



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DADU BERCERITA
TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI PADA
SISWA KELAS V SD NEGERI WRINGINPUTIH 01
KECAMATAN BERGAS KABUPATEN SEMARANG**

SKRIPSI

Disusun sebagai salah satu syarat
memperoleh gelar akademik Sarjana Pendidikan

Oleh

AISYAH RAMANDHANI

NPM. 20.32.0001

Dosen Pembimbing

Atrianing Yessi W, M.Pd

Nimas Puspitasari, M.Pd

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNDARIS
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Dadu Bercecerita Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Kelas V SD Negeri Wringinputih 01 Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang

Penulis : Aisyah Ramandhani

NPM : 20320001

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Tanggal : 22 Oktober 2024

Setelah diperiksa/diteliti ulang, dinyatakan memenuhi persyaratan untuk dipertahankan dalam ujian skripsi.

Menyetujui:

Pembimbing Utama

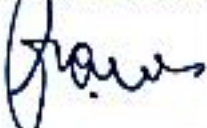

Atrianing Yessi Wljyanti, M.Pd
NIDN. 0622018801

Pembimbing Pendamping


Nimas Puspitasari, M.Pd
NIDN. 060908801

Mengetahui

Dekan FKIP UNDARIS


Dra. Hj. Sri Widayati, M.Si
NIDN. 0615086302

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Dadu Bercerita Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Kelas V SD Negeri Wringinputih 01 Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang

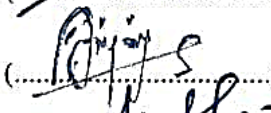
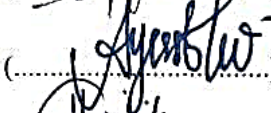
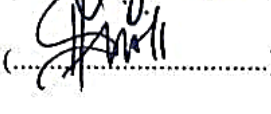
Penulis : Aisyah Ramandhani

NPM : 20320001

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

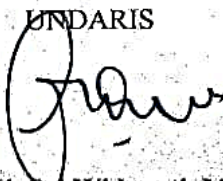
Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNDARIS pada hari Jum'at 25 Oktober 2024.

Panitia Penguji :

- | | | |
|------------|------------------------------------|--|
| 1. Ketua | Ridha Sarwono, M.Pd | (..... ) |
| 2. Anggota | 1. Puji Winarti, M.Pd | (..... ) |
| | 2. Atrianing Yessi Wijayanti, M.Pd | (..... ) |
| | 3. Nimas Puspitasari, M.Pd | (..... ) |

Ungaran, 23 April 2025

Disahkan Oleh
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
UNDARIS


Dra. Hj. Sri Widayati, M.Si
NIDN. 0615086302

ABSTRAK

Ramandhani, Aisyah, 2025. *Pengaruh Media Pembelajaran Dadu Bercerita Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Kelas V SD Negeri Wringinputih 01 Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI Ungaran. Pembimbing Utama : Atrianing Yessi W, M.Pd, Pembimbing Pendamping : Nimas Puspitasari, M.Pd.3

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan menulis karangan narasi pada siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Rumusan masalahnya yaitu apakah terdapat pengaruh media pembelajaran dadu bercerita terhadap keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas V SD N Wringinputih 01. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada dan tidaknya pengaruh media pembelajaran dadu bercerita terhadap keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas V SD N Wringinputih 01.

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen. Penelitian dilakukan di SD Negeri Wringinputih 01 dan SD Negeri Wringinputih 02. Variabel yang diteliti meliputi media dadu bercerita dan keterampilan menulis karangan narasi. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V yang berjumlah 57. Siswa kelompok eksperimen adalah kelas V SD Negeri Wringinputih 01 yang berjumlah 30 siswa sedangkan siswa kelompok kontrol adalah SD Negeri Wringinputih 02 yang berjumlah 27 siswa. Teknik sampling yang digunakan yaitu Teknik Sampling Jenuh. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes untuk mengukur keterampilan menulis karangan narasi. Pengujian hipotesis menggunakan uji t, dimana data sudah dilakukan uji normalitas dan homogenitas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media dadu bercerita terhadap keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas V SD Negeri Wringinputih 01. Hal ini dibuktikan dengan perolehan hasil uji hipotesis dengan rumus uji t yaitu nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,231 > 2,0040$) maka H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya ada pengaruh Penggunaan Media Dadu Bercerita Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Kelas V SD Negeri Wringinputih 01 Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang.

Kata kunci : Media Dadu Bercerita, Keterampilan Menulis Karangan Narasi

ABSTRACT

Ramandhani, Aisyah, 2025. The Influence of Storytelling Dice Learning Media on Narrative Writing Skills in Grade V Students of Wringinputih 01 Elementary School, Bergas District, Semarang Regency. Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Darul Ulum Islamic Center Sudirman University GUPPI Ungaran. Main Advisor: Atrianing Yessi W, M.Pd, Supervisor: Nimas Puspitasari, M.Pd.

This research is motivated by the low narrative writing skills of students in learning Indonesian. The formulation of the problem is whether there is an influence of storytelling dice learning media on narrative writing skills in grade V students of Wringinputih 01 Elementary School. This study aims to determine whether or not there is an influence of storytelling dice learning media on narrative writing skills in grade V students of Wringinputih 01 Elementary School.

The type of research used is quantitative experiment. The study was conducted at SD Negeri Wringinputih 01 and SD Negeri Wringinputih 02. The variables studied included storytelling dice media and narrative writing skills. The population in this study were all fifth grade students totaling 57. The experimental group students were fifth grade students of SD Negeri Wringinputih 01 totaling 30 students while the control group students were 27 students of SD Negeri Wringinputih 02. The sampling technique used was the Saturated Sampling Technique. The data collection technique used was a test to measure narrative writing skills. Hypothesis testing used the t-test, where the data had been tested for normality and homogeneity.

The results showed that there was an effect of storytelling dice media on narrative writing skills in fifth grade students of SD Negeri Wringinputih 01. This was evidenced by the results of the hypothesis test with the t-test formula, namely the calculated t value $> t$ table ($3,231 > 2,0040$) so H_a was accepted and H_o was rejected. This means that there is an influence of the Use of Storytelling Dice Media on Narrative Writing Skills in Grade V Students of Wringinputih 01 Elementary School, Bergas District, Semarang Regency.

Keywords: Storytelling Dice Media, Narrative Writing Skills

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aisyah Ramandhani
NPM : 20320001
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar – benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui menjadi milik sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademik atas perbuatan tersebut.

Ungaran, 26 September 2024

Yang membuat pernyataan,



Aisyah Ramandhani

NPM. 20320001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ،

وَمَنْ أَرَادَهُمَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ

“Barangsiapa yang hendak menginginkan dunia, maka hendaklah ia menguasai ilmu. Barangsiapa menginginkan akhirat hendaklah ia menguasai ilmu, dan barangsiapa yang menginginkan keduanya (dunia dan akhirat) hendaklah ia menguasai ilmu.”

(Hadist Riwayat Ahmad)

Persembahan :

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua Orang tua saya Bapak Sutanto dan Ibu Marsih yang termulia yang selalu mendo'akan setiap waktu dan memberikan dukungan atas semua keputusan yang diambil dalam hidupku.
2. Keluarga besar simbah Mohlan dan simbah Ratemin yang senantiasa mendoa'akan dalam keberkahan dalam mencari ilmu dan kesuksesanku di masa depan.
3. Sahabat – sahabatku yang selalu mendengar keluh kesahku selama perkuliahan.
4. Teman – teman kuliah Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2020 yang telah berjuang bersama selama perkuliahan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia yang dilimpahkan-Nya sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik. Skripsi ini berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Dadu Bercerita Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Kelas V SD Negeri Wringinputih 01 Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang”.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama penulis studi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada yang terhormat :

1. Dr. Drs. H. Hono Sejati, S. H., M. Hum., Rektor Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI Kabupaten Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan studi ini.
2. Dra. Hj. Sri Widayati, M. Si, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI Kabupaten Semarang yang telah memberikan izin untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ridha Sarwono, M .Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI Kabupaten Semarang yang telah memberikan kemudahan pada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Atrianing Yessi Wijayanti, M. Pd., selaku Pembimbing Utama yang dengan keikhlasan dan ketelitian memberikan bimbingan baik berupa motivasi dan masukan bagi penyusunan skripsi ini.

5. Nimas Puspitasari, M. Pd., selaku pembimbing pendamping yang dengan kesabaran membimbing dan mengarahkan peneliti baik saran dan petunjuk dari awal hingga akhir guna penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen beserta staf pegawai FKIP Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI Kabupaten Semarang yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama mengikuti kegiatan perkuliahan.
7. Maria Ana Tjandra Puspa Dewi, S. Pd.SD., selaku Kepala Sekolah Dasar Negeri Wringinputih 01 yang telah bersedia memberikan kemudahan dan perizinan dalam penelitian ini.
8. Jumilah, S. Pd., selaku Kepala Sekolah Dasar Negeri Wringinputih 02 yang telah memberikan perizinan dalam penelitian ini.
9. Teman –teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan berbagai pihak yang tidak saya sebut satu per satu, yang telah memberikan dukungan moral sehingga penulis selesai studi.
10. Kedua orang tua termulia dan saudara-saudaraku yang menemani dengan penuh pengertian selama penulis menyelesaikan studi.
11. Teriring doa semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah swt., dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Aamiin

Ungaran, 26 September 2024



Aisyah Ramandhani

NPM . 20320001

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Penegasan Istilah	7
F. Sistematika Penulisan Skripsi.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Deskripsi Teori	11
1. Media Pembelajaran.....	11
2. Media Pembelajaran Dadu Bercerita	13

3. Keterampilan Menulis.....	19
4. Menulis Karangan Narasi	22
5. Keterampilan Menulis Karangan Narasi Menggunakan Media Dadu Bercerita.....	26
B. Penelitian Relevan	26
C. Kerangka Pikir	28
D. Hipotesis Penelitian	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Desain Penelitian	31
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	33
D. Variabel Penelitian.....	33
E. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling	33
F. Teknik Pengumpulan Data	34
G. Validitas dan Realibilitas Instrumen.....	35
H. Teknik Analisis data	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Deskripsi Data	41
1. Profil Lokasi Penelitian.....	41
2. Sajian Data	43
3. Hasil Penelitian	45
B. Pembahasan	49
BAB V PENUTUP	53
A. Simpulan.....	53
B. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN.....	59

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil Uji Validitas Ahli	36
Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Konstruk	36
Tabel 3.3 Hasil Reliabilitas	37
Tabel 4.1 Hasil Analisis data <i>Pretest</i>	44
Tabel 4.2 Hasil Analisis data <i>Posttest</i>	45
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest & Posttest</i>	46
Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka dadu.....	15
Gambar 2.2 Tabel dadu bercerita	16
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir	29
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian SD Negeri Wringinputih 01	59
Lampiran 2 Surat Keterangan dari SD Negeri Wringinputih 01.....	60
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian SD Negeri Wringinputih 02	61
Lampiran 4 Surat Keterangan Dari SD Negeri Wringinputih 02.....	62
Lampiran 5 Alur Tujuan Pembelajaran	63
Lampiran 6 Capaian Pembelajaran Fase C	65
Lampiran 7 Modul Ajar Kelas Eksperimen	68
Lampiran 8 Modul Ajar Kelas Kontrol	75
Lampiran 9 Kisi-kisi Soal	81
Lampiran 10 Soal Uji coba Keterampilan Menulis Karangan Narasi.....	82
Lampiran 11 Kisi-kisi penilaian Keterampilan Menulis Karangan Narasi	83
Lampiran 12 Rubrik Penilaian Keterampilan Menulis Kelas Eksperimen	84
Lampiran 13 Lembar Validator Ahli.....	86
Lampiran 14 Data Hasil Uji Validitas isi.....	92
Lampiran 15 Data Hasil Uji Validitas Konstruk.....	93
Lampiran 16 Tabel Distribusi R _{Tabel}	94
Lampiran 17 Hasil Uji Reliabilitas	95
Lampiran 18 Soal <i>Pretest & Posttest</i> Kelas Kontrol	96
Lampiran 19 Soal <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	97
Lampiran 20 Soal <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	98
Lampiran 21 Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	100
Lampiran 22 Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	101
Lampiran 23 Hasil Uji Normalitas.....	102
Lampiran 24 Hasil Uji Homogenitas	103
Lampiran 25 Tabel distribusi T.....	104
Lampiran 26 Dokumentasi Kegiatan	105

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Rahmadayanti & Hartoyo (2022:2) kurikulum merupakan ruh dalam pendidikan dan tidak pernah dapat dipisahkan. Kurikulum adalah seperangkat program pendidikan yang telah disusun dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan pendidikan yang di dalamnya terdapat komponen yang saling berkaitan dan mendukung satu sama lain. Sistem pendidikan di Indonesia, pendidikan telah mengalami pergantian kurikulum sebanyak sebelas kali, di mulai pada tahun 1947, dengan kurikulum yang sangat sederhana kemudian sampai terakhir adalah kurikulum 2013 (Ilmawan, 2024:1). Kurikulum 2013 berjalan selama 9 tahun sampai wabah covid-19 melanda dan mengharuskan siswa belajar di rumah, dan pemerintah memberlakukan kurikulum darurat. Kemudian setelah 1 tahun berjalan dilakukan evaluasi terhadap penggunaan kurikulum darurat dan diperoleh hasil yang lebih baik dari penggunaan kurikulum 2013.

Dalam Rahmadayanti & Hartoyo (2022:2), dituliskan bahwa menteri pendidikan Indonesia, Nadiem Makarim mengubah dan menetapkan kurikulum merdeka sebagai penyempurnaan dari kurikulum 2013 pada tanggal 10 Desember 2019. Vhalery dalam Ilmawan (2024:2) mengatakan bahwa Konsep merdeka belajar pada kurikulum merdeka sejalan dengan cita-cita dari Ki Hajar Dewantara yang berfokus pada pembelajaran yang bebas sehingga siswa dapat belajar secara mandiri dan kreatif. Dengan adanya kebebasan tersebut, dijadikan

sebagai dorongan bagi siswa untuk bereksplorasi pengetahuannya sehingga tercipta karakter yang merdeka. Merdeka belajar mendorong terbentuknya karakter jiwa merdeka di mana guru dan siswa dapat secara leluasa dan menyenangkan mengeksplorasi pengetahuan, sikap dan keterampilan dari lingkungan. Merdeka belajar dapat mendorong siswa belajar dan mengembangkan dirinya (Samiha dkk., 2023:57)

Samiha dkk. (2023:58) berpendapat SD/MI dapat mengorganisasikan muatan pembelajaran menggunakan pendekatan mata pelajaran atau tematik. Salah satu mata pelajaran wajib di SD yaitu Bahasa Indonesia. Belajar Bahasa Indonesia merupakan pokok dari proses pendidikan di sekolah. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) harus dipahami oleh guru dinyatakan dalam BNSP adalah sebagai berikut: 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan. 2) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara. 3) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan. 4) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial. 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. 6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Sementara itu menurut Ida Ayu dan Gede Sidi (2022:3) ruang lingkup pembelajaran bahasa Indonesia di SD mencakup keterampilan berbahasa yakni

keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Agustinus Gereda (2020:20) mengatakan jika dilihat dari sifatnya, keterampilan menyimak dan membaca bersifat reseptif, yaitu menerima atau memahami pesan yang disampaikan penulis, sedangkan keterampilan berbicara dan menulis bersifat produktif artinya menghasilkan tulisan.

Menulis adalah keterampilan produktif dengan menggunakan tulisan. Menulis dapat dikatakan suatu keterampilan berbahasa yang paling rumit di antara jenis-jenis keterampilan berbahasa lainnya (Tarigan, 2021:150). Karena menulis tidak hanya sekedar menuangkan ide dalam bentuk tulisan akan tetapi juga butuh keterampilan dalam mengolah bahasa maupun cerita yang ditulis supaya dimengerti oleh pembaca, sehingga perlu adanya latihan menulis yang dilakukan secara bertahap pada setiap jenjang sekolah. Menurut Samsudin dalam Sultan & Muhammad (2018:1) menulis terbagi dua bagian yaitu menulis deskripsi dan menulis narasi. Menulis deskripsi adalah menulis pendapat penulis terhadap sesuatu atau bisa dibilang mendeskripsikan sesuatu. Sedangkan menulis narasi adalah proses pengeluaran ekspresi imajinasi atau gagasan penulis yang dituangkan dalam bentuk cerita. Menulis narasi merupakan hal yang cukup sulit dan harus dipelajari. Sehingga diperlukan banyak latihan untuk menulis karangan narasi.

Samiha dkk. (2023:3) berpendapat menulis karangan narasi termasuk dalam aspek dalam ruang lingkup pembelajaran bahasa Indonesia yang mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra. Pembelajaran bahasa Indonesia di SD yang dibagi menjadi dua kelompok yakni peringkat pemula (kelas I–III) dan peringkat lanjutan (kelas IV–VI). Penerapan

pembelajaran bahasa untuk kedua kelompok tersebut berbeda karena sasaran dan tujuan pengajarannya pun berbeda. Untuk pembelajaran di kelas V, kompetensi menulis karangan narasi yang harus dikuasai siswa yaitu siswa menulis kalimat dalam teks naratif sederhana dengan pembuka, tengah, penutup dengan elemen intrinsik seperti dialog untuk menarik pembaca. Dengan adanya kompetensi yang harus dicapai tersebut siswa tentunya permasalahan yang sering dialami siswa dalam menulis karangan narasi.

