-test* (tes akhir). Observasi ialah suatu kegiatan mencari data yang dapat digunakan untuk memberikan suatu kesimpulan atau diagnosis (Supartini & Hindarto, 2016). Observasi dilakukan di dalam kelas dengan fokus pada pengamatan mengenai bagaimana *Game Story Cubes* (permainan dadu cerita) digunakan selama proses pembelajaran. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2013). Instrumen yang digunakan adalah lembar tes dan lembar observasi. Adapun indikator keterampilan menulis cerita pendek dalam lembar penilaian mencakup kelengkapan aspek formal (judul, nama pengarang, dialog, dan narasi). Kelengkapan unsur intrinsik, keterpaduan struktur cerita pendek, dan kesesuaian penggunaan bahasa Indonesia dengan baik.

Uji validitas bertujuan untuk melihat seberapa tepat variabel yang digunakan dalam penelitian. Suatu instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2013). Dalam menentukan validitas dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pengujian validitas konstruk atau pakar. hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen yang dikembangkan benar-benar mencerminkan konsep yang ingin diukur. Sujianto (2009) mengemukakan "Instrumen yang reliabel

diperlukan untuk memperoleh data yang sesuai dengan tujuan pengukuran. Pengujian reliabilitas menunjukkan bahwa hasil pengukuran dapat dipercaya”. Untuk memastikan tingkat reliabilitas tes, peneliti menggunakan *inter-rater reliability*. Teknik analisis data dilakukan menggunakan SPSS 22. Hasil *pretest* dan *posttest* diuji dengan uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*, karena jumlah sampel yang diteliti kurang dari 100. Uji homogenitas menggunakan *Levene Test* dan uji hipotesis menggunakan Uji T atau *Independent Samples T-Test*.

Berdasarkan hasil uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa data nilai *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol dalam penelitian ini berdistribusi normal. Tabel 1 menyajikan hasil uji normalitas.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

| Kelas | <i>Kolmogorov-Smirnov</i> | | Sig. |
|---------------------|---------------------------|----|------|
| | Statistic | Df | |
| Pretest Eksperimen | .189 | 29 | .009 |
| Posttest Eksperimen | .188 | 29 | .010 |
| Pretest Kontrol | .189 | 29 | .129 |
| Posttest Kontrol | .155 | 29 | .074 |

Hasil uji homogenitas yang tertera pada Tabel 2, nilai signifikansi untuk *pretest* sebesar 0.07 dan untuk *posttest* sebesar 1.16, keduanya lebih besar dari batas signifikansi yang ditetapkan, yaitu 0,05. Dengan demikian, hasil uji homogenitas baik data *pretest* maupun *posttest* keterampilan menulis cerita pendek menunjukkan varians yang homogen antar kelompok yang diteliti.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

| Data | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig | Keterangan |
|----------|------------------|-----|-----|------|------------------|
| Pretest | 7.936 | 1 | 56 | .007 | Sig. 0.07 > 0,05 |
| Posttest | 2.555 | 1 | 56 | .116 | Sig. 1.16 > 0,05 |

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di MTs An-Nur Kota Cirebon pada tanggal 8, 11, 15, dan 16 Februari 2025, dengan melibatkan dua kelas sebagai sampel, yaitu kelas eksperimen berjumlah 29 siswa dan kelas kontrol berjumlah 29 siswa. Sebelum diberikan perlakuan, kedua kelas terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengukur keterampilan awal menulis cerita pendek yang dimiliki oleh siswa. Masih rendahnya keterampilan siswa dalam menulis cerita pendek menunjukkan perlunya peningkatan. Untuk mencapai hal tersebut, diperlukan media pembelajaran yang lebih tepat dan efisien agar dapat menunjang proses pembelajaran di sekolah secara optimal (Badriyah, 2015).

Pertemuan berikutnya yaitu melakukan *posttest*, pada kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan *Game Story Cubes* (permainan dadu cerita) sebagai media pembelajaran menulis cerita pendek. Media ini memberikan stimulus visual berupa gambar-gambar yang merepresentasikan tokoh, latar, dan permasalahan. Dengan visualisasi gambar dapat menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran, serta dapat memicu imajinasi dan daya pikir siswa dalam merangkai alur cerita yang baik, runtut dan kreatif (Ramandhani, 2025). Pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan khusus dan tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini berlangsung selama 2 kali pertemuan untuk setiap kelasnya, dengan tujuan untuk mengetahui keefektifan *Game Story Cubes* (permainan dadu cerita) terhadap keterampilan menulis cerita pendek siswa.

