

Story Cube in Increasing Narrative Writing Skills

Muhammad Asrul Sultan¹, Muslimin², Zaid Zainal³, Kiram Muhammad⁴

Universitas Negeri Makassar^{1,2,3,4}

Email: m.asrul.sultan@unm.ac.id

Abstract. This research is a quasi-experimental research which objective is to determine whether there is an effect of the use of the Story Cube Game on the learning achievement of the sixth grade students' narrative writing skills at SDN 161 Pinrang. The independent variable in this study is the Story Cube Game media, while the dependent variable is the learning achievement of students' narrative essay writing skills. The population in this study were all students of SDN 161 Pinrang as many as 476 Students, while the sample was class VI.A as the experimental class with 35 students and class VI.B as the control class with 35 students. The data collection with giving a test of learning achievement on essay writing material in the form of pretest and posttest. The data analysis technique is the Independent Sample T-test. Based on the results of inferential statistical analysis, it was found that $P = 0.003$ was smaller than $\alpha = 0.05$. It can be concluded that the use of the Story Cube has a significant effect on the learning outcomes of the VI grade students of SDN 161 Pinrang on writing narrative essay skills.

Keywords: Story cube, narrative writing skills

PENDAHULUAN

Menulis adalah sebuah kemampuan menggunakan pola-pola bahasa dalam bentuk tertulis untuk mengungkapkan suatu gagasan atau pesan dan orang lain dapat memahami tulisan tersebut. Menulis terbagi dua bagian yaitu menulis deskripsi dan menulis narasi. Menulis deskripsi adalah menulis ungkapan atau pendapat kita terhadap sesuatu. Sedangkan menulis narasi adalah proses pengeluaran ekspresi imajinasi atau pikiran penulis yang di tuangkan dalam bentuk cerita. Menulis narasi bukan hal yang mudah dipelajari. Belajar bagaimana bisa membuat narasi yang bisa dimengerti oleh para pembaca. Oleh karena itu kita butuh banyak latihan untuk itu (Samsudin, 2012).

Permasalahan sekarang adalah lemahnya kemampuan menulis masyarakat Indonesia. Lembaga survei Internasional menunjuk tingkat literasi masih rendah. Dari Survei yang dilakukan PISA (*Programme for International Student Assessment-red*) pada tahun 2018 dari 61 negara yang disurvei, Indonesia di posisi 60. Dari data

tersebut terlihat jelas bahwa sungguh rendahnya aktivitas menulis masyarakat Indonesia. Dalam Hal ini disebabkan karena siswa kurang mampu mengeluarkan imajinasi atau ungkapan mereka dengan baik ketika menulis. Oleh sebab itu, siswa harus dirangsang imajinasinya ketika dalam proses belajar menulis. Pembelajaran yang tetap untuk merangsang imajinasi siswa dalam pembelajaran salah satunya adalah belajar sambil bermain.

Di era sekarang ini, para pendidik sudah mengembangkan belajar sambil bermain. Dengan pembelajaran ini siswa diharapkan tidak akan terasa bila dirinya sedang belajar, sehingga membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih luwes dan tidak kaku. Lingkungan belajar dibuat bersahabat dengan siswa sehingga mereka merasa tidak asing. Palsalnya, jika lingkungan belajar tidak akrab dengan mereka, maka belajar akan merasa takut bahkan bisa tidak bisa menerima pembelajaran.

Jadi solusi yang dapat diajukan untuk masalah ini adalah membuat proses belajar menulis itu dengan membuat siswa bermain dalam latihan menulis cerita narasi mereka. Hal ini merupakan hal yang seru bagi siswa. Dengan adanya sebuah permainan yang siswa bisa lebih tertarik untuk belajar. Hal ini sejalan yang di ungkapkan oleh Fred Roger "*Play gives children a chance to practice what they are learning*" (Madray & Catalano 2017). Artinya bermain memberikan siswa kesempatan untuk mempraktekkan apa yang dia pelajari. Hal ini dapat membuat siswa termotivasi sambil mempelajari cara menulis narasi.