Menurut (Yuliawati dkk, 2020:95), permasalahan dalam menulis karangan narasi yang sering ditemukan antara lain kesalahan dalam menggunakan ejaan yang tepat, penokohan, penggunaan diksi, alur cerita dan latar kejadian. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor seperti materi yang disampaikan belum sepenuhnya dipahami siswa, kurangnya latihan mengarang, pemahaman kebahasaan yang kurang dan siswa kebingungan menentukan ide pokok. Asmoro & Muhammad (2023:2883), juga menemukan permasalahan dalam menulis karangan narasi yaitu kesulitan menyusun judul karangan. Hal ini dapat dipengaruhi oleh faktor kurangnya pemahaman s tentang tema cerita.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan penulis pada 15 April 2024 pada semester genap kelas IV di SD Negeri Wringinputih 01 dengan walikelas dan siswa kelas IV mengenai keterampilan menulis karangan narasi, diperoleh informasi bahwa siswa juga mengalami permasalahan yang telah ditemukan sebelumnya. Permasalahan yang ditemukan yaitu siswa kesulitan menyusun karangan, unsur cerita kurang lengkap, kesalahan ejaan dan tanda baca, serta alur cerita yang tidak sesuai. Hal tersebut karena pembelajaran menulis karangan masih berpusat pada guru dan kurangnya latihan menulis

diluar jam pelajaran sekolah. Apalagi guru juga terbatas dalam mengawasi literasi siswa jika diluar jam pelajaran. Sehingga menyebabkan nilai rata-rata tergolong rendah yang dapat dilihat dari penilaian formatif menulis karangan narasi, dari 30 siswa yang ada di kelas tersebut hanya 13 siswa yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) formatif menulis yaitu 70, dan 17 siswa lainnya masih dibawah KKTP.

Pada kurikulum merdeka belajar guru dibebaskan dalam merancang pembelajaran dan menggunakan media modern yang beragam. Guru di SD Negeri Wringinputih 01 berupaya menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan dalam pembelajaran menulis karangan narasi. Siswa diminta untuk menuliskan cerita berdasarkan pengalaman mereka. Akan tetapi pengalaman siswa terkadang tidak dapat diceritakan secara baik dan runtut. Oleh karena itu perlu adanya media pembelajaran menyenangkan dan baru yang dapat digunakan dalam pembelajaran menulis karangan narasi yang bepusat pada siswa salah satunya yaitu media dadu bercerita. Dadu bercerita adalah dadu yang setiap sisinya berisi gambar (Ananda, 2022:23).

Media dadu bercerita dapat digunakan untuk pembelajaran keterampilan menulis karangan narasi. Dengan menggunakan media tersebut siswa dapat tertarik pada pembelajaran karena gambar yang disajikan dapat menarik perhatian siswa, dadu yang digunakan dibuat sendiri oleh siswa sehingga siswa menjadi lebih aktif, dan dengan media tersebut setiap siswa dapat membuat karangan narasi dengan cara melemparkan dadu yang setiap sisinya terdapat gambar cuaca yang berbeda dimana pada lemparan pertama gambar cuaca yang keluar sejajar dengan tokoh yang didapatkan, lemparan kedua gambar cuaca

yang keluar sejajar dengan latar yang didapatkan, dan lemparan ketiga gambar cuaca yang keluar sejajar dengan masalah, kemudian tokoh, latar, dan masalah yang didapatkan dapat digunakan siswa untuk menyusun karangan narasi sehingga cerita yang dihasilkan berbeda beda tergantung pada hasil lemparan dadu yang dilakukan.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh media dadu bercerita terhadap keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas V SD Negeri Wringinputih 01. Judul penelitian yang diambil yaitu “Pengaruh Media Pembelajaran Dadu Bercerita Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Kelas V SD Negeri Wringinputih 01 Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran dadu bercerita terhadap keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas V SD Negeri Wringinputih 01 Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada dan tidaknya pengaruh media pembelajaran dadu bercerita terhadap keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas V SD Negeri Wringinputih 01 Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih ilmu pengetahuan dan teknologi, menambah wawasan dan pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran dadu bercerita dalam pembelajaran menulis karangan narasi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa dalam menulis karangan narasi yang baik dan benar dengan menggunakan media pembelajaran dadu bercerita.

b. Bagi guru

Diharapkan dengan adanya penelitian ini guru menjadi tertarik dalam melaksanakan pembelajaran menulis karangan narasi menggunakan media dadu bercerita sekaligus menjadi referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang lain.

c. Bagi sekolah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi siswa di sekolah, dan penelitian ini dapat menjadi sumber dan paduan bagi sekolah untuk melaksanakan pembelajaran dengan media dadu bercerita dalam menulis karangan narasi.

E. Penegasan Istilah

Dalam Penelitian ini perlu penegasan beberapa kata kunci yang perlu dijelaskan

antara lain:

1. Media dadu bercerita

Media dadu bercerita adalah media pembelajaran dengan menggunakan dadu yang setiap sisinya berisi gambar cuaca yang berbeda dan dilengkapi kertas lain yang berisi tabel pilihan tokoh, latar, dan masalah yang dapat disebut dengan tabel dadu bercerita. Dadu yang digunakan terbuat dari kertas hvs, kertas hvs tersebut terdapat kerangka dadu yang disetiap sisinya berisi gambar cuaca yang berbeda. Kemudian garis tepi kerangka dadu dapat digunting dan ditempelkan hingga terbentuk dadu. Dadu tersebut dilengkapi dengan tabel dadu bercerita yang juga terbuat dari hvs didalamnya berisi tabel untuk memilih tokoh, latar, dan masalah. Siswa dapat menggunakan media dengan cara membuat dadu terlebih dahulu, kemudian dadu dilemparkan sebanyak tiga kali. Lemparan dadu pertama untuk memilih tokoh yang dimana tokoh yang didapatkan sejajar dengan gambar cuaca ketika dadu dilempar. Lemparan kedua dan ketiga untuk memilih latar dan masalah, latar dan masalah yang didapatkan juga yang sejajar dengan gambar cuaca pada lemparan kedua dan ketiga. Setelah tokoh, latar, dan masalah telah didapat siswa dapat menuliskan cerita karangan dengan mengembangkan ide dan kreativitasnya sesuai dengan tokoh, latar, dan masalah yang didapatkan sehingga cerita yang dihasilkan dapat berbeda satu sama lain dimana siswa dapat menambahkan pilihan cuaca sesuai dengan hasil gambar pada saat melempar dadu baik itu digunakan seluruhnya atau hanya dipilih satu maupun dua pilihan cuaca saja.

2. Keterampilan Menulis Karangan Narasi

Keterampilan menulis adalah keterampilan mengungkapkan gagasan melalui bahasa yang dituliskan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dengan pembaca. Karangan narasi adalah karangan dari tulisan seseorang yang mencoba menceritakan suatu peristiwa atau kejadian yang membuat pembaca seolah-olah telah melihat atau merasakan sendiri peristiwa tersebut yang diceritakan secara runtut. Keterampilan menulis karangan narasi terdapat pada kelas V elemen menulis dengan Capaian Pembelajaran (CP) yaitu siswa menulis kalimat dalam teks naratif sederhana dengan pembuka, tengah, penutup dengan elemen intrinsik seperti dialog untuk menarik pembaca. Aspek penilaian keterampilan menulis karangan narasi dalam penelitian ini antara lain 1) Unsur intrinsik cerita (tema, tokoh, latar, amanat); 2) Isi cerita; 3) Gaya bahasa; 4) Ejaan dan tanda baca; dan 5) Alur.

F. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari tiga diantaranya sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian awal skripsi ini terdiri dari sampul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, abstrak, pernyataan keaslian, motto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Inti

Bagian inti skripsi ini dibagi menjadi lima bagian antara lain:

- a. Bab I yaitu pendahuluan yang terdiri latar belakang masalah, rumusan

masalah, tujuan penelitian ,manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika penulisan.

- b. Bab II yaitu kajian pustaka yang terdiri dari deskripsi teori, penelitian relevan, kerangka pikir, dan hipotesis penelitian.
- c. Bab III yaitu metode penelitian yang menjelaskan jenis penelitian, desain penelitian, lokasi dan waktu penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel dan teknik sampling, teknik pengumpulan data, validitas dan reliabilitas instrumen, teknik analisis data.
- d. Bab IV terdiri dari hasil peneitian dan pembahasan yang berisi deskripsi data dan pembahasan hasil penelitian.
- e. Bab V yaitu penutup yeng terdiri dari kesimpulan dan saran

3. Bagian Akhir

Bagian akhir skripsi ini terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam KBBI media diartikan sebagai perantara; penghubung; yg terletak di antara dua pihak (orang, golongan, dsb). Andi (2016:6) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Setiap media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Nurul (2020:22) Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mendukung dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya.

Dari pemaparan definisi di atas dapat disimpulkan pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar yang mendukung proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Fungsi media pembelajaran

Fungsi media pembelajaran memiliki kemampuan fiksatif, manipulating dan distributif yaitu menangkap, menyimpan, menampilkan suatu obyek, memanipulasi obyek sesuai kebutuhan serta mampu menjangkau audiens (Gunawan 2019:23). Menurut Andi (2016: 10) fungsi media pembelajaran antara lain: 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar; 2) Mengurangi kesenjangan informasi yang disampaikan guru kepada siswa; 3) Proses pembelajaran menjadi jelas dan menarik sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup; 4) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif karena komunikasi dua arah secara aktif; 5) Efisiensi dalam waktu dan tenaga; 6) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa; 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar; 8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Berdasarkan fungsi media yang telah dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara informasi yang akan disampaikan dalam pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Media pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran menjadi aktif, menyenangkan, dan suasana belajar menjadi lebih hidup serta efisiensi waktu dan tenaga.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Andi (2016:29) media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa golongan diantaranya sebagai berikut:

1) Benda sebenarnya, seperti: orang, kejadian, objek atau benda tertentu

- 2) Media cetak: buku, bahan ajar, modul, dan sebagainya
- 3) Media grafis: gambar/foto, bagan, grafik, peta, diagram/skema, lukisan, poster, kartun dan karikatur
- 4) Media tiga dimensi: model padat, model penampang, model susun, model kerja, diorama, boneka tangan, boneka tali, boneka tongkat, dan sebagainya.
- 5) Media audio: audio tape recorder, compact disk audio, radio analog dan digital
- 6) Proyeksi diam: OHP dan transparansi
- 7) Proyeksi gerak: film, powerpoint
- 8) Media komputer: pengajaran dengan bantuan komputer (CAI), hypertext, animasi
- 9) Media jaringan internet: *electronic learning/ virtual learning, mobile learning, radio streaming, video streaming.*

Klasifikasi media diatas dapat dikembangkan sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan dalam pembelajaran. Seperti pengembangan media tiga dimensi dadu yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Dadu dapat digunakan untuk mengenal huruf dalam membaca permulaan, media tersebut juga dapat dikembangkan untuk keterampilan bercerita (Ananda, 2022:19).

2. Media Pembelajaran Dadu Bercerita

a. Pengertian Media Dadu Bercerita

Menurut KBBI dadu adalah benda berbentuk persegi empat yang mempunyai enam permukaan; kubus. Ananda (2022:23) berpendapat,

dadu merupakan kubus kecil berisi enam sisi, pada keenam sisinya diberi bermata satu sampai enam yang diatur sedemikian rupa sehingga dua sisi yang berhadapan selalu berjumlah tujuh (digunakan dalam permainan atau yang lainnya). Popon Suwili dalam Siti Astuti (2016:31) merupakan sebuah benda berbentuk kubus yang mempunyai enam sisi dengan masing-masing penanda yang berbeda pada setiap sisinya. Menurut Yanni (2012:21) dadu adalah bentuk benda yang digunakan dalam permainan, Media dadu tersebut mudah diperoleh dan dapat dimanfaatkan untuk berbagai permainan, memiliki bentuk yang sederhana dan mudah digunakan sehingga mudah dimengerti.

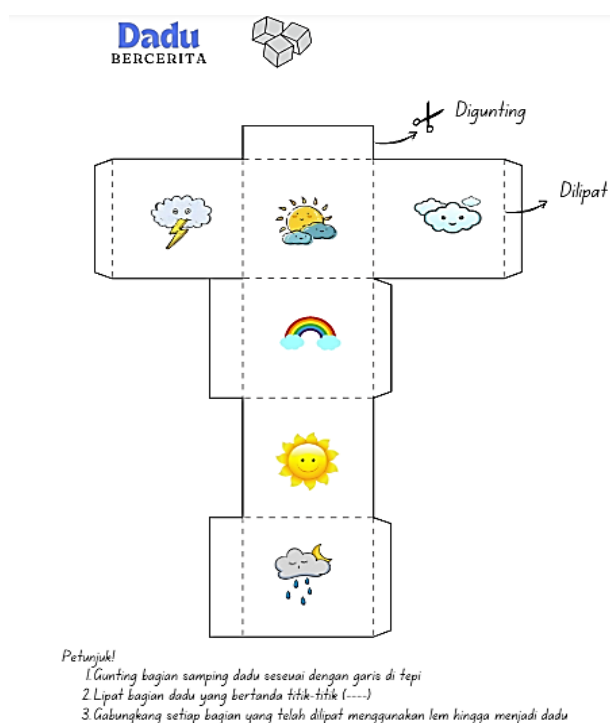
Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media dadu merupakan kubus yang terdiri dari enam sisi dengan penanda dan dapat digunakan dalam berbagai permainan. Dadu bercerita adalah dadu yang setiap sisinya berisi gambar. Media dadu bercerita merupakan media pembelajaran visual tiga dimensi berbentuk yang dilengkapi dengan gambar berbeda (Ananda, 2022:24).

d. Jenis Dadu Dalam Media Dadu Bercerita

Menurut (Ananda, 2022:23) terdapat tiga jenis dadu dalam media dadu bercerita yang memiliki perbedaan masing-masing. 1) Dadu tokoh/pelaku yang digunakan dalam media dadu bercerita ini berdasarkan pada pelaku yang biasa siswa temui pada kehidupan sehari-hari; 2) Dadu kegiatan adalah kegiatan adalah kegiatan yang mungkin dilakukan siswa sehari-hari; dan 3) Dadu latar yang digunakan adalah tempat-tempat yang mungkin didatangi oleh siswa.

Media dadu bercerita ini menggunakan 3 jenis dadu dalam pelaksanaannya oleh karena itu peneliti memilih mengubah dadu tokoh dan latar dalam bentuk tabel dadu bercerita dan menambahkan masalah dalam tabel cerita, dan dadu tetap digunakan untuk memilih tokoh, latar, serta masalah yang terdapat dalam tabel dadu bercerita. Media dadu yang digunakan peneliti juga dibuat sendiri oleh siswa sehingga siswa dapat aktif dan tertarik dengan pembelajaran. Media dadu yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Gambar kerangka dadu, yang nantinya dadu akan dibuat sendiri oleh siswa.



Gambar 2.1
Kerangka Dadu

Gambar 2.1 merupakan gambar kerangka dadu. Kerangka tersebut dapat digunting dibagian tepi gambar, kemudian siswa dapat

melipat sisi kerangka yang bertanda garis putus-putus dan menggabungkan satu sisi dengan yang lainnya sampai membentuk dadu. Karena dadu tersebut berbentuk kubus jadi siswa dapat menggabungkan setiap sisi dengan memulainya dari arah mana saja sesuai dengan kreativitasnya. Kegiatan membuat dadu ini juga dapat merangsang siswa untuk berfikir kritis dan aktif dalam pembelajaran. Gambar cuaca pada setiap sisi dadu nantiya dapat digunakan untuk menambah kreativitas siswa dalam menyusun cerita dimana siswa dapat menambahkan cuaca dalam ceritanya sesuai dengan gambar cuaca yang keluar ketika dadu dilemparkan, baik pada lemparan pertama untuk memilih tokoh atau pada lemparan kedua dan ketiga untuk memilih latar dan masalah.

- 2) Media dadu bercerita yang digunakan dilengkapi dengan tabel dadu bercerita.

Dadu Bercerita

Lempar dadu sebanyak tiga kali untuk menentukan tokoh, latar, dan masalah cerita. Setelah itu, buatlah cerita sesuai kreativitasmu!