Hasil *pretest* yang diberikan kepada 29 siswa pada kelas IX B (kontrol), diperoleh nilai tertinggi sebesar 90 dan nilai terendah sebesar 50. Dari keseluruhan nilai tersebut, diketahui rata-rata nilai *pretest* siswa adalah sebesar 73,44. Berikut tabel distribusi frekuensi hasil *pretest* kelas kontrol.

Tabel 3. Hasil *Pretest* Kelas Kontrol

| No. | Interval | Frekuensi | Presentase |
|--------|----------|-----------|------------|
| 1. | 50-56 | 2 | 7% |
| 2. | 57-63 | 2 | 7% |
| 3. | 64-70 | 8 | 28% |
| 4. | 71-77 | 7 | 24% |
| 5. | 78-84 | 4 | 14% |
| 6. | 85-91 | 6 | 21% |
| Jumlah | | 29 | 100% |

Berdasarkan tabel 3, nilai tersebut dikategorikan ke dalam kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IX MTs An-Nur Kota Cirebon, yaitu 77. Maka, keterampilan menulis cerita pendek siswa dibagi menjadi dua kategori, yaitu tuntas dan tidak tuntas. Kategori tuntas mencakup siswa yang memperoleh nilai sama dengan atau lebih tinggi dari 77, sedangkan kategori tidak tuntas mencakup siswa yang memperoleh nilai di bawah 77. Pembagian kategori ini bertujuan untuk memetakan sejauh mana siswa telah mencapai standar yang diharapkan dalam keterampilan menulis cerita pendek (Nirwaningtyas & Yanti, 2024).

Tabel 4. Kriteria Ketuntasan Belajar

| Nilai | Kategori | Jumlah Siswa |
|-------------------|--------------|--------------|
| Nilai 77 ke atas | Tuntas | 10 |
| Nilai di bawah 77 | Tidak Tuntas | 19 |
| Jumlah | | 29 |

Berdasarkan tabel di atas, dijelaskan bahwa dari 29 siswa yang menjadi sampel penelitian, terdapat 10 siswa yang mendapatkan nilai 77 ke atas dan 19 lainnya mendapatkan nilai 77 ke bawah. Dengan demikian, hanya sebagian kecil siswa yang dikategorikan tuntas atau memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), sedangkan sebagian besar lainnya dikategorikan tidak tuntas atau tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) (Imran et al., 2023). Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa pada kelas kontrol belum mencapai standar yang diharapkan dalam keterampilan menulis cerita pendek. Hasil *pretest* yang diperoleh dari 29 siswa kelas eksperimen terdapat nilai tertinggi, yakni 90 dan nilai terendah yang diperoleh, yakni 60 dengan nilai rerata, yaitu 75,68.

Tabel 5. Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen

| No. | Interval | Frekuensi | Presentase |
|--------|----------|-----------|------------|
| 1. | 60-64 | 3 | 10% |
| 2. | 65-69 | 1 | 3% |
| 3. | 70-74 | 4 | 14% |
| 4. | 75-79 | 8 | 28% |
| 5. | 80-84 | 9 | 31% |
| 6. | 85-89 | 2 | 7% |
| 7. | 90-94 | 2 | 7% |
| Jumlah | | 29 | 100% |

Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hasil data yang diperoleh, dari 29 siswa yang menjadi sampel kelas eksperimen, sebanyak 13 siswa meraih nilai 77 ke atas dan masuk dalam kategori tuntas karena telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sementara itu, 16 siswa lainnya memperoleh nilai di bawah 77 sehingga dikategorikan belum tuntas. Kondisi ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum mencapai standar yang ditetapkan, sehingga keterampilan menulis cerita pendek pada siswa kelompok eksperimen masih tergolong rendah (Anita & Suriadiman, 2024).