Sekarang sudah banyak permainan edukatif yang bisa di gunakan siswa untuk belajar. Ada begitu banyak permainan untuk bisa menunjang perkembangan menulis narasi. Salah satunya permainan bernama *Story Cube*. Permainan *Story Cube* adalah sebuah permainan yang mengguna beberapa dadu bergambar. Permainan bertujuan untuk membuat semua pemain untuk mengeluarkan imajinasi mereka dari gambar yang muncul cari dadu tersebut menjadi sebuah cerita.

Story Cube ditinjau dapat melatih dan meningkatkan kemampuan berimajinasi siswa dalam membuat cerita. Tidak hanya itu, dalam artikel yang ditulis Weder, Lemke & Tungarat (2019) menyebutkan bahwa *Story Cube* memberikan rangsangan positif untuk permainan membuat bercerita. Dari pembahasan ini maka peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh *Story Cube* terhadap keterampilan menulis narasi siswa kelas SDN 161 Pinrang.

Story Cube adalah alat untuk berlatih menyusun cerita yang terdiri dari 9 kubus bergambar. di mana gambar misalnya, dialognya awan, panah, bola lampu, rumah, wajah tidur, jam dan lain sebagainya. *Story Cube* digunakan oleh pelatih, psikolog dan guru untuk pengembangan keterampilan profesional untuk secara bebas mengekspresikan pemikiran ke arah tertentu dalam retorika (Papova Suwignyo & Harsiati, 2019).

Hurst (2016) menjelaskan dengan bahwa *Story Cube* cocok media pengajaran narasi. Dengan mengulirkan dadu yang berisi dengan gambar sederhana siswa

dapat membuat cerita berdasarkan kemampuannya masing-masing. sehingga cerita yang sepadan dengan usia dan kemampuan bahasa anak-anak.

Story Cube dapat dimanfaatkan untuk berbagai hal. Contoh penerapannya adalah permainan kelompok, *ice-breaker*, permainan pemecahan masalah, latihan kemampuan mendengar dan berbicara, latihan mental dan pengembangan aktivitas literasi. Menurut Sydik (2018) Ada banyak cara untuk bermain dengan *Story Cubes* baik bermain sendiri atau bersama orang lain contohnya sebagai berikut:

1. Gulingkan semua 9 dadu dan lihat gambar yang ditampilkan. Ambil 1 gambar yang akan menjadi awal ceritamu. Mulai dengan, "Pada suatu waktu" buat sebuah cerita yang berhubungan dengan ke-9 gambar tadi.
2. Pikirkan judul atau tema untuk cerita tersebut (contoh "Pantai", "liburan fantastisku, Mimpi"). Kemudian gulingkan 9 dadu dan ceritakan sebuah cerita yang berhubungan dengan judul atau tema tadi.
3. Bagi dadunya sebanyak orang yang ikut bermain. mulai dengan 1 pemain, lalu dilanjutkan dengan yang lain, bergantian menggulingkan dadu dan menambah cerita sebelumnya sesuai gambar yang muncul pada dadu. Berhentilah jika ke-9 dadu telah digulingkan atau bisa menambah putaran lagi.

Adapun dalam pelaksanaannya penggunaan *Story Cube* ini dilakukan dalam bentuk *game digital*. Dari beberapa *game Story Cube* yang tersebar di internet. Peneliti memilih menggunakan *game Story Cube* bernama *Story Dice – Tell A Story* yang dikembangkan oleh *Sandclock games* pada tanggal 30 Desember 2019.

Keterampilan menulis narasi adalah Kemampuan seseorang dalam mengomunikasikan dengan berhasil tentang sesuatu /fakta yang pernah dialami yang baru dan bersumber dari pengalaman nyata penulisnya serta disampaikan secara runtut menurut alur waktu (kronologis) , dengan menggunakan tokoh, latar, dan ditulis dengan menggunakan ejaan yang benar, kosakata yang variatif dan kalimat yang baik/ bahasa yang jelas, sehingga dapat dipahami oleh pembaca (Zulela, Siregar, Rachmadtullah, & Warhdani 2017).