Cuaca	Tokoh	Latar	Masalah
	Siswa Sekolah Dasar	Candi Borobudur	Salah Jalan
	Keluarga	Jogja Bay	Jalanan Macet
	Anak Pramuka	Hortimart	Terjebak Hujan
	Pedagang	Pantai Drini	Kehilangan Uang
	Guru	Rawa Pening	Ketinggalan Rombongan
	Buruh Pabrik	Salaka	Sakit

Gambar 2.2
Tabel Dadu Bercerita

Tabel dadu bercerita digunakan untuk menentukan tokoh, latar, dan masalah dari hasil lemparan dadu yang telah dibuat oleh siswa. Siswa dapat melemparkan dadu sebanyak tiga kali untuk menentukan tokoh, latar, dan masalah. Gambar cuaca pada kolom pertama tabel tersebut sama dengan gambar pada setiap sisi dadu. Siswa dapat menentukan tokoh dengan cara melemparkan dadu, kemudian gambar cuaca yang muncul pada dadu disesuaikan dengan gambar cuaca yang sejajar dengan kolom tokoh. Lemparan kedua ketika gambar cuaca pada dadu muncul disesuaikan dengan gambar cuaca pada kolom latar yang sejajar dengan gambar cuaca, dan lemparan ketiga untuk memilih masalah dimana gambar cuaca yang muncul pada dadu disesuaikan dengan gambar cuaca yang sejajar dengan masalah pada tabel dadu bercerita.

3) Setelah siswa mendapatkan tokoh, latar, dan masalah siswa dapat menuliskan karangan narasi sesuai dengan tokoh, latar, dan masalah yang didapatkan serta siswa dapat menambahkan cuaca sesuai gambar cuaca dari hasil lemparan yang didapatkan. Siswa dapat menggunakan semua atau salah satunya saja.

e. Langkah- Langkah Media Dadu Bercerita

Menurut Bugururia (2023) langkah-langkah dadu bercerita adalah sebagai berikut:

- 1) Cetak kerangka dadu (Gambar 2.1) dan tabel dadu bercerita (Gambar 2.2) dengan kertas hvs sesuai jumlah siswa.

- 2) Bagikan ke siswa, masing-masing siswa mendapatkan 1 lembar kerangka dadu (Gambar 2.1) dan tabel dadu bercerita (Gambar 2.2).
- 3) Siapkan gunting yang digunakan untuk memotong kertas (kerangka dadu) dan membentuk kertas menjadi sebuah dadu.
- 4) Siswa membuat dadu dari kerangka dadu yang telah digunting dan disatukan pada bagian tepi dengan sisi yang lain menggunakan lem atau *double tape*.
- 5) Siswa melempar dadu sebanyak 3x untuk memilih tokoh, latar, dan masalah yang didapatkan siswa akan berbeda –beda, dan mendapat 3 gambar cuaca dari lemparan dadu saat memilih tokoh, latar, dan masalah.
- 6) Siswa membuat karangan cerita berdasarkan tokoh, latar, dan masalah yang sudah didapat serta ditambahkan dengan cuaca yang didapatkan bisa memilih salah satu atau ditambahkan seluruhnya.
- 7) Siswa membacakan karangan cerita didepan kelas untuk melatih rasa berani dan percaya diri siswa.

f. Tujuan Media Dadu Bercerita

Menurut Bugururia (2023) tujuan dadu bercerita adalah 1) Siswa dapat membuat suatu karangan cerita; 2) Pembelajaran berlangsung lebih menyenangkan dan tidak membosankan; 3) Memicu semangat belajar setiap siswa; 3) Karangan cerita yang disajikan antar siswa berbeda-beda; 4) Dan pastinya pembelajaran berpusat pada siswa.

3. Keterampilan Menulis

a. Pengertian Keterampilan menulis

Menurut Dalman (2012:4) menulis adalah proses penyampaian pikiran, angan-angan, perasaan dalam bentuk lambang/ tanda/tulisan yang bermakna. Menurut Tarigan dalam Hasriani (2021:4) menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalam kegiatan menulis ini maka sang penulis haruslah terampil memanfaatkan grafologi, struktur bahasa, dan kosakata. Keterampilan menulis ini tidak akan datang secara otomatis, tetapi harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur dibutuhkan. Hasriani (2021:4) mengatakan bahwa keterampilan menulis merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang sangat dibutuhkan, terutama dalam mengungkapkan ide, pikiran, dan perasaan melalui karangan, baik fiksi maupun non fiksi. Bahkan, kehidupan manusia hampir tidak dapat dipisahkan dari kegiatan menulis. Oleh karena itu, keterampilan menulis harus diajarkan baik kepada siswa.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis adalah keterampilan berbahasa dalam menuangkan ide dalam bentuk tulisan yang bermakna, baik fiksi maupun noniksi.

b. Fungsi dan Tujuan Menulis

Menurut Rachman (2018:5) kegunaan menulis adalah 1) Penulis dapat mengenali kemampuan dan potensi dirinya; 2) Penulis dapat terlatih dalam mengembangkan berbagai gagasan; 3) Penulis dapat lebih banyak menyerap, mencari, serta menguasai informasi sehubungan

dengan topic yang ditulis;4) Penulis dapat terlatih dalam mengorganisasikan gagasan secara sistematis serta mengungkapkan secara tersurat;5) Dengan menulis, penulis terdorong untuk terus belajar secara aktif; 6) Penulis menjadi penemu sekaligus pemecah masalah, bukan sekedar menjadi penyadap informasi dari orang lain; dan 7) Dengan kegiatan penulis yang terencana membiasakan penulis berpikir serta berbahasa secara tertib dan teratur.

Rachman (2018:5), juga berpendapat bahwa tujuan menulis adalah agar pembaca mengetahui, mengerti dan memahami nilai-nilai dalam sebuah tulisan sehingga pembaca ikut berpikir, berpendapat atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan isi tulisan.

c. Manfaat Menulis

Menurut Andria (2018:15) manfaat menulis adalah Mengembangkan kreativitas, yaitu dengan menemukan ide dan gagasan, mengumpulkan bahan-bahan serta memperjelas suatu masalah. Manfaat dari menulis yang lain adalah mengembangkan pengetahuan dan kecerdasan, yaitu dengan membangkitkan pengetahuan yang pernah diketahui sebelumnya.

d. Jenis menulis

Jenis menulis berdasarkan isi tulisan, menurut Rachman (2018:6) adalah sebagai berikut:

1) Menulis Deskripsi

Deskripsi adalah pemaparan atau penggambaran dengan kata – kata atas suatu benda, tempat, suasana atau keadaan. Seorang penulis

deskripsi melalui tulisannya mengharapkan pembaca dapat melihat, mendengar, mencium bau, mencicipi dan merasakan hal yang sama dengan penulis.

2) Menulis Narasi

Narasi pada dasarnya adalah karangan atau tulisan yang berbentuk cerita. Cerita itu tentunya didasarkan pada urutan suatu kejadian atau peristiwa. Di dalam peristiwa itu ada tokoh, mungkin tokoh itu adalah penulis sendiri, teman penulis, atau orang lain, dan tokoh itu mengalami masalah atau konflik. Bisa saja dalam cerita itu menghadirkan satu konflik atau serangkaian konflik yang dihadapi oleh tokoh dalam ceritamu itu. Jadi, dalam sebuah narasi terdapat tiga unsur pokok, yaitu : peristiwa, tokoh, dan konflik.

3) Menulis Eksposisi

Eksposisi/paparan merupakan tulisan hasil peninjauan terhadap suatu hal. Penyampaian gagasan dilakukan secara analitis kronologis waktu maupun ruang. Tulisan berjenis eksposisi biasanya merupakan bagian dari karangan ilmiah.

4) Menulis Argumentasi

Argumentasi dibentuk dari kata argumen yang berarti alasan. Paragraf argumentasi adalah paragraf yang bertujuan untuk menyatakan kebenaran dengan didukung argumen atau alasan yang sesuai.

4. Menulis Karangan Narasi

a. Pengertian Karangan narasi

Dalam KBBI karangan disebut juga hasil mengarang; cerita; buah pena; cerita mengada-ada (yang dibuat-buat). Karangan dapat disebut juga cerita yang dibuat-buat berdasarkan ide atau gagasan. Sejalan dengan pendapat tersebut Heri (2018:43) mengatakan cara menuangkan gagasan itu sesuai dengan keinginan penulis, sehingga dapat memunculkan berbagai jenis karangan. Sedangkan kata narasi berasal dari bahasa inggris *naration* yang artinya cerita dan kata *naratif* artinya yang menceritakan. Karangan narasi adalah karangan yang menceritakan atau menyampaikan serangkaian peristiwa atau kronologis, sehingga erat kaitannya dengan waktu,tempat,dan peristiwa Heri (2018:48),. Sejalan dengan pendapat Heri, Eli dkk. (2022:1) mengatakan bahwa narasi merupakan bentuk percakapan atau tulisan yang bertujuan menyampaikan atau menceritakan rangkaian peristiwa atau pengalaman manusia berdasarkan perkembangan dari waktu ke waktu.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan karangan narasi adalah cerita yang dibuat oleh penulis untuk menceritakan serangkaian peristiwa atau pengalaman manusia berdasarkan perkembangan dari waktu ke waktu.

b. Jenis Karangan Narasi

Menurut Heri (2018:49) karangan narasi terbagi menjadi dua yakni narasi *ekspositoris* dan narasi *sugestif*. Karangan narasi *ekspositoris* adalah karangan yang bermaksud memberitahukan suatu

informasi faktual dan rasional kepada pembaca (berdasarkan fakta dan masuk akal). Sedangkan narasi *sugestif* adalah jenis karangan yang didasarkan pada daya imajinasi penulis berupa khayalan. Semua karangan narasi terikat dengan waktu, tempat, dan peristiwa. Namun waktu, tempat, dan peristiwa dalam narasi *sugestif* bukan yang sebenarnya.

c. Ciri –Ciri Karangan Narasi

Menurut Eli dkk. (2022 :2) narasi mempunyai ciri sebagai berikut:

1) Berupa cerita tentang peristiwa atau pengalaman manusia; 2) Kejadian atau peristiwa yang disampaikan dapat berupa peristiwa yang benar-benar terjadi, dapat berupa semata-mata imajinasi, atau gabungan keduanya; 3) Berdasarkan konflik, karena tanpa konflik narasi tidak menarik; 4) Memiliki nilai estetika karena isi dan cara penyampaian bersifat sastra, khususnya narasi yang berbentuk fiksi; 5) menekankan susunan kronologis; 6) Biasanya memiliki dialog.

d. Tahapan menulis karangan narasi

Menurut Dalman dalam Eli dkk. (2022:2) langkah-langkah mengembangkan karangan narasi adalah sebagai berikut: 1) Tentukan dulu tema dan amanat yang akan disampaikan; 2) Tetapkan sasaran pembaca kita; 3) Rancang peristiwa- peristiwa utama yang akan ditampilkan dalam bentuk skema alur; 4) Bagi peristiwa utama itu ke dalam bagian awal, perkembangan, dan akhir cerita; 5) Rincian peristiwa –peristiwa utama ke dalam detail-detail peristiwa sebagai pendukung cerita; 6) Susun tokoh dan perwatakan, latar, dan sudut pandang.

e. Kompetensi menulis narasi pada kelas V

Berdasarkan buku paduan guru bahasa indonesia kelas V (Evy & Zulqarnain, 2021:28) capaian pembelajaran kompetensi menulis karangan narasi yaitu siswa menulis kalimat dalam teks naratif sederhana dengan pembuka, tengah, penutup dengan elemen intrinsik seperti dialog untuk menarik pembaca.

Adapun materi yang akan diberikan yaitu teks naratif dan unsur intrinsik cerita. Menurut KBBI naratif berarti bersifat narasi; bersifat menguraikan. Teks naratif adalah teks yang ditulis dalam bentuk narasi. Unsur intrinsik cerita dalam karangan narasi yang akan dipelajari antara lain:

1) Tema

Tema adalah ide cerita, sebuah gagasan mengapa penulis menuliskan cerita. Contoh tema: keluarga, persahabatan, perjuangan, petualangan.

2) Amanat

Amanat adalah pesan cerita.

Contoh amanat: agar seseorang selalu hidup jujur/sederhana.

3) Tokoh/Penokohan

Tokoh adalah individu yang dibicarakan dalam cerita. Tokoh bisa berupa orang, binatang, atau benda. Penulis cerita memberikan informasi tentang tokoh dalam bentuk penggambaran karakter, penyebutan ciri-ciri fisik atau sifat sehingga pembaca dapat membayangkan tokoh cerita pada imajinasinya. Penokohan adalah

penggambaran sifat atau karakter dari tokoh. Contoh: tokoh petani yang bersifat berani dan jujur.

4) Latar

Latar adalah keterangan tentang lokasi dan waktu cerita. Penulis cerita mendeskripsikan latar dengan sangat detail sehingga pembaca dapat membayangkan tempat, situasi, dan suasana cerita. Contoh: latar tempat dari cerita adalah kota besar dan di masa sekarang.

5) Alur/Plot

Alur merupakan rangkaian peristiwa dalam cerita dari awal hingga akhir. Penulis cerita menuliskan alur dengan jelas beserta konflik serta keseruan adegan pada cerita sehingga pembaca setia mengikuti alur cerita.

Menurut Birlina dkk.,(2023:15) aspek penilaian karangan narasi siswa ditinjau dari unsur intrinsik meliputi 1) Tema; 2) Tokoh; 3) Penokohan; 4) Alur; 5)Latar; 6) Sudut Pandang; dan 7)Amanat. Sedangkan Menurut Rahmayanti dkk.,(2023:3), aspek penilaian menulis karangan narasi siswa kelas V meliputi: 1) Alur; 2) Latar; 3) Tokoh; 4) Isi; 5) Gaya (pilihan dan struktur kosakata); dan 6) Ejaan dan tanda baca.

Aspek penilaian keterampilan menulis karangan narasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 1) Unsur intrinsik cerita (tema,tokoh,latar,amanat); 2) Isi cerita; 3) Gaya bahasa; 4) Ejaan dan tanda baca; dan 5) Alur.

5. Keterampilan Menulis Karangan Narasi Menggunakan Media Dadu Bercerita

Keterampilan menulis karangan narasi menggunakan dadu bercerita yaitu cerita yang akan dituliskan oleh siswa dengan menggunakan media dadu bercerita. Media dadu bercerita disini digunakan untuk memudahkan siswa dalam memilih tokoh, latar, dan masalah dan disertai dengan cuaca yang didapatkan dari lemparan dadu yang nantinya akan digunakan untuk menyusun karangan. Dengan media dadu bercerita siswa dapat menuliskan cerita lebih baik dari sebelumnya. Siswa dibantu dengan pemilihan tokoh, latar, dan masalah serta menambahkan cuaca didalamnya supaya siswa tidak merasa kesulitan dalam mencari ide dan media ini membantu siswa untuk belajar aktif serta kreatif dalam menuliskan cerita. Selain itu siswa juga dapat melatih keberanian dan percaya diri dengan membacakan cerita di depan kelas secara bergantian.

B. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ananda (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Bercerita Untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD”. Hasil penelitian menunjukan media dadu bercerita layak digunakan. Penilaian dari ahli media terhadap media dadu bercerita mendapatkan persentase 96,9% dan mencapai kategori “Sangat Layak”. Setelah dilakukan uji validasi oleh ahli media, media dadu bercerita diimplementasikan kepada guru dan siswa sebagai pengguna. Penilaian dari seluruh siswa kelas V yang berjumlah 11 orang mendapatkan persentase

90,68% dan dari tiga guru SDS Pasirgede mendapatkan persentase 96,2%. Sehingga dapat diketahui respons siswa dan guru mencapai kategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian keterampilan menunjukkan siswa mendapatkan kategori penilaian tinggi dan sedang. Kehadiran media dadu bercerita ini menjadi stimulus kreativitas siswa dan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian keterampilan siswa mendapatkan kategori penilaian tinggi dan sedang. Kehadiran media dadu bercerita ini menjadi stimulus kreativitas siswa dan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Selain itu, penggunaan media dadu bercerita membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan siswa termotivasi dalam belajar sehingga dapat ikut serta aktif dalam kegiatan pembelajaran.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Muslimah dkk (2024) dengan judul “Penggunaan Media Dadu Cerita Terhadap Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V Dalam Menulis Karangan Narasi”. Hasil akhir dari penelitian ini adalah bahwa pada uji normalitas hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal, dan hasil uji homogenitas menunjukkan varian yang homogen serta pada hasil pengujian *independent sample t-test* yang didapatkan nilai sig. Sebesar 0,000 ($0,000 \leq 0,05$). Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media dadu cerita terhadap tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menulis karangan narasi di SDN Harjsari 01.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Asrul Sultan dan Kiram Muhammad (2018) dengan judul “ Penggunaan *Game Story Cube* Terhadap