Hasil *pretest* keterampilan menulis cerita pendek pada kelas kontrol dan eksperimen mengindikasikan bahwa secara umum keterampilan menulis cerita pendek siswa pada kedua kelompok masih tergolong rendah. Rendahnya capaian ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, sebagian besar siswa tampak mengalami kesulitan dalam menemukan dan mengembangkan ide cerita yang runtut dan menarik, yang menunjukkan bahwa pembelajaran sebelumnya belum berhasil merangsang kemampuan imajinatif dan naratif siswa secara optimal (Aeni et al., 2024). Kedua, metode pembelajaran yang digunakan cenderung bersifat teoritis dan kurang memberikan media konkret yang dapat membantu siswa mengaitkan pengalaman visual atau imajinatif dengan struktur cerita yang logis. Jika dibandingkan dengan penelitian Ramandhani (2025) yang menemukan bahwa penggunaan *Game Story Cubes* secara signifikan mampu meningkatkan keterampilan menulis narasi pada siswa SD, temuan *pretest* ini justru memperkuat urgensi penerapan media serupa pada jenjang SMP. Meskipun jenjang pendidikan lebih tinggi, kenyataannya siswa tetap membutuhkan stimulus visual dan interaktif yang dapat mendorong daya pikir kreatif siswa. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis pengalaman nyata dapat berpotensi meningkatkan keterampilan menulis siswa secara signifikan. Hasil *posttest* yang diperoleh dari 29 siswa kelas kontrol, terdapat nilai tertinggi yaitu 95 dan nilai terendah yang didapat, 65. Adapun nilai rerata yang diperoleh yaitu 78,96.

Tabel 6. Hasil *Posttest* Kelas Kontrol

| No. | Interval | Frekuensi | Presentase |
|--------|----------|-----------|------------|
| 1. | 65-69 | 4 | 14% |
| 2. | 70-74 | 2 | 7% |
| 3. | 75-80 | 13 | 45% |
| 4. | 81-85 | 4 | 14% |
| 5. | 86-90 | 4 | 14% |
| 6. | 91-95 | 2 | 7% |
| Jumlah | | 29 | 100% |

Berdasarkan hasil *posttest* kelas kontrol yaitu terdapat 15 siswa yang mendapatkan nilai 77 ke atas dan 14 lainnya mendapatkan nilai 77 ke bawah. Dengan demikian, hanya sebagian kecil siswa yang dikategorikan tuntas atau memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) sedangkan sebagian besar lainnya dikategorikan tidak tuntas atau tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) (Imran et al., 2023). Hasil *posttest* yang diberikan kepada 29 siswa kelas eksperimen, diperoleh nilai tertinggi sebesar 95 dan nilai terendah sebesar 80. Rata-rata nilai yang dicapai oleh seluruh siswa adalah 87,75.

Tabel 7. Hasil Belajar Kelas Eksperimen

| No. | Interval | Frekuensi | Presentase |
|--------|----------|-----------|------------|
| 1. | 80-82 | 5 | 17% |
| 2. | 83-85 | 9 | 31% |
| 3. | 86-88 | 0 | 0% |
| 4. | 89-91 | 9 | 31% |
| 5. | 92-94 | 0 | 0% |
| 6. | 95-97 | 6 | 21% |
| Jumlah | | 29 | 100% |

Berdasarkan tabel 7, terlihat bahwa seluruh 29 siswa yang menjadi sampel penelitian memperoleh nilai di atas 77, sehingga mereka dikategorikan tuntas atau memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Perbandingan data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan adanya perbedaan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Pada saat *pretest*, rata-rata nilai kelas kontrol adalah 73,44, sedangkan rata-rata nilai kelas eksperimen mencapai 75,68. Selanjutnya, pada hasil *posttest*, rata-rata nilai kelas kontrol meningkat menjadi 78,96. Sementara kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang



lebih tinggi dengan rata-rata nilai sebesar 87,75. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan nilai pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Data ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan menulis cerita pendek siswa dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan serupa. Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan bukti bahwa penerapan media pembelajaran, seperti penggunaan media yang interaktif, dapat meningkatkan prestasi belajar siswa secara signifikan (Hasnawiyah & Maslena, 2024).