Penilaian yang dilakukan terhadap karangan siswa biasanya bersifat holistik, impresif, dan selintas. Jadi, penilaian yang bersifat menyeluruh berdasarkan kesan yang diperoleh dari membaca karangan secara selintas. Penilaian yang bersifat holistik memang diperlukan. Akan tetapi, agar guru dapat menilai secara lebih objektif dan memperoleh informasi yang lebih rinci tentang kemampuan siswa untuk keperluan diagnostik-edukatif, penilai hendaknya disertai dengan penilaian yang bersifat analitis. Penilaian dengan pendekatan analitis merinci karangan ke dalam aspek-aspek atau kategori-kategori tertentu. ada pun bentuk penilaian menulis karangan narasi yang digunakan merujuk pada Model *English as a Second Language* (ESL).

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan penelitian eksperimen (experiment

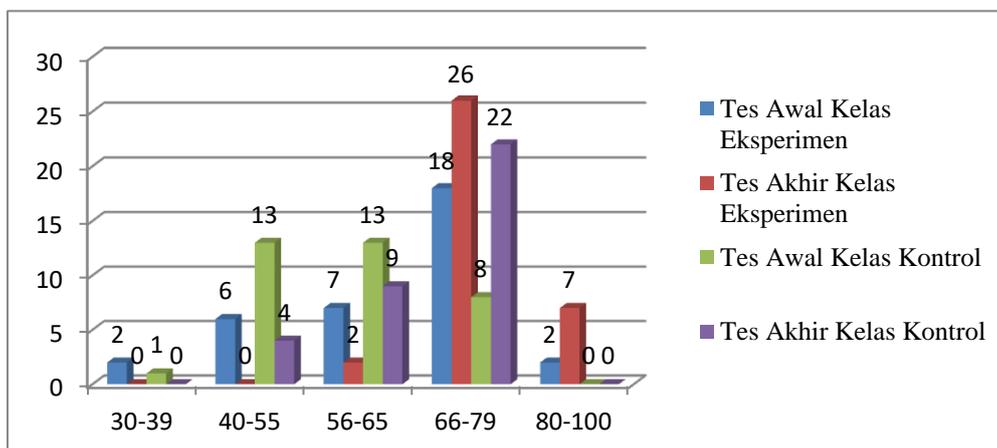
research) dengan desain eksperimen semu atau quasy experiment. Adapun bentuk desain quasy experiment yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Nonequivalent Control Group Design. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 1 September 2020 selama 7 hari. Tempat penelitian adalah di SDN 161 Pinrang. Alamat Jl. Serigala, Uluale, Watang Pulu, Kecamatan Paleteang Kabupaten Pinrang, Sulawesi Selatan dengan sampel 35 siswa kelas eksperimen dan 35 kelas kontrol.

Terlebih dahulu dilakukan tes awal pada kedua kelas. Kemudian, kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan *story cube*. Sedangkan, kelas kontrol diberikan pembelajaran tanpa *story cube*. Terakhir, kedua kelas diberikan tes akhir.

Teknik pengumpulan data dengan hasil tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskripsi dan analisis statistik inferensial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