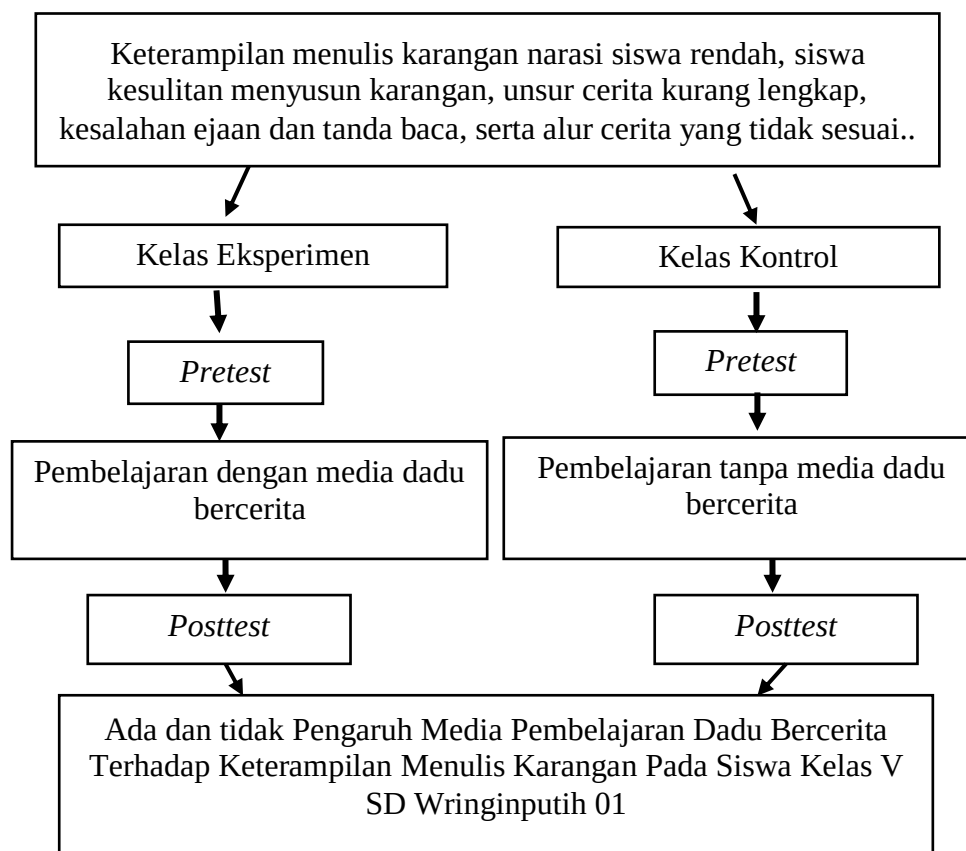
Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas VI SDN 161 Pinrang”. Variabel. Data hasil penelitian diperoleh dengan memberikan tes hasil belajar pada materi menulis karangan berupa pretest dan posttes. Teknik analisis data yaitu dengan Uji Independent Sampel T-tes. Berdasarkan hasil analisis statistika inferensial diperoleh $P = 0,003$ lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Story Cube* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VI SDN 161 Pinrang pada keterampilan menulis karangan narasi.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan latar belakang masalah, berupa kesulitan siswa dalam keterampilan menulis karangan narasi adalah keterampilan dalam mengeluarkan ekspresi imajinasi atau gagasan penulis yang di tuangkan dalam bentuk cerita. Menulis narasi merupakan hal yang cukup sulit sehingga perlu dipelajari dengan sungguh-sungguh. Oleh karena itu dalam pembelajaran menulis karangan narasi terdapat permasalahan yang sering dialami seperti kesalahan dalam menyusun judul karangan, kesalahan menggunakan ejaan yang tepat, penokohan, penggunaan diksi, alur cerita dan latar kejadian. Sama halnya siswa di SD Negeri Wringinputih 01 juga mengalami permasalahan seperti siswa kesulitan menyusun karangan, unsur cerita kurang lengkap, kesalahan ejaan dan tanda baca, serta alur cerita yang tidak sesuai. Untuk mengatasi permasalahan tersebut itu perlu adanya pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media baru yang belum pernah digunakan dalam pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media dadu bercerita. Media dadu bercerita dapat menarik

perhatian karena terdiri dari gambar-gambar yang menarik perhatian siswa dan mudah digunakan. Dengan media tersebut siswa dapat menentukan sendiri tokoh, latar, dan masalah yang akan dijadikan cerita. Selain itu pembuatan dadu pada awal pembelajaran dapat melatih konsentrasi, fokus, serta kemampuan berpikir kritis pada siswa.

Berdasarkan dari latar belakang tersebut peneliti ingin melihat ada dan tidaknya pengaruh terhadap media dadu bercerita terhadap keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas V SD Negeri Wringinputih 01 dengan menggunakan skema bagan berikut ini :



Gambar 2.3
Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2013:63) Perumusan hipotesis penelitian merupakan langkah ketiga dalam penelitian, setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka berfikir. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Berdasarkan pemaparan teori di atas dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

Ha : Ada Pengaruh Media Pembelajaran Dadu Bercerita Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Pada Siswa Kelas V SD Wringinputih 01.

Ho : Tidak ada Pengaruh Media Pembelajaran Dadu Bercerita Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Pada Siswa Kelas V SD Wringinputih 01.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, dengan metode eksperimen. Tujuan metode eksperimen adalah untuk mengetahui pengaruh pemberian suatu perlakuan terhadap suatu penelitian dan untuk menentukan apakah hubungan kausal ada antara dua atau lebih variabel. Karakteristik penelitian eksperimen menggunakan sedikitnya dua kelompok yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Rukminingsih dkk. ,2020:37)

Menurut Rukminingsih dkk. (2020:41), penelitian eksperimen menggunakan kelompok kontrol sebagai dasar untuk dibandingkan dengan kelompok yang diberi perlakuan (kelompok eksperimen). Oleh karena itu penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol adalah kelas dengan pembelajaran tanpa perlakuan, atau tanpa menggunakan media dadu bercerita. Sedangkan kelas eksperimen adalah kelas yang diberi perlakuan atau pembelajaran dengan media dadu bercerita

B. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen jenis *quasi experimental design*. Dalam beberapa penelitian pendidikan paling banyak dipilih adalah bentuk *quasi experimental design* karena bentuk penelitian eksperimen ini paling cocok dengan kasus penelitian bidang pendidikan yang subjeknya adalah manusia (siswa atau guru) yang sulit dikontrol secara penuh.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *pretest-posttest* menggunakan kelompok kontrol tanpa penugasan random (*Nonequivalent control group design*). Desain ini hampir sama dengan dengan pre-test and post test control group design, hanya saja pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dibandingkan namun sampel diambil secara tidak acak. Dua kelompok yang ada diberi pretest kemudian diberi perlakuan dan terakhir diberi posttest (Rukminingsih dkk.,2020:51).

Dua kelompok yang dimaksudkan adalah kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelompok tersebut diberikan pretest untuk mengukur pengetahuan awal siswa terhadap materi yang akan diajarkan yaitu karangan narasi. Kemudian kelas kontrol diberi perlakuan dalam pembelajaran tanpa menggunakan media dadu bercerita, dan kelas eksperimen diberi perlakuan dalam pembelajaran dengan menggunakan media dadu bercerita. Setelah kedua kelompok mendapatkan perlakuan, kedua kelompok tersebut akan diuji sejauh mana peningkatan pengetahuan dari masing-masing kelompok dengan diberikan posttest.

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	Y1	X	Y3
Kontrol	Y2	–	Y4

Gambar 3.1
Desain Penelitian

Sumber : Rukminingsih dkk. (2020:51)

Keterangan :
 X : Pembelajaran dengan menggunakan media dadu bercerita
 – : Pembelajaran tanpa media dadu bercerita
 Y1 : *Pretest* kelas eksperimen
 Y2 : *Pretest* kelas kontrol
 Y3 : *Posttest* kelas eksperimen
 Y4 : *Posttest* kelas kontrol

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah SD Negeri Wringinputih 01 dan SD Negeri Wringinputih 02, Wringinputih, Kecamatan Bergas, Kabupaten Semarang, Provinsi Jawa Tengah. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada 17–23 September semester gasal tahun ajaran 2024/2025.

D. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2013:38), variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Variabel yang terdapat dalam penelitian ini antara lain:

1. *Variable Independen*, disebut juga variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya *variable dependen* (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media dadu bercerita.
2. *Variable Dependen*, disebut juga variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan menulis karangan narasi.

E. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek /subyek yang mempunyai sifat & karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti

dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013:80).

Populasi dalam penelitian ini berjumlah 57 siswa yang terdiri dari 30 siswa kelas V SD Negeri Wringinputih 01 dan 27 siswa kelas V SD Negeri Wringinputih 02.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2013:81), Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Penelitian ini menggunakan sampel, seluruh siswa kelas V SD Negeri Wringinputih 01 yang berjumlah 30 siswa dan seluruh siswa kelas V SD Negeri Wringinputih 02 berjumlah 27 siswa.

3. Teknik Sampling

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis *nonprobability sampling* dengan teknik *sampling jenuh*, yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2013:85).

Sampel yang digunakan yaitu seluruh siswa kelas V SD Negeri Wringinputih 01 yang berjumlah 30 siswa dan seluruh siswa SD Negeri Wringinputih 02 berjumlah 27.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes. Tes digunakan untuk mengukur keterampilan siswa dalam menulis karangan narasi. Menurut Suharsimi dalam Sulastri (2022:36) tes terdiri dari serangkaian pertanyaan, latihan, dan alat lain yang digunakan untuk mengukur pengetahuan,

keterampilan, kemampuan, atau bakat seseorang atau kelompok. Metode tes yang digunakan adalah tes menulis karangan narasi. Tes menulis ini digunakan saat *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan kepada kelas eksperimen maupun kontrol untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menulis karangan narasi. Kemudian setelah pembelajaran siswa diberikan *posttest*. *Posttest* yang diberikan pada kelas eksperimen menggunakan media dadu bercerita dan *posttest* pada kelas kontrol tanpa menggunakan media dadu bercerita. Metode tes tersebut digunakan untuk mengetahui keterampilan menulis siswa sebelum dan sesudah pembelajaran.

G. Validitas dan Realibilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Menurut Arikunto dalam Rifa'i (2021 :128) Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen penelitian. Instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid memiliki validitas rendah. Instrumen yang valid dapat mengukur apa yang diinginkan, yang dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat.

Menurut Sugiyono (2013:129) untuk instrumen yang berbentuk tes, pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas isi yang dilakukan dengan penilaian ahli atau validator untuk mengukur instrumen tes menulis karangan narasi yang telah disusun berdasarkan materi yang diajarkan. Validator yang

ditunjuk sejumlah 3 orang validator yaitu Muriyanah Sri Wardani, S. Pd, Jumilah S. Pd, dan Tati Farikha, S. Pd (lampiran 13). Hasil skor dari ketiga validator kemudian diolah menggunakan excel dengan rumus Aiken V. Kriteria keputusan jika nilai $V \geq 0,75$, maka validitas isi dikatakan baik (Naimina, 2022:189).

Adapun data hasil uji validitas sebagai berikut :

Tabel 3.1
Hasil uji validitas ahli

ITEM	PENILAI			S1	S2	S3	ΣS	V	KET
	I	II	III						
P1-P6	23	24	24	17	18	18	53	0,981481	TINGGI

Berdasarkan kriteria validitas Aiken V jika nilai $V > 0,80$ dan mendekati 1,0 maka hasil validitas adalah tinggi. Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa $V = 0,981481 > 0,80$ maka soal adalah valid dan dapat diujicobakan. Data perhitungan terdapat pada lampiran 13.

Setelah dilakukan validitas ahli kemudian soal diujicobakan kepada 32 siswa yang sudah mendapatkan materi keterampilan menulis untuk mengetahui validitas konstruk dengan menggunakan *Product moment* berbantuan SPSS. Adapun data hasil uji validitas konstruk adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2
Hasil uji validitas konstruk

r hitung	r tabel	keterangan
0,459	0,349	VALID
0,528	0,349	VALID
0,794	0,349	VALID
0,815	0,349	VALID
0,735	0,349	VALID

Berdasarkan uji validitas konstruk nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal memenuhi uji validitas konstruk. Karena soal telah memenuhi validitas isi dan konstruk maka soal dinyatakan valid dan dapat digunakan sebagai *pretest* dan *posttest* untuk kelas kontrol dan eksperimen. Data hasil uji validitas konstruk terdapat pada lampiran 15.

2. Reliabilitas

Arikunto dalam Rifa'i (2021:128) mengatakan realibilitas adalah sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data, karena instrumen tersebut sudah baik. Reliabel, artinya dapat dipercaya, karena dapat diandalkan. Pengujian reliabilitas instrumen tes uraian dapat dilakukan dengan rumus *Cronbach's Alpha* berbantuan aplikasi SPSS. Adapun data hasil uji reliabilitas adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3
Hasil reliabilitas

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,709	5

Berdasarkan kriteria reliabilitas *Cronbach's* jika suatu variabel menunjukkan nilai *Cronbach Alpha* $> 0,60$ maka dapat disimpulkan bahwa variabel tersebut dapat dikatakan reliabel atau konsisten dalam mengukur (Taherdoost dalam Fitria, 2022). Dari hasil data di atas nilai reliabilitas sebesar $0,709 > 0,6$ maka menunjukkan bahwa soal termasuk ke dalam reliabilitas yang baik. Hasil pengujian reliabilitas terdapat pada lampiran 17.

H. Teknik Analisis data

Peneliti menganalisis data dalam penelitian ini dengan melakukan uji prasyarat untuk mengetahui normalitas dan homogenitas, dan uji hipotesis yang bertujuan untuk membuktikan hipotesis yang diajukan, diterima atau tidak.

1. Uji Prasyarat

a. Uji normalitas

Uji normalitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal. Uji normalitas ditentukan dari hasil *pretest* & *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan cara uji normalitas *kolmogorof-smirnov* dengan bantuan program SPSS (Nuryadi, 2017:79).

Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka sesuai dengan pengambilan keputusan uji normalitas, dan dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal, dan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak normal. Hasil uji normalitas menunjukkan signifikansi nilai *pretest* kelas eksperimen $0,200 > 0,05$; nilai *posttest* kelas eksperimen $0,143 > 0,05$; nilai *pretest* kelas kontrol $0,200 > 0,05$; dan nilai *posttest* kelas kontrol $0,056 > 0,05$. Dari hasil uji normalitas tersebut berarti data berdistribusi normal. (Lampiran 23)

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas adalah suatu prosedur uji statistik yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Uji

homogenitas ditentukan dari hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji homogenitas dalam penelitian ini dengan *one way ANOVA* berbantuan SPSS (Nuryadi, 2017:93).

Uji homogenitas jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa variasi data adalah homogen, sebaliknya jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak homogen. Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu $0,730 > 0,05$. Hal ini menunjukkan data bersifat homogen.

2. Uji Korelasi

Uji Korelasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji korelasi biserial. Rumus mencari indeks biserial menurut Nur Khoiri(2021:89) adalah sebagai berikut:

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_q}{SD_t} \sqrt{p \cdot q}$$

Keterangan :

- r_{pbis} : koefisien korelasi point biserial yang di cari
- M_p : Rata-rata hitung data interval dari subjek berkategori 1
- M_q : Rata-rata hitung data interval dari subjek berkategori 2
- p : Proporsi kasus berkategori 1
- q : Proporsi kasus berkategori 2
- SD_t : Simpangan baku dari keseluruhan data interval

Setelah didapatkan nilai indeks biserial kemudian dilanjutkan dengan pengujian signifikasi korelasi menggunakan uji t, dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :
 t : Nilai t hitung
 r : Nilai r_{pbis}
 n : Jumlah sampel

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan diterima atau tidak. Dalam penelitian ini dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji dua pihak. Kriteria pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : $\mu_0 \neq 0$

H_a : Ada pengaruh media dadu bercerita terhadap keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas V SD negeri wringinputih 01

H_a : $\mu = 0$

H_0 : Tidak ada pengaruh media dadu bercerita terhadap keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas V SD negeri wringinputih 01

Pengambilan keputusan uji hipotesis jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Profil Lokasi Penelitian

a. Profil SD Negeri Wringinputih 01

SD Negeri Wringinputih 01 terakreditasi A yang berlokasi di Desa Wringinputih, tepatnya di Jalan PTP Ngobo XVIII RT 07/ RW 01, Kecamatan Bergas, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah 50552. Jumlah siswa di SD Negeri Wringinputih 01 ada 228 siswa yang terdiri dari 120 siswa laki-laki dan 108 siswa perempuan.

Visi SD Negeri Wringinputih 01 : “Terwujudnya siswa yang berakhlak mulia dan bertaqwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berprestasi, Berkarakter Profil Pelajar Pancasila, Berbudaya dan Berwawasan lingkungan.”

Misi SD Negeri Wringinputih 01:

1. Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
2. Menjadikan siswa bertoleransi antar pemeluk agama. Berkarakter, mengimplementasikan Profil Pelajar Pancasila.
3. Membangun lingkungan sekolah yang bertoleransi dalam kebhinekaan global, mencintai budaya lokal& menjunjung nilai gotong royong.

4. Memupuk budaya peduli dan rasa empati terhadap lingkungan sekitar.
5. Mewujudkan siswa yang pandai dalam ilmu pengetahuan dan teknologi.
6. Mengembangkan siswa yang cerdas secara intelektual, emosional, dan spiritual dalam kehidupan sehari-hari.
7. Mengedepankan sikap santun dalam berkomunikasi.
8. Melakukan kegiatan belajar mengajar dengan mengintegrasikan literasi dan numerasi.
9. Terampil menggunakan ilmu, teknologi, dan informasi dalam pembelajaran.
10. Memupuk budaya peduli dan rasa empati terhadap lingkungan sekitar.
11. Menumbuhkan rasa cinta terhadap tanah air.
12. Melestarikan kearifan lokal sebagai bagian dari budaya bangsa.

b. Profil SD Negeri Wringinputih 02

SD Negeri Wringinputih 02 terakreditasi A yang berlokasi di Desa Wringinputih, tepatnya di Jalan PTP Ngobo IX RT 04/ RW 05, Kecamatan Bergas, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah 50552. Jumlah siswa di SD Negeri Wringinputih 02 ada 185 siswa yang terdiri dari 81 siswa laki-laki dan 104 siswa perempuan.