Penerapan Game Story Cubes di MTs An-nur Kota Cirebon

Pembelajaran menulis cerita pendek pada siswa kelas IX MTs An-Nur Kota Cirebon menunjukkan nilai di bawah KKM, yang disebabkan oleh rendahnya minat menulis. Siswa mengalami kesulitan dalam menuangkan ide ke dalam teks. Hal ini sejalan dengan temuan Alfiansyah & Wangid (2019) bahwa rendahnya minat menulis membutuhkan kegiatan dan media pembelajaran yang mampu merangsang imajinasi. Salah satu media yang dapat membantu siswa adalah *Game Story Cubes* (permainan dadu cerita), yaitu media visual tiga dimensi dengan gambar (Cahyanto & Handayani, 2018). Media ini mendorong kreativitas dengan menggunakan enam kubus bergambar yang menggambarkan elemen cerita seperti tokoh, alur, dan latar (Purba et al., 2024).

Pada penelitian ini, kelas eksperimen dan kontrol terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal menulis. Kelas eksperimen kemudian diberi perlakuan menggunakan *Game Story Cubes*. Guru menjelaskan penggunaan media yang menampilkan simbol-simbol cerita pada setiap sisi dadu, seperti tokoh, latar, dan konflik. lalu memberi contoh cerita berdasarkan tiga gambar hasil lemparan dadu. Setelahnya, siswa dibagi menjadi empat kelompok untuk berdiskusi, namun lempar dadu dilakukan secara individu. Setiap siswa menyusun cerita berdasarkan tiga elemen hasil lemparan dadu. Penggunaan media pembelajaran merangsang imajinasi dan kreativitas. Antusiasme siswa meningkat karena pembelajaran berlangsung menyenangkan, dan hal ini berdampak pada peningkatan keterampilan menulis (Magdalena et al., 2020).

Setelah perlakuan, kedua kelas mengikuti *posttest*. Hasil menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, dengan rata-rata nilai 87,75 dibanding 78,96. Kelas eksperimen unggul dalam unsur intrinsik, alur, ide, dan kreativitas. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan keterampilan menulis, menggali potensi, dan meningkatkan prestasi belajar siswa (Sumantika et al., 2023).

Keefektifan Game Story Cubes pada Keterampilan Menulis Cerita Pendek di MTs An-nur Kota Cirebon

Untuk menilai keefektifan penggunaan *Game Story Cubes* pada keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas IX MTs An-Nur Kota Cirebon, langkah awal yang dilakukan adalah melakukan uji normalitas guna mengetahui apakah data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal sebagai syarat dalam pemilihan uji statistik selanjutnya.

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas

| Kelas | Kolmogorov-Smirnov | | Sig. |
|--------------------|--------------------|----|------|
| | Statistic | Df | |
| Pretest Eksperimen | .189 | 29 | .009 |
| Postes Eksperimen | .188 | 29 | .010 |
| Pretest Kontrol | .189 | 29 | .129 |
| Postes Kontrol | .155 | 29 | .074 |

Berdasarkan hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov yang tertera pada tabel 8, dapat diketahui bahwa data nilai *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol dalam penelitian ini berdistribusi normal. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi (sig.) untuk setiap variabel yang lebih besar dari batas signifikansi 0,05. Secara spesifik, pada kelas eksperimen nilai sig. *pretest* adalah .009, dan nilai sig. *Posttest* yaitu .010. Sedangkan pada kelas kontrol, nilai sig. *pretest* adalah .129, dan nilai sig. *posttest*

.074. Karena seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, maka data dalam penelitian ini memenuhi asumsi normalitas, sehingga layak untuk dilakukan pengujian statistik berikutnya.

Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas

| Data | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig | Keterangan |
|--------|------------------|-----|-----|------|------------------|
| Pretes | 7.936 | 1 | 56 | .007 | Sig. 0.07 > 0,05 |
| Postes | 2.555 | 1 | 56 | .116 | Sig. 1.16 > 0,05 |

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang tertera pada tabel, nilai signifikansi untuk *pretest* sebesar .007 dan untuk *posttest* sebesar .116, keduanya lebih besar dari batas signifikansi yang ditetapkan, yaitu 0,05. Dengan demikian, hasil uji homogenitas baik data *pretest* maupun *posttest* keterampilan menulis cerita pendek menunjukkan varians yang homogen antar kelompok yang diteliti. Hal ini mengindikasikan bahwa sebelum adanya perlakuan berupa penggunaan *Game Story Cubes* dalam pembelajaran menulis cerita pendek, kedua kelompok berada dalam kondisi yang setara, baik dalam hal penyebaran data maupun kemampuan dasar siswa. Karena data penelitian ini memiliki varian yang sama atau homogen, maka syarat untuk melanjutkan ke uji statistik selanjutnya telah terpenuhi (Usmadi, 2020).

Setelah memastikan data berdistribusi normal dan homogen, maka uji statistik berikutnya yaitu melakukan *Independent Samples t-Test*. *Independent Samples t-Test* digunakan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok yang tidak saling berhubungan (dua sampel bebas) guna mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok tersebut (Takaeb & Mone, 2018). Adapun hasil uji-t terdapat pada Tabel 10.

Tabel 10. Hasil Uji Hipotesis

| <i>t-test for Equality of Means</i> | | | | | | 95% Confidence Interval of the Difference | |
|-------------------------------------|--------|--------|-----------------|-----------------|-----------------------|---|----------|
| | t | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | Lower | Upper |
| Equal variances assumed | -4.615 | 56 | .000 | -8.79310 | 1.90549 | -12.61025 | -4.97595 |
| Equal Variances not assumed | -4.615 | 44.611 | .000 | -8.79310 | 1.90549 | -12.63188 | -4.95433 |

Dari hasil uji-t diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) = 0.000 < 0.05, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil menulis cerita pendek siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai selisih rata-rata (*mean difference*) sebesar 8.79 menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Game Story Cubes* (permainan dadu cerita) efektif pada keterampilan menulis cerita pendek siswa. Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian Sulaeman & Enawar (2022), yang menunjukkan bahwa penggunaan media visual berdampak positif terhadap keterampilan menulis cerita pendek siswa. Nilai rata-rata siswa yang menggunakan media gambar jauh lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar dengan metode konvensional.

Game Story Cubes (permainan dadu cerita) merupakan media pembelajaran yang efektif dalam membantu siswa mengembangkan ide dan menyusun cerita pendek. Media ini memberikan stimulus visual berupa gambar-gambar yang merepresentasikan tokoh, latar, dan permasalahan. Dengan visualisasi gambar dapat menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran, serta dapat memicu imajinasi dan daya pikir siswa dalam merangkai alur cerita yang baik, runtut dan kreatif (Ramandhani, 2025). Pembelajaran dengan *Game Story Cubes* (permainan dadu cerita) juga menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, menyenangkan, dan tidak monoton (Hidayatun & Supardi, 2025). Siswa menjadi lebih antusias dan terlibat aktif dalam setiap tahap pembelajaran, mulai dari pengenalan media, permainan



dadu cerita, hingga proses penyusunan cerita. Dengan demikian, penggunaan media ini tidak hanya berdampak pada peningkatan kognitif siswa dalam hal menulis, tetapi juga secara afektif meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri dalam mengekspresikan ide melalui tulisan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muslimah et al. (2024) bahwa penggunaan media dadu cerita tidak hanya meningkatkan keterampilan menulis siswa, tetapi juga merangsang kreativitas dalam berpikir. Dengan demikian penggunaan *Game Story Cubes* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek siswa. Media ini tidak hanya mampu membantu siswa mengembangkan ide secara runtut dan kreatif melalui stimulus visual, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Efektivitas *Game Story Cubes* tercermin dari peningkatan nilai pada kelas eksperimen yang signifikan secara statistik.