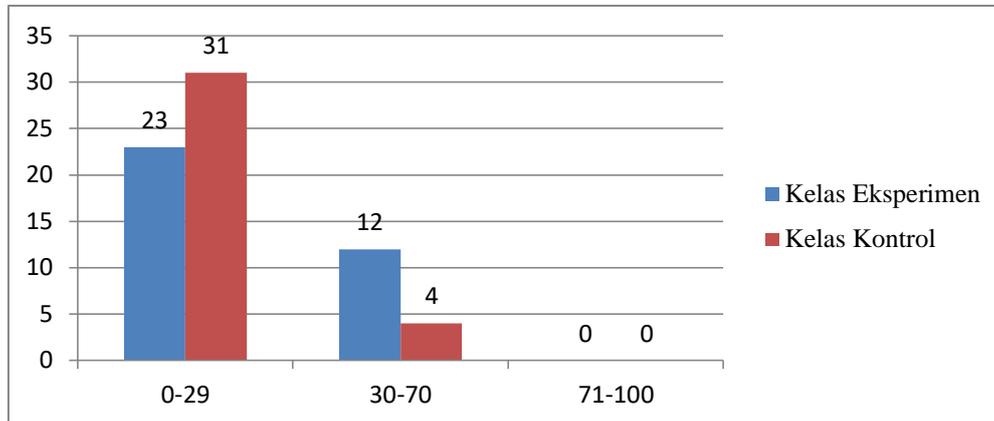
Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dengan menggunakan program SPSS versi 16, diperoleh skor terendah dan skor tertinggi pada tabel n-gain kelas Eksperimen yaitu 59 dan 7. Sedangkan, skor terendah dan skor tertinggi pada tabel n-gain kelas kontrol yaitu 42 dan 2. Berarti skor terendah dan skor tertinggi pada tabel n-gain kelas Eksperimen lebih tinggi daripada n-gain kelas kontrol. Skor rata-rata (*mean*) pada kelas Eksperimen yaitu 26. Sedangkan, Skor rata-rata (*mean*) yang diperoleh pada kelas kontrol yaitu 13. Hasil rata-rata antara n-gain kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa rata-rata pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada hasil rata-rata kelas kontrol.



Gambar 1. Grafik rata-rata tes siswa

Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol. Hal ini disebabkan karena diberikan pembelajaran dengan penggunaan media *Story Cube* dimana dalam proses pembelajaran siswa diberikan kesempatan untuk berimajinasi dalam pembelajaran sehingga dapat mempermudah dalam latihan membuat cerita. Hal ini sejalan dengan

pendapat yang dikemukakan oleh Purnama, Hijriyani & Helanita (2019) yang menyatakan Permainan bahasa bertujuan memperoleh kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa. Ketika siswa bermain siswa dilatih menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dan menyatakan ide dan pikirannya. Dengan demikian bermain akan melatih keterampilan berbahasa..



Gambar 2. Diagram N-Gain siswa

Tabel n-gain hasil belajar keterampilan menulis narasi menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen tingkat efektifitas pembelajaran lebih tinggi. Sedangkan pada kelas kontrol tingkat efektifitas pembelajaran lebih rendah dari pada kelas Eksperimen.

Data tersebut menunjukkan bahwa setelah siswa diberi pembelajaran dengan media *Story Cube*, Hasil belajar siswa mengalami peningkatan jika dibandingkan siswa yang tidak diberikan pembelajaran menggunakan *Story Cube*. Hal ini disebabkan karena penggunaan media *Story Cube* dapat melatih siswa dalam berimajinasi dengan media tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Weder, lamke & Tungarat (2019) yang mengatakan bahwa *Story Cube* memberikan rangsangan positif untuk bermain dalam membuat cerita.

Hasil statistik analisis inferensial dilakukan untuk pengujian hipotesis, yang sebelumnya dilakukan pengujian uji normalitas data dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas data menyatakan bahwa data berdistribusi normal dan hasil uji homogenitas data dinyatakan homogen. Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji *Independent Sample T-test* menunjukkan bahwa H_0 ditolak H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar keterampilan menulis narasi pada siswa di kelas VI SD Negeri 161 Pinrang antara yang menggunakan media *Story Cube* dan tidak menggunakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan data dan pengamatan, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar siswa setelah diberikan pembelajaran dengan penggunaan media *Story Cube*, hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan media *Story Cube*

berpengaruh terhadap hasil belajar keterampilan menulis karangan narasi pada kelas VI SD Negeri 161 Pinrang.