Visi SD Negeri Wringinputih 02 : “Terwujudnya Siswa Beriman Dan Taqwa, Berprestasi, Trampil Dan Berkarakter Serta Berwawasan Lingkungan.”

Misi SD Negeri Wringinputih 02:

1. Menumbuhkan dan memperkuat keimanan dan ketakwaan semua warga sekolah.
2. Membangun lingkungan sekolah yang membentuk siswa memiliki akhlak mulia melalui rutinitas kegiatan keagamaan dan menerapkan ajaran agama melalui cara berinteraksi di sekolah.
3. Meningkatkan prestasi akademik dan non akademik dan prestasi di bidang keagamaan.
4. Mengembangkan dan memfasilitasi peningkatan prestasi siswa sesuai minat dan bakatnya melalui proses pendampingan dan kerjasama dengan orang tua.
5. Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan siswa melalui kegiatan inovasi.
6. Membentuk siswa berkarakter religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan berintegritas melalui kegiatan akademik dan non akademik.
7. Membiasakan lingkungan yang bersih, nyaman, indah, dan sehat di lingkungan sekolah.

2. Sajian Data

a. Data *Pretest*

Pretest dilakukan sebelum siswa mendapatkan perlakuan. *Pretest* dilaksanakan pada siswa kelas V SD Negeri Wringinputih 01 dan 02. Pada siswa kelas V SD Negeri Wringinputih 01, sebagai kelas eksperimen *pretest* dilaksanakan pada tanggal 18 September 2024 kepada 30 siswa.

Pretest pada siswa kelas V SD Negeri Wringinputih 02 dilaksanakan pada tanggal 20 September 2024 kepada 27 siswa.

Hasil analisis data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 4.1
Hasil analisis data *pretest*

<i>Descriptive Statistics</i>					
	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i> Eksperimen	30	30	75	48,83	11,647
<i>Pretest</i> Kontrol	27	30	70	48,15	10,844

Sumber: analisis data *pretest* dengan SPSS 25.

Berdasarkan tabel 4.1 di atas dapat diketahui nilai *pretest* kelas eksperimen dari 30 siswa memiliki *mean* (rata-rata) yaitu 48,83, dengan nilai *minimum* 30 dan nilai *maximum* 75. Sedangkan nilai *pretest* kelas kontrol dari 27 siswa memiliki *mean* (rata-rata) yaitu 48,15, dengan nilai *minimum* 30 dan nilai *maximum* 70. Data *pretest* terdapat pada lampiran 21.

b. *Data Posttest*

Posttest dilakukan setelah siswa mendapatkan perlakuan. *Posttest* dilaksanakan pada siswa kelas V SD Negeri Wringinputih 01 dan 02. Pada siswa kelas V SD Negeri Wringinputih 01, sebagai kelas eksperimen *posttest* dilaksanakan pada tanggal 21 September 2024 kepada 30 siswa. *Posttest* pada siswa kelas V SD Negeri Wringinputih 02 dilaksanakan pada tanggal 21 September 2024 kepada 27 siswa.

Hasil analisis data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

Tabel 4.2
Hasil analisis data *posttest*

<i>Descriptive Statistics</i>					
	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
<i>Posttest</i> Eksperimen	30	60	85	70,67	6,789
<i>Posttest</i> Kontrol	27	50	85	63,33	9,094

Sumber: analisis data *posttest* dengan SPSS 25.

Berdasarkan tabel 4.2 di atas dapat diketahui nilai *posttest* kelas eksperimen dari 30 siswa memiliki *mean* (rata-rata) yaitu 70,67, dengan nilai *minimum* 60 dan nilai *maximum* 85. Sedangkan nilai *posttest* kelas kontrol dari 27 siswa memiliki *mean* (rata-rata) yaitu 63,33, dengan nilai *minimum* 50 dan nilai *maximum* 85. Data *pretest* terdapat pada lampiran 22.

3. Hasil Penelitian

a. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan pada data *pretest* & *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan uji *kolmogorof-smirnov* menggunakan SPSS. Pengambilan keputusan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal, dan jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data tidak normal.

Hasil pengujian uji normalitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 4.3
Hasil uji normalitas *pretest* & *posttest*

Tests of Normality				
Kelas		<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>		
		<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Keterampilan _Menulis	<i>Pretest</i> Eksperimen	0,107	30	,200*
	<i>Posttest</i> Eksperimen	0,139	30	0,143
	<i>Pretest</i> Kontrol	0,123	27	,200*
	<i>Posttest</i> Kontrol	0,165	27	0,056

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas menunjukkan nilai signifikansi *pretest* kelas eksperimen = $0,200 > 0,05$, *pretest* kelas kontrol = $0,200 > 0,05$, *posttest* kelas eksperimen = $0,143 > 0,05$, dan *posttest* kelas kontrol = $0,056 > 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas terdapat pada lampiran 23.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berasal dari varian yang sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan pada data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan SPSS. Pengambilan keputusan jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data bersifat homogen, dan jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data tidak homogen.

Hasil pengujian uji homogenitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 4.4
Hasil uji homogenitas *pretest*

Test of Homogeneity of Variances			
<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
0,120	1	55	0,730

Berdasarkan hasil uji homogenitas *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi yaitu $0,730 > 0,05$, maka data berasal dari variansi yang sama (homogen). Hasil uji homogenitas terdapat pada lampiran 24.

b. Uji Korelasi

Uji korelasi dalam penelitian ini menggunakan uji korelasi biserial dengan berbantuan *microsoft excel*. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data sebagai berikut:

$$M_p = 70,66 \qquad M_q = 63,33$$

$$p = 0,52 \qquad q = 0,48$$

$$SD_t = 8,9 \qquad n = 57$$

Uji korelasi dilakukan dengan rumus :

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_q}{SD_t} \sqrt{p \cdot q}$$

$$r_{pbis} = \frac{70,66 - 63,33}{8,9} \sqrt{0,52 \times 0,48}$$

$$r_{pbis} = \frac{7,33}{8,9} \sqrt{0,2496} = 0,82 \times 0,49$$

$$r_{pbis} = 0,40$$

Setelah nilai r_{pbis} diketahui, selanjutnya dilakukan pengujian signifikansi korelasi menggunakan uji t dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$t = \frac{0,4 \sqrt{57-2}}{\sqrt{1-0,4^2}}$$

$$t = \frac{2,96}{\sqrt{0,84}} = \frac{2,96}{0,916}$$

$$t = 3,231$$

Berdasarkan hasil pengujian korelasi biserial nilai $r_{pbis} = 0,40$. Kemudian hasil uji t diperoleh $t_{hitung} = 3,231$. Dapat dilihat dalam tabel nilai kritis distribusi t untuk pengujian 2 pihak dengan signifikansi 0,05 dimana jumlah sampel (n) yaitu 57 sehingga $df = n-2 = 55$, maka nilai $t_{tabel} = 2,0040$. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} 3,231 > t_{tabel} 2,0040$.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya yaitu :

Ho : $\mu_0 \neq 0$

Ha : Ada pengaruh media dadu bercerita terhadap keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas V SD negeri wringinputih 01

Ha : $\mu = 0$

Ho : Tidak ada pengaruh media dadu bercerita terhadap keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas V SD negeri wringinputih 01

Dari hasil uji korelasi biserial di diperoleh nilai signifikansi $t_{hitung} 3,231$ dan $t_{tabel} = 2,0040$, dapat dilihat bahwa $t_{hitung} 3,231 > t_{tabel} 2,0040$,

maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima artinya Ada pengaruh media dadu bercerita terhadap keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas V SD Negeri Wringinputih 01.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media dadu bercerita terhadap keterampilan menulis karangan pada siswa kelas V SD Negeri Wringinputih 01. Terdapat 2 variabel dalam penelitian ini yaitu media dadu bercerita dan keterampilan menulis karangan narasi. Penelitian ini dilaksanakan kepada 2 kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kedua kelas tersebut diberikan *pretest*, kemudian diberi perlakuan dan diberikan *posttest*. Setelah itu hasil dari kedua kelas dibandingkan untuk mengetahui pengaruh dari media dadu bercerita terhadap keterampilan menulis karangan narasi di kelas eksperimen.

Berdasarkan analisis data *pretest* yang dapat dilihat dalam sajian data *pretest*, nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen 48,83 dan nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 48,18. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis karangan narasi siswa di awal hampir sama baik di kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga data berdistribusi normal dan juga berasal dari varian yang sama (homogen). Setelah diberi perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen menggunakan media dadu bercerita dan kelas kontrol tanpa menggunakan media dadu bercerita, kemudian kedua kelas diberikan *posttest*. Nilai rata-rata *posttest* yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 70,67 sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 63,33. Analisis nilai

keterampilan menulis karangan narasi menunjukkan nilai kelas eksperimen dari 48,83 menjadi 70,67 sedangkan kelas kontrol dari 48,18 menjadi 63,33. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa peningkatan nilai keterampilan menulis karangan narasi kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol sehingga dapat disimpulkan bahwa media dadu bercerita berpengaruh terhadap keterampilan menulis karangan narasi.

Setelah data *pretest* dan *posttest* melalui uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas kemudian dilakukan uji t dengan korelasi biserial. Berdasarkan hasil uji korelasi diperoleh r_{pbis} 0,40, dan t_{hitung} 3,231. Sehingga dapat disimpulkan nilai t_{hitung} 3,231 > t_{tabel} 2,0040, bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada pengaruh media dadu bercerita terhadap keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas V SD Negeri Wringinputih 01.

Media dadu bercerita dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dalam pembelajaran menulis karangan narasi. Dengan menggunakan media dadu bercerita siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran karena media ini menggunakan dadu yang dibuat oleh siswa itu sendiri. Dengan gambar yang menarik pula media dadu bercerita dapat menarik perhatian siswa untuk memperhatikan dalam pembelajaran apalagi media tersebut belum pernah digunakan. Dengan antusiasme siswa diawal pembelajaran dengan membuat dadu sendiri maka dapat menciptakan pembelajaran yang berfokus pada siswa dan tentunya menyenangkan. Dengan media dadu bercerita siswa dapat membuat cerita dari hasil lemparan dadu yang di dapatkan sehingga siswa dapat membuat cerita yang berbeda-beda, selain itu dengan media dadu bercerita ini siswa dapat

terbantu dalam menentukan tokoh, latar, dan masalah sehingga siswa akan mudah membuat cerita dengan alur yang lebih baik.

Media dadu bercerita dapat berpengaruh terhadap keterampilan menulis karangan narasi pada siswa yang dapat dilihat dari hasil analisis data dan pengujian hipotesis di atas. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Muslimah dkk (2024) dengan judul “Penggunaan Media Dadu Cerita Terhadap Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V Dalam Menulis Karangan Narasi”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media dadu cerita terhadap tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menulis karangan narasi di SDN Harjsari 01 yang dibuktikan dengan hasil pengujian *independent sample t-test* yang didapatkan nilai sig. Sebesar 0,000 ($0,000 \leq 0,05$).

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ananda (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Bercerita Untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD”. Hasil penelitian menunjukan keterampilan siswa mendapatkan kategori penilaian tinggi dan sedang. Kehadiran media dadu bercerita ini menjadi stimulus kreativitas siswa dan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Selain itu, penggunaan media dadu bercerita membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan siswa termotivasi dalam belajar sehingga dapat ikut serta aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Muhammad Asrul Sultan dan Kiram Muhammad (2018) dengan judul “Penggunaan *Game Story Cube* Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa

Kelas VI SDN 161 Pinrang”. Dimana berdasarkan hasil penelitian diperoleh $P = 0,003$ lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ sehingga menunjukkan bahwa penggunaan *Story Cube* berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas VI SDN 161 Pinrang .

Berdasarkan hasil penelitian ini semakin mempertegas hasil penelitian-penelitian terdahulu yang menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh media dadu bercerita terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD Negeri Wringinputih 01 Kecamatan Bergas, Kabupaten Semarang. Di sisi lain penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu variabel yang digunakan berbeda dimana penelitian sebelumnya media digunakan dalam keterampilan berbicara dan berpikir kreatif siswa. Selain itu bentuk dadu dan penggunaanya juga dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran menulis karangan narasi yang akan dinilai.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh media dadu bercerita terhadap keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas menunjukkan adanya perbedaan nilai *posttest* keterampilan menulis karangan narasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil pengujian hipotesis dengan uji t korelasi biserial diperoleh r_{pbis} 0,40 dan nilai t_{hitung} 3,231 $> t_{tabel}$ 2,0040. Hal tersebut berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media dadu bercerita terhadap keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas V SD Negeri Wringinputih 01 Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan antara lain:

1. Bagi Siswa

Siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam menulis, terutama di luar jam pelajaran, sehingga siswa dapat terbiasa menulis. Selain itu siswa perlu meningkatkan kemampuan dalam penguasaan kosakata dan penggunaan kata yang tepat dalam menulis karangan sehingga tercipta karangan yang dapat dipahami oleh pembaca seperti misalnya dengan rajin membaca buku sebelum pembelajaran maupun diluar jam pelajaran sekolah.

2. Bagi Guru

Guru dapat terus belajar meningkatkan pengetahuan serta keahliannya dalam menciptakan media ajar baru yang dapat meningkatkan pembelajaran di kelas. Guru bisa menggunakan media dadu bercerita seperti yang digunakan dalam penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan sekolah dapat memfasilitasi guru dan siswa lebih baik lagi dalam pembelajaran tidak hanya mengandalkan alat modern yang ada saat ini. Guru dapat difasilitasi untuk meningkatkan pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan dan berfokus pada siswa seperti penggunaan media dadu bercerita untuk pembelajaran menulis karangan narasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinus Gereda (2020). *Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Tasikmalaya : Edu Publisher.
- Ananda, A. F. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Dadu Bercerita Untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD*. Universitas Pendidikan Indonesia, 1(69), Hal 5–24.
<https://repository.upi.edu/89566/>
diakses pada tanggal 5 Juni 2024 pukul 13.00 WIB.
- Andi Kristanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur : Penerbit Bintang Sutabaya.
- Andria, N. (2018). *Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Menggunakan Media Dokumen Pribadi Siswa Kelas V SDN Pelemsari Bokoharjo Prambanan Sleman*. Hal 53–54.
<https://eprints.uny.ac.id/13737/>
diakses pada tanggal 27 Juni 2024 pukul 14.00 WIB.
- Asmoro, A. I., & Muhammad, A. F. N. (2023). Problematika Dan Solusi Menulis Teks Narasi bagi Siswa Kelas Tinggi. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2880–2885.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5751>
diakses pada tanggal 10 Oktober 2024 pukul 20.09 WIB.
- Astuti, S. P. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dadu Aksara Jawa Terhadap Keterampilan Menulis Aksara Jawa Di Kelas V SD Negeri Bangunharjo*. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta.
<https://eprints.uny.ac.id/42934/>
diakses pada tanggal 27 Juni 2024 pukul 10.35 WIB.
- Bugururia (2023). *Game Dadu Bercerita*, dari
<https://www.instagram.com/p/Cs0Tzwdv6jX/?igsh=MWtjaW4xOXJiOGk0Ng==>
- Birlina, A., Slamet, S., & Siti Poerwanti, J. I. (2023). Analisis unsur-unsur intrinsik dalam karangan narasi siswa kelas IV sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 11(5), 13.
<https://doi.org/10.20961/ddi.v11i5.77112>
diakses pada tanggal 10 Oktober 2024 pukul 21.29 WIB
- Eli Nurliza, dkk.(2022). *Menulis Narasi Dengan Model Project Based Learning*. Aceh Besar : CV. Naskah Aceh.
- Evy Verawaty dan Zulqarnain (2021). *Buku Paduan Guru Bahasa Indonesia Bergerak Bersama*. Jakarta Selatan : Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemdikbudristek.