Simpulan

Keterampilan menulis cerita pendek siswa sebelum dan setelah menggunakan *Game Story Cubes* (permainan dadu cerita) mengalami perubahan signifikan. Keterampilan menulis cerita pendek dengan menggunakan *Game Story Cubes* (permainan dadu cerita) di kelas eksperimen berada pada kategori tinggi dengan skor rata-rata 87.75. Rata-rata ini mengalami peningkatan dari rata-rata sebelumnya, yaitu 75.68 yang artinya mengalami kenaikan sebanyak 16%. Dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya mengalami kenaikan sebesar 8% yaitu dari rata-rata 73.44 menjadi 78.96. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Game Story Cubes* (permainan dadu cerita) dalam pembelajaran menulis cerita pendek lebih efektif dibandingkan pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut. Penerapan media *Game Story Cubes* (permainan dadu cerita) dalam pembelajaran menulis cerita pendek membantu siswa dalam merangsang imajinasi dan mempermudah pengembangan alur cerita. Dalam proses pembelajarannya, media ini menghadirkan gambar-gambar acak yang ditampilkan melalui dadu, sehingga siswa terdorong untuk menghubungkan ide-ide menjadi satu kesatuan cerita yang utuh dan kreatif. Siswa juga menjadi lebih antusias dan terlibat aktif dalam setiap tahap pembelajaran. Keefektifan *Game Story Cubes* (permainan dadu cerita) ini diperkuat melalui hasil uji-t *Independent Samples t-Test* yang dilakukan pada nilai pretest dan posttest kelas eksperimen menghasilkan nilai $t = -4.615$ dengan nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh adalah 0.000, yang lebih kecil dari 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima, artinya *Game Story Cubes* (permainan dadu cerita) efektif pada keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas IX MTs An-nur Kota Cirebon tahun ajaran 2024/2025.

Daftar Pustaka

- Aeni, R. H., Zain, M. I., & Sobri, M. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri Tentang Peristiwa Alam Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Pendek Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 6(3), 664–670. <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i3.8833>
- Aliah, R. (2016). Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas VII SMP Negeri 27 Makassar. *Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents*, 7(2), 107–115.
- Anita, F., & Suriadiman, N. (2024). The Effectiveness of Audiovisual Media and Picture Series in Enhancing Short Story Writing Skills Efektivitas Media Audiovisual dan Gambar Berseri Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Pendek. *GERAM: Gerakan Aktif Menulis*, 12(2), 31–45. <https://doi.org/10.25299/geram.2024.19556>
- Badriyah. (2015). Efektifitas Proses Pembelajaran Dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal Lentera Komunikasi*, 1(1), 21–36.
- Cahyanto, P. N., & Handayani, K. D. (2018). Pengembangan Media Visual 3 Dimensi Sketchup Pada Materi Pelajaran Menggambar Potongan Rumah Sederhana Satu Lantai Kelas XI Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 2(2), 1–8.
- Darmawati, D., Fatimah, F., & Syaeba, M. (2021). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fabel Menggunakan Metode Mind Mapping Pada Siswa Kelas VII.5 MTs di Kanang. *Journal Pegguruang: Conference Series*, 2(2), 584–591. <https://doi.org/10.35329/jp.v3i2.2500>