Guru sebaiknya menggunakan media *Story Cube* sebagai salah satu bahan referensi dalam proses pembelajaran di kelas. Guru yang menerapkan media ini dalam pembelajaran keterampilan menulis disarankan untuk memperhatikan hal-hal dalam pembelajaran agar suasana belajar dapat berjalan dengan baik dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. W. 2015. Hubungan Motivasi Berprestasi Dan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Kemampuan Menulis Narasi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 165-176.
- Arikunto, S. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dalman. 2018. *Keterampilan Menulis*. Depok: Rajagrafindo.
- Hasmira, H. 2018. Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Melalui Penggunaan Media Gambar Seri. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 1 (1), 47-56.
- Hurst, T. D. 2016. *How to Teach Narratives: A Survey of Approaches*. 54,5-29.
- Indrawan, Rully & Poppy Yuniawati. 2017. *Metodologi Penelitian*. Bandung: Refika aditama.
- Irianto. 2010. *Statistika konsep, Dasar, Aplikasi dan Pengembangannya*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Kadir. 2019. *Statistika Terapan*. Depok: Rajawali Pers.
- Kasupardi, E & Supriatna. 2010. *Pengembangan Keterampilan Menulis*. Jakarta: MKS.
- Leo, S. 2017. *Mencerahkan Bakat Menulis*. Jakarta : Gramedia.
- Lestari, K.E., & Yudhanegara, M.R. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Madray, A., & Catalano, A. 2017. The Curriculum Material Center's Vital Link to Play and Learning: What's the Connection?. *Education Libraries*, 33(2), 11-17.
- Munir. 2015. *Pengembangan Menulis paragraf*. Yogyakarta :Deepublish
- Neuburger, E. K. 2012. *Show Me a Story: 40 Craft Projects and Activities to Spark Children's Storytelling*. North Adam :Storey Publishing.
- Popova, G., & Sereda, N. 2016. Сторітелінг Як Інструментальний Компонент Самопрезентації В Діловому Спількуванні. *Теорія і практика управління соціальними системами*, 3.
- Prayoga, R. W., Suwignyo, H., & Harsiati, T. 2017. Peningkatan Keterampilan Menulis Cerita Narasi Melalui Penerapan Progam Literasi Berbantuan Media Buku

- Cerita Anak Pada Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. 2(11), 1498-1503.
- Purnama, Sigit, Yuli Salis Hijriyani & Heldanita. 2019. Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini. Bandung:Rosda
- Sahmini, M., & Rostikawati, Y. 2015. Pengembangan Evaluasi Keterampilan Menulis Karya Ilmiah Dengan Pendekatan Sistem. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*,. 2(2), 182-191.
- Samsudin, A. 2012. Peningkatan Kemampuan Menulis Eksposisi Berita Dan Menulis Eksposisi Ilustrasi Siswa Kelas V Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Terpadu Membaca Dan Menulis. *br. Jurnal Penelitian Pendidikan*. 13(2), 1-11.
- Sinring, Abdullah, Abdul Saman, Pattaufi & Rudi Amir. 2016. *Panduan Penulisan Skripsi (Proposal Skripsi, Skripsi, & Karya Ilmiah)*. Makassar: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Syarif, Elina, Zulkarnaini & Sumarmo. 2009. *Pembelajaran Menulis*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sydik, J. 2016. *Hey, where's the monster? How a storytelling game is played in a preschool classroom*. Nebraska: Lincoln.
- Weder, F., Lemke, S., & Tungarat, A. 2019. (Re) storying Sustainability: The Use of Story Cubes in Narrative Inquiries to Understand Individual Perceptions of Sustainability. *Sustainability*. 11(19), 5264.
- Zulela, M., Siregar, Y. E. Y., Rachmadtullah, R., & Warhdani, P. A. 2017. Keterampilan Menulis Narasi Melalui Pendekatan Konstruktivisme Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 8(2), 112-123.