- Fitria, dkk.(2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 4, Hal 6491 – 6504.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu>
diakses pada tanggal 27 September pukul 22:33 WIB
- Gunawan, Asnil Aidah , R.(2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Depok:Raja Grafindo Persada
- Hasriani,. (2021). *Belajar Menulis Teks Narasi dengan Teknik Clustering*. Bandung : Indonesia Emas Group.
- Heri Jauhari. (2018). *Terampil Mengarang*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendeia.
- Ida Ayu Iran Adhiti, Gede Sidi Artajaya, I. A. P. P. (2022). *Pemahaman Keterampilan Berbahasa Pada Penguatan Profil Pancasila*. Seminar Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya (Pedalitra II), Pedalitra II, Hal 56–63.
<https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/pedalitra/article/view/2298/1689/>
diakses pada tanggal 26 Juni 2024 pukul 19.40 WIB.
- Ilmawan, D. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka: Pemaknaan Merdeka dalam Perencanaan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), Hal 820–828.
<https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10546>
diakses pada tanggal 26 Juni 2024 pukul 17.30 WIB.
- Naimina, dkk.(2022). Analisis Indeks Aiken Untuk Mengetahui Validitas Isi Instrumen Asesmen Kompetensi Minimum Berbasis Konteks Sains Kimia . *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 25, No. 2, Hal 184-191.
<https://jurnal.uns.ac.id/paedagogia>
diakses pada tanggal 27 September pukul 22:00 WIB
- Nurul Azizah M, A.Nugraha, Rosarina.(2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis *Information Communication and Technology* (ICT). *Jurnal PEDADIDAKTIKA*, Vol. 7, No. 4 (2020) 20-31.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika>
diakses pada tanggal 29 September pukul 21:28 WIB
- Nuryadi. (2017). *Dasar Dasar Statistika Penelitian*. Yogyakarta: SIBUKU MEDIA.
- Rachman, T. (2018). *Modul Bahasa Indonesia: Keterampilan Menulis.*, Hal 1–15.
https://lmsparalel.esaunggul.ac.id/pluginfile.php?file=/98607/mod_resource/content/1/12+-+KETERAMPILAN+MENULIS.pdf
diakses pada tanggal 27 Juni 2024 pukul 12:20 WIB.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), Hal 1–13.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>

diakses pada tanggal 2 Juni 2024 pukul 18:00 WIB.

Rahmayanti, R., Andajani, K., & Anggraini, A. E. (2023). Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), Hal 1–7.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5203>
diakses pada tanggal 3 Juli 2024 pukul 19:00 WIB.

Rifa'i Abubakar, M.,(2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.

Rukminingsih, Adnan, G., & Adnan, M. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta : Erhaka Utama.

Samiha, Y. T., Zakiyah, A. N., Anisah, N., Riyani, R., Putri, S. P., & Juliana, S. A. (2023). Penerapan konsep dasar bahasa indonesia di sekolah dasar dalam kurikulum merdeka. *JIMR: Journal of International Mutidisciplinary Research*, 02(1), Hal 53–65.
<https://azramediaindonesia.azramediaindonesia.com/index.php/JIMR/article/view/634/535>
diakses pada tanggal 26 Juni 2024 pukul 18.00 WIB.

Sulastri. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Tema 4 Subtema 2 Siswa Kelas V SDN 35 Ampenan Tahun Pelajaran 2022/2023*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram.
<https://repository.ummat.ac.id/6423/>
diakses pada tanggal 28 Juni 2024 pukul 19.30 WIB.

Sultan, M. A., & Muhammad, K. (2018). Game Story Cube. *Jurnal Publikasi Pendidikan*.
<http://ojs.unm.ac.id/index.php/pubpend>
diakses pada tanggal 5 Juni 2024 pukul 13.10 WIB.

Sugiyono, P. D. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tarigan, S. (2021). Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(1), Hal 148–157.
<https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/ijed/article/view/1095>
diakses pada tanggal 20 Juni 2024 pukul 20.30 WIB

Tim Redaksi Kamus Bahasa Indonesia (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Jakarta : Pusat Bahasa.

Yanni L (2012). *Skripsi BAB I*, dari <https://www.scribd.com/doc/109787672/>
diakses pada tanggal 30 Juni 2024 pukul 19.30 WIB.

Yuliawati,D. R, Prawiyogi, D .A, Anwar, A. S,. (2020). Analisis Kesalahan dalam Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary School Education I (IJPSE)*, 1(1), 87–98.
<https://doi.org/10.36805/ijpse.v1i1.54>
diakses pada tanggal 10 Oktober 2024 pukul 20.19 WIB.

Lampiran 1

SURAT IZIN PENELITIAN SD NEGERI WRINGINPUTIH 01

 YAYASAN UNDAIRIS KABUPATEN SEMARANG
UNIVERSITAS DARUL ULMU ISLAMIC CENTRE SUDIRMAN GUPPI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Tentara Pelajar No. 13 Telp (024) 6923180, Fax. (024) 76911689 Ungaran Timur 50514
Website : undaris.ac.id email : info@undaris.ac.id

Nomor : 169/A.1/3/IX/2024
Lampiran : 1 (satu) eksemplar
Hal : Ijin Penelitian

Kepada : Yth. Kepala SDN Wringinputih 01
di
Bergas

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan segala karunia-Nya
sholawat dan salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW sebagai
uswah, pemberi peringatan dan petunjuk bagi seluruh umat.

Diberitahukan dengan hormat bahwa mahasiswa yang namanya tersebut di bawah
ini :

Nama : Aisah Ramandhani
NPM : 20320001
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Prodi : PGSD

Akan mengadakan penelitian guna penulisan skripsi yang berjudul :

**"Pengaruh Media Dadu Bercerita Terhadap Keterampilan Menulis
Karangan Narasi Pada Siswa Kelas V SDN Wringinputih 01 Kecamatan
Bergas Kabupaten Semarang"**

Sehubungan dengan itu, kami mohon kepada Bapak/Ibu Kepala Sekolah agar
yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah yang
Bapak/Ibu pimpin.

Atas perkenan dan perhatian yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

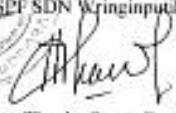
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Ungaran, 14 September 2024
Dekan,

Drs. Ik Abdul Karim, M.H.
NIDN 0618096201

Lampiran 2

Surat Keterangan dari SD Negeri Wringinputih 01

 PEMERINTAH KABUPATEN SEMARANG UPTD SPF SD NEGERI WRINGIN PUTIH 01 Jalan PTP Ngobo, Krajan Wringin Putih, Wringin Putih, Kec. Bergas, Kab. Semarang, Jawa Tengah 50552 ☎ 0298-525016 ✉ sdwringinputih01@gmail.com 							
SURAT KETERANGAN Nomor : 421.2/02/018/ IX / 2024							
Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala UPTD SPF SD Negeri Wringinputih 01: <table border="0"><tr><td>Nama</td><td>: Maria Ana Tjandra Puspa Dewi, S.Pd.SD</td></tr><tr><td>NIP</td><td>: 19710602 200604 2 005</td></tr><tr><td>Pangkat / Golongan</td><td>: Penata / IIIc</td></tr></table>		Nama	: Maria Ana Tjandra Puspa Dewi, S.Pd.SD	NIP	: 19710602 200604 2 005	Pangkat / Golongan	: Penata / IIIc
Nama	: Maria Ana Tjandra Puspa Dewi, S.Pd.SD						
NIP	: 19710602 200604 2 005						
Pangkat / Golongan	: Penata / IIIc						
Menerangkan bahwa : <table border="0"><tr><td>Nama</td><td>: Aisyah Ramandhani</td></tr><tr><td>NIM</td><td>: 20320001</td></tr><tr><td>Perguruan Tinggi</td><td>: UNDARIS</td></tr></table>		Nama	: Aisyah Ramandhani	NIM	: 20320001	Perguruan Tinggi	: UNDARIS
Nama	: Aisyah Ramandhani						
NIM	: 20320001						
Perguruan Tinggi	: UNDARIS						
Telah melaksanakan penelitian di kelas V SDN Wringinputih 01 Kecamatan Bergas tahun pelajaran 2024/2025. Demikian surat keterangan mutasi ini dibuat agar dapat digunakan untuk melaksanakan tugas selanjutnya.							
Wringinputih, 23 September 2024  Kepala Sekolah UPTD SPF SDN Wringinputih 01  Maria Ana Tjandra Puspa Dewi, S.Pd.SD NIP. 19710602 200604 2 005							

Lampiran 3

SURAT IZIN PENELITIAN SD NEGERI WRINGINPUTIH 02

 YAYASAN UNDAIRIS KABUPATEN SEMARANG
UNIVERSITAS DARUL ULUM ISLAMIC CENTRE SUDIRMAN GUPPI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Tentara Pelajar No. 13 Telp (024) 6923180, Fax. (024) 76911689 Ungaran Timur 50514
Website : undaris.ac.id email : info@undaris.ac.id

Nomor : 169/A.1/3/IX/2024
Lampiran : 1 (satu) eksemplar
Hal : Ijin Penelitian

Kepada : Yth. Kepala SDN Wringinputih 02
di
Bergas

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan segala karunia-Nya sholawat dan salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW sebagai uswah, pemberi peringatan dan petunjuk bagi seluruh umat.

Diberitahukan dengan hormat bahwa mahasiswa yang namanya tersebut di bawah ini :

Nama : Aisah Ramandhani
NPM : 20320001
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Prodi : PGSD

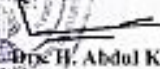
Akan mengadakan penelitian guna penulisan skripsi yang berjudul :

"Pengaruh Media Dada Bercerita Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Kelas V SDN Wringinputih 01 Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang"

Sehubungan dengan itu, kami mohon kepada Bapak/Ibu Kepala Sekolah agar yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin.

Atas perkenan dan perhatian yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Ungaran, 14 September 2024
Dekan,

Dr. H. Abdul Karim, M.H.

Lampiran 4

SURAT KETERANGAN DARI SD NEGERI WRINGINPUTIH 02

**PEMERINTAH KABUPATEN SEMARANG**
DINAS PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, KEPENYUJUAN DAN OLAH RAGA
KORWILCAM BIDANG PENDIDIKAN KECAMATAN BERGAS
SEKOLAH DASAR NEGERI WRINGINPUTIH 02
Alamat : Jln PTP IX Ngabes, Wringinputih, Kec. Bergas, Kab. Semarang – 50552

SURAT KETERANGAN
No. 421.2/02/23/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jumilah , S. Pd
NIP : 19650412 198903 1 010
Jabatan : Kepala SD N Wringinputih 02

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Aisyah Ramandhani
NIM : 20320001
Perguruan Tinggi : UNDARIS

Telah melaksanakan penelitian di kelas V SD N Wringinputih 02 tahun pelajaran 2024/2025.

Demikian surat ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.


Bergas, 23 September 2024
Kepala Sekolah
Jumilah , S. Pd
NIP. 19650412 198903 1 010

Lampiran 5

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran (CP)	Pada akhir Fase C, siswa memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan dan konteks sosial. Siswa mampu memahami, mengolah, dan menginterpretasi informasi dan pesan dari paparan lisan dan tulis tentang topik yang dikenali dalam teks narasi dan informasional. Siswa mampu menanggapi dan mempresentasikan informasi yang dipaparkan; berpartisipasi aktif dalam diskusi; menuliskan tanggapannya terhadap bacaan menggunakan pengalaman dan pengetahuannya; menulis teks untuk menyampaikan pengamatan dan pengalamannya dengan lebih terstruktur. Siswa memiliki kebiasaan membaca untuk hiburan, menambah pengetahuan dan keterampilan.
Tujuan Pembelajaran	5.9 Siswa menulis kalimat dalam teks naratif sederhana dengan pembuka, tengah, penutup dengan elemen intrinsik seperti dialog untuk menarik pembaca.
Perkiraan Jumlah Jam	4 jam pelajaran (4x35 menit)
Kata / Frasa Kunci, Topik/ Konten Isi, Penjelasan Singkat	• Kata / Frasa Kunci : menulis kalimat, teks naratif, elemen intrinsik, dialog. • Topik / Konten isi : menulis kalimat dengan teks naratif sesuai alur (pembuka,tengah, penutup) dengan tambahan elemen intrinsik untuk menarik pembaca. • Penjelasan Singkat : fokus pembelajaran adalah siswa belajar untuk mengamati contoh teks naratif kemudian membandingkannya dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimilikinya setelah itu siswa menulis teks naratif sederhana seseui ketentuan dengan bimbingan guru.

Profil Pelajar Pancasila	• Bergotong royong : menerima rangkaian intruksi untuk melakukan kegiatan bersama- sama guna mencapai tujuan bersama. • Mandiri : siswa secara mandiri dapat menulis teks naratif sesuai dengan instruksi yang diberikan guru. • Kreatif : siswa dapat menuangkan ide dan kreativitasnya dalam teks naratif yang dituliskan.
Glosarium	• Teks naratif : teks yang bertujuan untuk menguraikan suatu peristiwa dan diceritakan secara runtut • Dialog : percakapan (dalam sandiwara, cerita, dan sebagainya).

Lampiran 6

CAPAIAN PEMBELAJARAN FASE C (usia 10-12, kelas 5-6 SD)

Elemen Menyimak
Siswa mampu menganalisis informasi berupa fakta, prosedur dengan mengidentifikasikan ciri objek dan urutan proses kejadian serta nilai-nilai dari berbagai jenis teks informasional dan fiksi yang disajikan dalam bentuk lisan, teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengar), dan audio.
Elemen Membaca dan Memirsa
Siswa mampu membaca dengan lancar dan indah serta memahami informasi dan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, literal, konotatif, dan kiasan untuk mengidentifikasi objek, fenomena, dan karakter. Siswa mampu mengidentifikasi ide pokok dari teks deskripsi, narasi dan eksposisi, serta nilai-nilai yang terkandung dalam teks sastra (prosa dan pantun, puisi) dari teks dan/atau audiovisual.
Elemen Berbicara dan Mempresentasikan
Siswa mampu menyampaikan informasi secara lisan untuk tujuan menghibur dan meyakinkan mitra tutur sesuai kaidah dan konteks. Menggunakan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan; pilihan kata yang tepat sesuai dengan norma budaya; menyampaikan informasi dengan fasih dan santun. Siswa menyampaikan perasaan berdasarkan fakta, imajinasi (dari diri sendiri dan orang lain) secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan penggunaan kosakata secara kreatif. Siswa mempresentasikan gagasan, hasil pengamatan, dan pengalaman dengan logis, sistematis, efektif, kreatif, dan kritis; mempresentasikan imajinasi secara kreatif.
Elemen Menulis
Siswa mampu menulis teks eksplanasi, laporan, dan eksposisi persuasif dari gagasan, hasil pengamatan, pengalaman, dan imajinasi; menjelaskan hubungan kausalitas, menuangkan hasil pengamatan, meyakinkan pembaca. Siswa mampu menggunakan kaidah kebahasaan dan kesastraan

untuk menulis teks sesuai dengan konteks dan norma budaya; menggunakan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan. Siswa menyampaikan perasaan berdasarkan fakta, imajinasi (dari diri sendiri dan orang lain) secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan penggunaan kosakata secara kreatif.

Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Lima

Kompetensi	Kelas Lima
Menyimak	Siswa menyimak dengan saksama, memahami instruksi yang lebih kompleks sesuai jenjangnya, memahami dan memaknai ide pokok dan ide yang lebih rinci dalam paparan lisan guru atau teman dan dalam teks audiovisual, teks sastra lisan (pantun, puisi) dan teks aural (teks yang dibacakan).
Membaca dan Memirsa	Siswa memahami kata-kata baru pada teks dengan topik yang spesifik sesuai jenjangnya, menemukan informasi pada satu paragraf, dan menjelaskan permasalahan yang dialami tokoh cerita pada teks naratif yang sesuai jenjangnya. Dengan menggunakan kata kunci yang relevan, siswa mencari sumber informasi untuk mengklarifikasi pemahamannya terhadap teks. Siswa menjelaskan ide pokok dan beberapa ide pendukung, serta mengemukakan pendapat terhadap kualitas informasi dan penyajian data visual pada teks yang sesuai jenjangnya.
Berbicara dan Mempresentasikan	Siswa berbicara dengan santun, pilihan kata yang tepat sesuai norma budaya, volume dan gestur yang sesuai konteks dan tempat berbicara, menggunakan bahasa yang jelas sehingga dipahami oleh lawan bicara. Siswa menanggapi lawan bicaranya dengan

	aktif. Siswa berpartisipasi dalam diskusi dengan menguasai dan menyiapkan materi yang didiskusikan, mematuhi etika berdiskusi dan menghargai pendapat teman diskusi. Siswa menanggapi dan mengembangkan ide kunci dan ide pendukung dalam diskusi dengan pengetahuan dan pengalamannya. Siswa mempresentasikan ide, menceritakan pengamatan dan pengalamannya secara efektif dengan bahasa yang formal dan terstruktur.
Menulis	Siswa menulis kalimat dalam teks naratif sederhana dengan pembuka, tengah, penutup dengan elemen intrinsik seperti dialog untuk menarik pembaca. Siswa juga menulis teks prosedur, deskripsi, eksposisi, dan argumentasi sederhana dengan informasi yang lebih rinci. Siswa semakin terampil menulis indah. Dengan bimbingan, siswa juga merevisi dan menyunting tulisannya sendiri. Siswa juga mampu menggunakan kalimat yang lebih kompleks (majemuk setara atau bertingkat) dalam esai yang lebih panjang untuk menggambarkan pengalaman dan pengamatannya