- DK, M. R. H., Sinring, A., & Buchori, S. (2024). Pengembangan Media Spin Wheel of Self Confidence Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa Yang Merasa Minder Dalam Pergaulan di SMAN 18 Makassar. *Pinisi Journal Of Art, Humanity & Social*, 4(3), 1–16.
- Faizah, A. N. (2019). Keefektifan Penggunaan Media Film Dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerpen Siswa Kelas VII SMP Negeri 34 Makassar. *Paedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(2), 85–94. Retrieved from <https://jurnalpaedagogia.com/index.php/pdg/article/view/48>
- Hasnawiyah, H., & Maslena, M. (2024). Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Sains Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 10(2), 167–172. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p167-172>
- Hidayatun, F., & Supardi, S. (2025). Meningkatkan Kemampuan Berhitung di SDN Kebon Pala 04 Pagi Melalui Pembelajaran Berbasis Game. *Zona Education Indonesia*, 3(3), 11–18. Retrieved from <https://ejournal.zona-edu.org/index.php/ZEI/article/view/149>
- Imran, M., Ilato, R., Yulia, F. H., Panigoro, M., Ardianyah, A., & Sudirman, S. (2023). Pengaruh Pengajaran Remedial Terhadap Pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu. *Journal of Economic and Business Education*, 1(3), 111–122. <https://doi.org/10.37479/jebe.v1i3.20332>
- Magdalena, I., Roshita, Pratiwi, S., Pertiwi, A., & Damayanti, A. P. (2020). Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 09 Kamal Pagi. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(1), 334–346. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i1.4139>
- Mulyaningsih, I., Rahmat, W., Maknun, D., & Firdaus, W. (2022). How Competence of Production, Attention, Retention, Motivation, and Innovation Can Improve Students' Scientific Writing Skills. *International Journal of Language Education*, 6(4), 368–385. <https://doi.org/10.26858/ijole.v6i4.34360>
- Mulyaningsih, I., Suwandi, S., Setiawan, B., & Rohmadi, M. (2018). PARMI (Production, Attention, Retention, Motivation, And Innovation): An Alternative to Improving Scientific Writing Skills. *Lingua Cultura*, 12(4), 317–321. DOI: 10.21512/Lc.V12i4.4159
- Muslimah, Asri, M., & Laeli, S. (2024). Penggunaan Media Dadu Cerita Terhadap Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V Dalam Menulis Karangan Narasi. *Karimah Tauhid*, 3(2), 5189–5202.
- Nirwaningtyas, F., & Yanti, P. G. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Melalui Media Gambar Seri pada Siswa Kelas IV SDN Semper Barat 05 Pagi. *Journal of Literature Language and Academic Studies*, 3(01), 35–45. <https://doi.org/10.56855/jllans.v3i01.934>
- Nur'aini, H. I. M., Saddhono, K., & Ulya, C. (2015). Implementasi Kurikulum 2013 Pada Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi (Studi Kasus di Kelas X SMK Negeri 1 Karanganyar). *BASASTRA Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya*, 3(3), 1–17.
- Purba, N. N., Kembaren, F. R. W., & Dalimunthe, A. A. (2024). The Effect of Applying Cubes Story As a Teaching Media on The Students' Writing Skill Improvement in English Narrative Text. *Sintaksis : Publikasi Para Ahli Bahasa dan Sastra Inggris*, 2(5), 70–82. <https://doi.org/10.61132/sintaksis.v2i5.978>
- Ramandhani, A. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Dadu Bercerita Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Kelas V SD Negeri Wringinputih 01 Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang. Retrieved from <http://repository.undaris.ac.id/id/eprint/1867/>
- Ridho, U. (2018). Evaluasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *An Nabighoh Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab*, 20(01), 19–26. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v20i01.1124>
- Sapriyah. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Saputra, N., Victorynie, I., Rahmi, S., Siregar, S., Komalasari, D., & Syam, S. (2021). The Use of Animated



- Film Media to Improve the Ability of Writing Short Stories in Elementary School. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 4(2), 3005–3015. <https://doi.org/10.33258/birci.v4i2.2013>
- Siswiyanti, Y. D. (2016). Pemanfaatan Media Informasi Teknologi Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Pada Siswa Kelas 2 SDN Bulukerto 02 Bumiaji Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 4(1), 1–23. <https://jurnal.widyahumaniora.org/index.php/jptwh/article/view/193>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sulaeman, A., & Enawar, E. (2022). The Effect of the Use of Image Card Media on Short Story Writing Ability. *Journal of English Language and Literature (JELL)*, 7(1), 19–26. <https://doi.org/10.37110/jell.v7i1.139>
- Sumantika, A., Sirait, G., Susanti, E., Tarigan, E. P. L., & Oktavia, Y. (2023). Penggunaan Media Teknologi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMA Batam. *Puan Indonesia*, 5(1), 85–94. <https://doi.org/10.37296/jpi.v5i1.149>
- Supartini, W., & Hindarto, H. (2016). Sistem Pakar Berbasis Web Dengan Metode Forward Chaining Dalam Mendiagnosa Dini Penyakit Tuberkulosis di Jawa Timur. *Kinetik*, 1(3), 147–154. <https://doi.org/10.22219/kinetik.v1i3.123>
- Takaeb, M. J., & Mone, F. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe Group Investigation Berbantuan Media Gambar Terhadap Prestasi Belajar Siswa-Siswi Kelas VIII SMP Negeri 3 Soe. *Jurnal Sains dan Edukasi Sains*, 1(2), 33–38. <https://doi.org/10.24246/juses.v1i2p33-38>
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>