Lampiran 7

MODUL AJAR KELAS EKSPERIMEN

INFORMASI UMUM		
IDENTITAS MODUL		
Penyusun	:	Aisyah Ramandhani
Instansi	:	SDN Wringinputih 01
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2024
Jenjang Sekolah	:	SD
Mata Pelajaran	:	Bahasa Indonesia
Fase / Kelas	:	C / V
Alokasi Waktu	:	4 x 35 menit
PROFIL PELAJAR PANCASILA		
▪ Gotong Royong; ▪ Mandiri; ▪ Kreatif;		
CAPAIAN PEMBELAJARAN		
▪ Membaca : - Mengidentifikasi sumber informasi lain untuk mengklarifikasi pemahamannya terhadap teks naratif dan informasional. - Mengenali dan memahami fungsi tanda baca (titik, koma, tanda tanya, tanda seru, tanda kutipan), serta dapat membacanya dengan intonasi yang sesuai konteks ▪ Menulis : Siswa mampu menulis teks naratif sederhana dengan awal, tengah, akhir, dengan elemen intrinsik seperti dialog untuk menarik pembaca. ▪ Berbicara : Siswa mampu membacakan cerita yang ditulis di depan kelas, dengan intonasi yang tepat.		
TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Tujuan Pembelajaran : ▪ Siswa mampu memahami teks narasi ▪ Siswa mampu memahami unsur intrinsik cerita ▪ Siswa mampu memahami kalimat langsung dan tidak langsung ▪ Siswa mampu menulis karangan narasi dengan menggunakan media dadu bercerita		
KRITERIA KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN		
▪ Melalui teks cerita siswa mampu mengidentifikasi unsur intrinsik dalam cerita ▪ Melalui cerita yang disajikan siswa mampu memahami kalimat langsung dan tidak langsung ▪ Melalui media dadu bercerita siswa mampu menulis karangan narasi sesuai unsur intrinsik cerita		
SARANA DAN PRASARANA		
▪ Buku Guru Bahasa Indonesia Kelas V ▪ Buku Siswa Bahasa Indonesia Kelas V		

▪ Papan tulis dan Spidol ▪ Kertas cetak media dadu bercerita ▪ Lem dan gunting ▪ Pensil warna
TARGET SISWA
▪ Siswa reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ▪ Siswa dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin
JUMLAH SISWA
▪ 30 Siswa
DESKRIPSI PEMBELAJARAN
Model Pembelajaran : Kontekstual Learning Metode : Tanya jawab, Penugasan Individu
KEGIATAN PEMBELAJARAN
Langkah-Langkah Pembelajaran Kegiatan Pendahuluan (10 menit) 1. Guru membuka kegiatan dengan salam dan menanyakan kabar siswa. 2. Dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. 3. Siswa bersama-sama menyanyikan lagu nasional "Dari Sabang sampai Merauke". 4. Melakukan absensi siswa. 5. Siswa melakukan tepuk semangat sebelum memulai pembelajaran. 6. Siswa diberikan apersepsi berupa pertanyaan: pernahkah kalian menonton kartun? Kemudian guru menanyakan informasi seputar kartun yang pernah di tonton dan mengaitkan dengan pembelajaran hari ini. Kegiatan Inti (50 menit) 1. Siswa membaca cerita di dalam buku siswa yang berjudul 'Kelinci dan Burung Pipit' 2. Siswa dibantu oleh guru dapat memahami unsur intrinsik cerita serta dialog yang ada dalam cerita tersebut. 3. Setelah siswa memahami unsur intrinsik cerita guru mengenalkan media dadu bercerita yang akan digunakan untuk menulis karangan narasi. 4. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai media dadu bercerita, dimulai dari pengenalan unsur intrinsik cerita yang ada dalam media tersebut dan bagaimana cara menyusun cerita menggunakan media tersebut. 5. Siswa bersama- sama dengan guru berlatih membuat cerita dengan menggunakan media dadu bercerita secara bergantian menyusun cerita dengan unsur cerita yang didapatkan. 6. Cerita yang disusun disertai dengan dialog dan terdapat kalimat langsung dan tidak langsung. 7. Setelah cerita yang dibuat menjadi narasi yang utuh siswa diberikan pertanyaan oleh guru mengenai cerita yang mereka buat.

8. Setelah siswa memahami bagaimana menulis karangan narasi menggunakan media dadu bercerita, siswa diminta menulis karangan narasi seperti yang mereka pelajari sebelumnya.
9. Setelah siswa menuliskan cerita, siswa dapat membacakan cerita ke depan kelas secara bergantian.

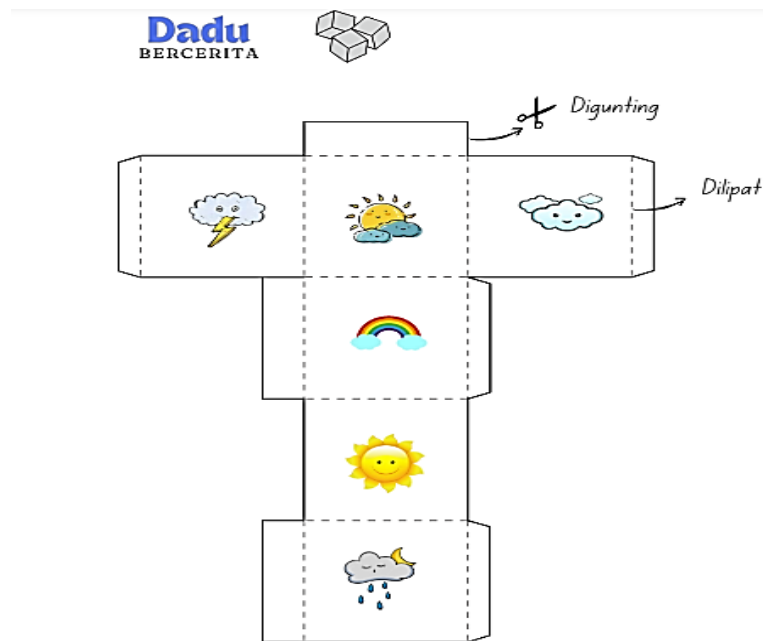
Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Guru mengulas kembali pembelajaran dengan cara tanya jawab mengenai cerita yang dibuat siswa dengan media baru.
2. Siswa menyimpulkan pembelajaran hari ini dibantu oleh guru.
3. Guru melakukan refleksi pembelajaran hari ini.
4. Bernyanyi bersama, membersihkan laci meja, kemudian berdoa dipimpin salah satu siswa
5. Guru memberi salam dan pulang.

ASESMEN/PENILAIAN

Asesmen Formatif

Menulis karangan narasi dengan media dadu bercerita



Petunjuk!

1. Gunting bagian samping dadu sesuai dengan garis di tepi
2. Lipat bagian dadu yang bertanda titik-titik (----)
3. Gabungkan setiap bagian yang telah dilipat menggunakan lem hingga menjadi dadu

Dadu Bercerita

Lempar dadu sebanyak tiga kali untuk menentukan tokoh, latar, dan masalah cerita. Setelah itu, buatlah cerita sesuai kreativitasmu!

Cuaca	Tokoh	Latar	Masalah
	Siswa Sekolah Dasar 	Candi Borobudur 	Salah Jalan 
	Keluarga 	Jogja Bay 	Jalanan Macet 
	Anak Pramuka 	Hortimart 	Terjebak Hujan 
	Pedagang 	Pantai Drini 	Kehilangan Uang 
	Guru 	Rawa Pening 	Ketinggalan Rombongan 
	Buruh Pabrik 	Saloka 	Sakit 

LAMPIRAN MATERI

Cerita yang disajikan

Kelinci Kecil dan Burung Pipit

Penulis: Desri M. Putri

"Aduh, sakit!" Suara Kelinci Kecil menggelegar di sudut kebun Pak Rusa. Wajahnya tampak seputih kapas dan titik-titik air mulai membanjiri matanya. Ia terduduk di tanah sambil memegang kakinya. Burung Pipit, yang sedang bertengger di dahan pohon dekat kebun itu, segera terbang menghampirinya.

"Ada apa Kelinci Kecil?"

"Kakiku terantuk batu lalu aku jatuh," jawab Kelinci Kecil sambil meringis kesakitan.

"Apa yang kamu lakukan di sini?" tanya Burung Pipit.

"Aku.. aku.. mmm.. aku mau mengambil wortel itu," Kelinci Kecil menunjuk ke arah tanaman wortel di kebun Pak Rusa.

"Wah, kamu mau mengambil wortel Pak Rusa tanpa izin?" tanya Burung Pipit.

"I.. iya.. Aku melihat daun-daun tanaman wortel itu melambai-lambai memanggilkmu," jawab Kelinci Kecil dengan kepala tertunduk.

"Sebaiknya kamu minta izin dulu ke Pak Rusa. Aku sering melihat Pak Rusa membagikan wortel-wortelnya ke binatang lain yang membantunya berkebun," Burung Pipit menjelaskan.

"Mengapa kau berada di luar sarang? Pak Singa, raja hutan, memerintahkan supaya semua penghuni hutan tinggal di sarang masing-masing. Saat ini ada wabah penyakit yang sedang menyebar ke seluruh hutan."

"Aku bosan. Aku sudah dua minggu berdiam di sarang," jawab Kelinci Kecil.

Pikirannya menari-nari teringat pesan Ibu tadi pagi. "Ibuku bilang hanya induk-induk binatang yang boleh keluar secara bergantian untuk mencari persediaan makanan. Bila bertemu dengan binatang lain, tidak ada yang boleh bersentuhan. Harus menjaga jarak dan kebersihan supaya tidak tertular penyakit ini."

"Ibumu benar. Kau seharusnya mematuhi perkataannya," tegas Burung Pipit.

"Kau bisa membantu Ibu membersihkan sarang, memasak atau berolahraga bersama," saran Burung Pipit.

Pipi Kelinci Kecil merona kemerahan. Lalu, ia berkata dengan suara lirih. "Ibuku pun mengatakan hal yang sama, tetapi aku tidak mengacuhkannya. Diam-diam, aku pergi dari sarang dan inilah yang terjadi."

"Sebaiknya kau segera pulang dan meminta maaf pada Ibumu," balas Burung Pipit.

"Iya, aku akan segera melakukannya. Terima kasih, Burung Pipit sudah menyadarkanku."

Kelinci Kecil bergegas pulang dan berjanji dalam hati tidak akan mengulangi perbuatan ini lagi. Burung Pipit tersenyum dan terbang menjauh.

Pertanyaan dan jawaban mengenai teks diatas

1. Apakah isi cerita tersebut?
2. Siapakah tokoh dalam cerita dan bagaimana sifat tokoh tersebut?
3. Di mana latar cerita berlangsung?
4. Kapan cerita tersebut berlangsung?
5. Apa masalah yang terjadi?
6. Bagaimana masalah itu diselesaikan?
7. Apa pesan dari cerita tersebut?

Jawaban

1. Kisah kelinci kecil yang terluka saat hendak mengambil wortel Pak Rusa.
2. Tokoh pada cerita adalah Kelinci Kecil dan Burung Pipit. Kelinci Kecil mempunyai sifat ingin tahu. Burung Pipit memiliki sifat bijaksana.
3. Kebun wortel Pak Rusa.
4. Pada siang hari/sore hari.
5. Kelinci Kecil bosan tinggal di sarang sehari-hari dan memutuskan untuk pergi ke kebun Pak Rusa untuk memetik wortel, meskipun belum meminta izin ke Ibunya meninggalkan sarang, ataupun ke Pak Rusa untuk memetik wortel. Saat mencoba mengambil, Kelinci Kecil terantuk batu dan jatuh. Dia kesakitan.
6. Burung Pipit mengajak Kelinci Kecil berbicara dan menasihatinya. Kelinci Kecil urung mengambil wortel Pak Rusa. Setelah tidak sakit lagi, Kelinci Kecil pulang ke rumah untuk meminta maaf kepada Ibunya.
7. Jawaban akan bervariasi dan berkembang, jadi jawaban dapat didiskusikan di kelas. Contoh: Cerita mengandung pesan agar kita hidup jujur dan patuh pada nasihat orang tua.

Materi unsur intrinsik

Unsur intrinsik adalah bagian penting yang ada dalam cerita yang membentuk suatu cerita.

Unsur Intrinsik Cerita

1. Tema
Tema adalah ide cerita, sebuah gagasan mengapa penulis menuliskan cerita. Contoh tema: keluarga, persahabatan, perjuangan, petualangan.
2. Amanat
Amanat adalah pesan cerita. Contoh amanat: agar seseorang selalu hidup jujur/ sederhana.
3. Tokoh/ Penokohan
Tokoh adalah individu yang dibicarakan dalam cerita. Tokoh bisa berupa orang, binatang, atau benda. Penulis cerita memberikan informasi tentang tokoh dalam bentuk penggambaran karakter, penyebutan ciri-ciri fisik atau sifat sehingga pembaca dapat membayangkan tokoh cerita pada imajinasinya. Penokohan adalah penggambaran sifat atau karakter dari tokoh. Contoh: tokoh petani yang bersifat berani dan jujur.
4. Latar
Latar adalah keterangan tentang lokasi dan waktu cerita. Penulis cerita mendeskripsikan latar dengan sangat detail sehingga pembaca dapat membayangkan tempat, situasi, dan suasana cerita. Contoh: latar tempat dari cerita adalah kota besar dan di masa sekarang.
5. Alur/ Plot
Alur merupakan rangkaian peristiwa dalam cerita dari awal hingga akhir. Penulis cerita menuliskan alur dengan jelas beserta konflik serta keseruan adegan pada cerita sehingga pembaca setia mengikuti alur cerita.

Materi Kalimat Langsung dan Tidak langsung

Kalimat Langsung :	Kalimat Tidak Langsung
Kalimat yang diucapkan langsung oleh pembicara kepada orang yang dituju.	Kalimat yang mengutarakan kembali isi perkataan

	pembicara dalam bentuk kalimat berita.
Contoh: 1. “Aku bosan,” jawab Kelinci Kecil. 2. “Adi, tunggu!” panggilku.	Contoh: 1. Kelinci Kecil mengatakan bahwa ia sedang bosan. 2. Aku memanggil Adi agar menungguku.
Kalimat langsung → Kalimat tidak langsung: Hal yang harus diperhatikan adalah perubahan kata ganti Saya/Aku → Dia Kami → Mereka Kamu → Saya Kalian/Kita → Kami Kalian → Kami	Kalimat tidak langsung → Kalimat langsung: Hal yang harus diperhatikan adalah: 1. Perubahan subjeknya (kamu menjadi saya atau aku, kalian menjadi mereka); 2. Tidak lagi menggunakan tanda petik (“) 3. Dapat menambahkan kata “bahwa”.



Lampiran 8

MODUL AJAR KELAS KONTROL

INFORMASI UMUM		
IDENTITAS MODUL		
Penyusun	:	Aisyah Ramandhani
Instansi	:	SDN Wringinputih 02
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2024
Jenjang Sekolah	:	SD
Mata Pelajaran	:	Bahasa Indonesia
Fase / Kelas	:	C / V
Alokasi Waktu	:	4 x 35 menit
PROFIL PELAJAR PANCASILA		
▪ Gotong royong ▪ Mandiri; ▪ Kreatif;		
CAPAIAN PEMBELAJARAN		
▪ Membaca : - Mengidentifikasi sumber informasi lain untuk mengklarifikasi pemahamannya terhadap teks naratif dan informasional. - Mengenali dan memahami fungsi tanda baca (titik, koma, tanda tanya, tanda seru, tanda kutipan), serta dapat membacanya dengan intonasi yang sesuai konteks ▪ Menulis : Siswa mampu menulis teks naratif sederhana dengan awal, tengah, akhir, dengan elemen intrinsik seperti dialog untuk menarik pembaca. ▪ Berbicara : Siswa mampu membacakan cerita yang ditulis di depan kelas, dengan intonasi yang tepat.		
TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Tujuan Pembelajaran : ▪ Siswa mampu memahami teks narasi ▪ Siswa mampu memahami unsur intrinsik cerita ▪ Siswa mampu memahami kalimat langsung dan tidak langsung ▪ Siswa mampu menulis karangan narasi dengan menggunakan media dadu bercerita		
KRITERIA KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN		
▪ Melalui teks cerita siswa mampu mengidentifikasi unsur intrinsik dalam cerita ▪ Melalui cerita yang disajikan siswa mampu memahami kalimat langsung dan tidak langsung ▪ Melalui media dadu bercerita siswa mampu menulis karangan narasi sesuai unsur intrinsik cerita		
SARANA DAN PRASARANA		
▪ Buku Guru Bahasa Indonesia Kelas V ▪ Buku Siswa Bahasa Indonesia Kelas V ▪ Papan tulis dan Spidol		

TARGET SISWA
▪ Siswa reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ▪ Siswa dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin
JUMLAH SISWA
▪ 27 Siswa
DESKRIPSI PEMBELAJARAN
Model Pembelajaran : Kontekstual Learning Metode : Tanya jawab, Penugasan Individu
KEGIATAN PEMBELAJARAN
Langkah-Langkah Pembelajaran Kegiatan Pendahuluan (10 menit) 1. Guru membuka kegiatan dengan salam dan menanyakan kabar siswa. 2. Dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. 3. Siswa bersama-sama menyanyikan lagu nasional "Dari Sabang sampai Merauke". 4. Melakukan absensi siswa. 5. Siswa melakukan tepuk semangat sebelum memulai pembelajaran. 6. Siswa diberikan apersepsi berupa pertanyaan: pernahkah kalian menonton kartun? Kemudian guru menanyakan informasi seputar kartun yang pernah di tonton dan mengaitkan dengan pembelajaran hari ini. Kegiatan Inti (50 menit) 1. Siswa membaca cerita di dalam buku siswa yang berjudul 'Kelinci dan Burung Pipit' 2. Siswa bersama- sama menjawab soal latihan mengenai teks tersebut. 3. Siswa dibantu oleh guru dapat memahami unsur intrinsik cerita. 4. Siswa bersama- sama mengidentifikasi unsur intrinsik dalam cerita tersebut. 5. Setelah memahami unsur intrinsik cerita siswa membaca cerita 'Kelinci dan Burung Pipit' dengan dialog tokoh untuk memahami jenis kalimat . 6. Guru menjelaskan kalimat langsung dan tidak langsung serta contohnya dalam cerita 'Kelinci dan Burung Pipit'. 7. Setelah siswa memahami unsur intrinsik cerita dan jenis kalimat, siswa menulis karangan narasi sesuai dengan pengalaman diri, dibantu oleh guru menentukan tema yang akan dipilih. Kegiatan Penutup (10 menit) 1. Guru mengulas kembali pembelajaran dengan cara tanya jawab mengenai cerita yang dibuat siswa. 2. Siswa menyimpulkan pembelajaran hari ini dibantu oleh guru. 3. Guru melakukan refleksi pembelajaran hari ini. 4. Bernyanyi bersama, membersihkan laci meja, kemudian berdoa dipimpin salah satu siswa 5. Guru memberi salam dan pulang.

ASESMEN/PENILAIAN
Asesmen Formatif Siswa diminta menuliskan karangan narasi berdasarkan pengalaman dirinya, guru menuliskan tema yang dapat dipilih oleh siswa seperti persahabatan, keberanian, petualangan, lingkungan sekitar, liburan dan lain-lain. Siswa diminta menuliskan cerita dengan unsur intrinsik dan menggunakan kalimat langsung & tidak langsung.
LAMPIRAN MATERI
Cerita yang disajikan Kelinci Kecil dan Burung Pipit Penulis: Desri M. Putri "Aduh, sakit!" Suara Kelinci Kecil menggelegar di sudut kebun Pak Rusa. Wajahnya tampak seputih kapas dan titik-titik air mulai membanjiri matanya. Ia terduduk di tanah sambil memegang kakinya. Burung Pipit, yang sedang bertengger di dahan pohon dekat kebun itu, segera terbang menghampirinya. "Ada apa Kelinci Kecil?" "Kakiku terantuk batu lalu aku jatuh," jawab Kelinci Kecil sambil meringis kesakitan. "Apa yang kamu lakukan di sini?" tanya Burung Pipit. "Aku.. aku.. mmm.. aku mau mengambil wortel itu," Kelinci Kecil menunjuk ke arah tanaman wortel di kebun Pak Rusa. "Wah, kamu mau mengambil wortel Pak Rusa tanpa izin?" tanya Burung Pipit. "I.. iya.. Aku melihat daun-daun tanaman wortel itu melambai-lambai memanggilku," jawab Kelinci Kecil dengan kepala tertunduk. "Sebaiknya kamu minta izin dulu ke Pak Rusa. Aku sering melihat Pak Rusa membagikan wortel-wortelnya ke binatang lain yang membantunya berkebun," Burung Pipit menjelaskan. "Mengapa kau berada di luar sarang? Pak Singa, raja hutan, memerintahkan supaya semua penghuni hutan tinggal di sarang masing-masing. Saat ini ada wabah penyakit yang sedang menyebar ke seluruh hutan."

"Aku bosan. Aku sudah dua minggu berdiam di sarang," jawab Kelinci Kecil.

Pikirannya menari-nari teringat pesan Ibu tadi pagi. "Ibuku bilang hanya induk-induk binatang yang boleh keluar secara bergantian untuk mencari persediaan makanan. Bila bertemu dengan binatang lain, tidak ada yang boleh bersentuhan. Harus menjaga jarak dan kebersihan supaya tidak tertular penyakit ini."

"Ibumu benar. Kau seharusnya mematuhi perkataannya," tegas Burung Pipit.

"Kau bisa membantu Ibu membersihkan sarang, memasak atau berolahraga bersama," saran Burung Pipit.

Pipi Kelinci Kecil merona kemerahan. Lalu, ia berkata dengan suara lirih. "Ibuku pun mengatakan hal yang sama, tetapi aku tidak mengacuhkannya. Diam-diam, aku pergi dari sarang dan inilah yang terjadi."

"Sebaiknya kau segera pulang dan meminta maaf pada Ibumu," balas Burung Pipit.

"Iya, aku akan segera melakukannya. Terima kasih, Burung Pipit sudah menyadarkanku."

Kelinci Kecil bergegas pulang dan berjanji dalam hati tidak akan mengulangi perbuatan ini lagi. Burung Pipit tersenyum dan terbang menjauh.

Pertanyaan dan jawaban mengenai teks diatas

1. Apakah isi cerita tersebut?
2. Siapakah tokoh dalam cerita dan bagaimana sifat tokoh tersebut?
3. Di mana latar cerita berlangsung?
4. Kapan cerita tersebut berlangsung?
5. Apa masalah yang terjadi?
6. Bagaimana masalah itu diselesaikan?
7. Apa pesan dari cerita tersebut?

Jawaban

1. Kisah kelinci kecil yang terluka saat hendak mengambil wortel Pak Rusa.
2. Tokoh pada cerita adalah Kelinci Kecil dan Burung Pipit. Kelinci Kecil mempunyai sifat ingin tahu. Burung Pipit memiliki sifat bijaksana.
3. Kebun wortel Pak Rusa.
4. Pada siang hari/sore hari.
5. Kelinci Kecil bosan tinggal di sarang berhari-hari dan memutuskan untuk pergi ke kebun Pak Rusa untuk memetik wortel, meskipun belum meminta izin ke Ibunya meninggalkan

sarang, ataupun ke Pak Rusa untuk memetik wortel. Saat mencoba mengambil, Kelinci Kecil terantuk batu dan jatuh. Dia kesakitan.

6. Burung Pipit mengajak Kelinci Kecil berbicara dan menasihatinya. Kelinci Kecil urung mengambil wortel Pak Rusa. Setelah tidak sakit lagi, Kelinci Kecil pulang ke rumah untuk meminta maaf kepada Ibunya.
7. Jawaban akan bervariasi dan berkembang, jadi jawaban dapat didiskusikan di kelas.
Contoh: Cerita mengandung pesan agar kita hidup jujur dan patuh pada nasihat orang tua.

Materi unsur intrinsik

Unsur intrinsik adalah bagian penting yang ada dalam cerita yang membentuk suatu cerita.

Unsur Intrinsik Cerita

1. Tema
Tema adalah ide cerita, sebuah gagasan mengapa penulis menuliskan cerita. Contoh tema: keluarga, persahabatan, perjuangan, petualangan.
2. Amanat
Amanat adalah pesan cerita. Contoh amanat: agar seseorang selalu hidup jujur/sederhana.
3. Tokoh/Penokohan
Tokoh adalah individu yang dibicarakan dalam cerita. Tokoh bisa berupa orang, binatang, atau benda. Penulis cerita memberikan informasi tentang tokoh dalam bentuk penggambaran karakter, penyebutan ciri-ciri fisik atau sifat sehingga pembaca dapat membayangkan tokoh cerita pada imajinasinya. Penokohan adalah penggambaran sifat atau karakter dari tokoh. Contoh: tokoh petani yang bersifat berani dan jujur.
4. Latar
Latar adalah keterangan tentang lokasi dan waktu cerita. Penulis cerita mendeskripsikan latar dengan sangat detail sehingga pembaca dapat membayangkan tempat, situasi, dan suasana cerita. Contoh: latar tempat dari cerita adalah kota besar dan di masa sekarang.
5. Alur/Plot
Alur merupakan rangkaian peristiwa dalam cerita dari awal hingga akhir. Penulis cerita menuliskan alur dengan jelas beserta konflik serta keseruan adegan pada cerita sehingga pembaca setia mengikuti alur cerita.

Materi Kalimat Langsung dan Tidak langsung

Kalimat Langsung : Kalimat yang diucapkan langsung oleh pembicara kepada orang yang dituju.	Kalimat Tidak Langsung Kalimat yang mengutarakan kembali isi perkataan pembicara dalam bentuk kalimat berita.
Contoh: 1. "Aku bosan," jawab Kelinci Kecil. 2. "Adi, tunggu!" panggilku.	Contoh: 1. Kelinci Kecil mengatakan bahwa ia sedang bosan. 2. Aku memanggil Adi agar menungguku.
Kalimat langsung → Kalimat tidak	Kalimat tidak langsung → Kalimat

langsung: Hal yang harus diperhatikan adalah perubahan kata ganti Saya/Aku → Dia Kami → Mereka Kamu → Saya Kalian/Kita → Kami Kalian → Kami	langsung: Hal yang harus diperhatikan adalah: 1. Perubahan subjeknya (kamu menjadi saya atau aku, kalian menjadi mereka); 2. Tidak lagi menggunakan tanda petik (“) 3. Dapat menambahkan kata “bahwa”.
--	--

Bergas, 23 September 2024

Guru Kelas V



Muryanah Sri Wardani, S. Pd
NIP. 19831128 201406 2 005

Peneliti



Aisyah Ramandhani
NIM. 20320001

Mengetahui



Kepala SD N Wringin Putih 02

Junaidah, S. Pd
NIP. 19630412 198903 1 010

Lampiran 9

KISI – KISI SOAL

Indikator	Indikator soal	Nomor soal
Siswa dapat menentukan unsur intrinsik cerita dari karangan narasi yang akan dibuat	3.1 Siswa mampu menentukan tema, dan judul karangan yang akan dibuat.	1
	1.2 Siswa mampu menentukan tokoh, latar, dan masalah yang pernah ditemui.	2
Siswa dapat menuliskan karangan narasi dengan baik dan benar	2.1 Siswa mampu menuliskan karangan narasi dengan ejaan dan gaya bahasa yang baik dan benar.	3

Lampiran 10

SOAL UJI COBA KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI

Nama :

No Absen:

Perhatikan perintah di bawah ini!

1. Tentukan tema dan judul karangan yang akan kamu tulis berdasarkan pengalamanmu!
2. Tentukan tokoh dan latar yang pernah kamu temui, dan masalah yang dihadapi yang pernah kamu alami!
3. Tulislah sebuah karangan narasi berdasarkan pengalaman mengesankan yang pernah kamu alami dengan memperhatikan ejaan yang baik dan benar!

Lampiran 11

KISI –KISI PENILAIAN KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI

No	Aspek yang dinilai	Skor maksimal
1	Unsur Intrinsik (tema, tokoh, latar, & amanat)	4
2	Isi	4
3	Gaya (pilihan dan struktur kosakata)	4
4	Ejaan dan tanda baca	4
5	Alur	4
Jumlah		20
Nilai = $\frac{jumlah}{tota\ skor} \times 100$		100

Lampiran 12

RUBRIK PENILAIAN KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Kriteria	Skor
1	Unsur Intrinsik (tema, tokoh, latar, & amanat)	1. Terdapat tema, tokoh, latar, dan amanat yang jelas.	Sangat Baik (SB)	4
		2. Terdapat tiga dari tema, tokoh, latar, dan amanat yang jelas.	Cukup Baik (CB)	3
		3. Terdapat dua dari tema, tokoh, latar, dan amanat yang jelas	Sedang (S)	2
		4. Terdapat salah satu dari tema, tokoh, latar, dan amanat yang jelas	Kurang(K)	1
2	Isi	1. Isi yang dikemukakan dalam karangan narasi sesuai dengan tema, terdapat empat atau tiga unsur karangan dan terdapat kalimat langsung & tidak langsung.	Sangat Baik (SB)	4
		2. Isi yang dikemukakan dalam karangan narasi sesuai dengan tema, terdapat dua atau satu unsur karangan dan terdapat salah satu kalimat langsung / tidak langsung.	Cukup Baik (CB)	3
		3. Isi yang dikemukakan dalam karangan narasi kurang sesuai dengan tema, unsur intrinsik karangan, dan terdapat salah satu kalimat langsung / tidak langsung.	Sedang (S)	2
		4. Isi yang dikemukakan dalam karangan narasi kurang sesuai dengan tema, unsur intrinsik karangan, dan tidak terdapat kalimat langsung / tidak langsung.	Kurang(K)	1
3	Gaya (pilihan dan struktur kosakata)	1. Pilihan kata dan ungkapan tepat.	Sangat Baik (SB)	4
		2. Pilihan kata dan ungkapan terbatas.	Cukup Baik (CB)	3
		3. Pilihan kata dan ungkapan rendah.	Sedang (S)	2

		4. Pilihan kata asal-asalan dan penguasaan sangat kurang	Kurang(K)	1
4	Ejaan dan tanda baca	1. Tidak terdapat kesalahan dalam penulisan huruf, kata, dan pemakaian tanda baca.	Sangat Baik (SB)	4
		2. Terdapat 1-10 kesalahan penulisan huruf, kata, dan tanda baca.	Cukup Baik (CB)	3
		3. Terdapat 11-20 kesalahan penulisan huruf, kata, dan tanda baca.	Sedang (S)	2
		4. Terdapat >20 kesalahan penulisan huruf, kata, dan tanda baca.	Kurang(K)	1
5	Alur	1. Terdapat alur bagian awal, tengah, dan akhir cerita yang dilengkapi masalah yang jelas.	Sangat Baik (SB)	4
		2. Terdapat alur bagian awal dan tengah dilengkapi masalah kurang jelas .	Cukup Baik (CB)	3
		3. Terdapat alur bagian awal saja atau tengah saja, dan atau akhir saja, tanpa adanya masalah.	Sedang (S)	2
		4. Terdapat alur bagian awal saja atau tengah saja, dan atau akhir saja yang tidak jelas.	Kurang(K)	1
Jumlah				

$$\text{NILAI} = \frac{\text{jumlah}}{\text{tota skor}} \times 100$$

Lampiran 13

LEMBAR VALIDATOR AHLI

Lembar Validasi

Soal Tes Keterampilan Menulis Karangan Narasi

A. Identitas Validator

Nama : MURTANAH SRI WARDANI, S.Pd
NIP/NIDN : 19831128 2014062 009

B. Tujuan

Untuk mengetahui pendapat bapak/ibu tentang kevalidan produk yang dihasilkan dari soal keterampilan menulis karangan narasi siswa berdasarkan pembelajaran yang dilaksanakan

C. Petunjuk

Penilaian ditinjau dari beberapa aspek, beri tanda centang pada skala penilaian sesuai dengan penilaian yang bapak/ibu berikan.

Adapun skala penilaian sebagai berikut:

4=Sangat Baik (SB)
3=Cukup Baik (CB)
2=Sedang (S)
1=Kurang(K)

D. Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
A. VALIDASI ISI					
1	Soal sesuai dengan materi kelas V SD				✓
2	Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diajarkan				✓
B. VALIDASI KONSTRUK					
3	Permasalahan yang disajikan merupakan soal untuk mengetes keterampilan menulis karangan narasi				✓
4	Permasalahan sesuai dengan kemampuan kelas V SD				✓
C. BAHASA SOAL					
5	Bahasa yang digunakan dalam soal sesuai dengan EYD				✓

D. PETUNJUK					
6	Kalimat yang disajikan tidak mengandung arti ganda				✓
7	Petunjuk jelas dan tidak mengandung arti ganda				✓
E. ALOKASI WAKTU					
8	Sesuai dengan jumlah soal yang diberikan				✓
Jumlah skor		32			
Komentar dan saran:					
Soal dan materi sudah sesuai dengan tujuan dan capaian pembelajaran di kelas 5					

Sumber : (Sidasari,2023:100)

$$\text{NILAI} = \frac{\text{jumlah}}{\text{rata skor}} \times 100$$

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian di atas soal yang digunakan untuk mengukur keterampilan menulis karangan narasi.

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

Wringinputih, 17 Sep 2024

Validator



(Mursyidah Sri Wardani)

Lembar Validasi

Soal Tes Keterampilan Menulis Karangan Narasi

A. Identitas Validator

Nama : Jumilah, S. Pd
NIP/NIDN : 196504121989032010

B. Tujuan

Untuk mengetahui pendapat bapak/ibu tentang kevalidan produk yang dihasilkan dari soal keterampilan menulis karangan narasi siswa berdasarkan pembelajaran yang dilaksanakan

C. Petunjuk

Penilaian ditinjau dari beberapa aspek, beri tanda centang pada skala penilaian sesuai dengan penilaian yang bapak/ibu berikan.

Adapun skala penilaian sebagai berikut:

4=Sangat Baik (SB)

3=Cukup Baik (CB)

2=Sedang (S)

1=Kurang(K)

D. Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
A. VALIDASI ISI					
1	Soal sesuai dengan materi kelas V SD				✓
2	Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diajarkan				✓
B. VALIDASI KONSTRUK					
3	Permasalahan yang disajikan merupakan soal untuk mengetes keterampilan menulis karangan narasi				✓
4	Permasalahan sesuai dengan kemampuan kelas V SD				✓
C. BAHASA SOAL					
5	Bahasa yang digunakan dalam soal sesuai dengan EYD			✓	
D. PETUNJUK					
6	Kalimat yang disajikan tidak mengandung arti ganda				✓

7	Petunjuk jelas dan tidak mengandung arti ganda				✓
E. ALOKASI WAKTU					
8	Sesuai dengan jumlah soal yang diberikan				✓
Jumlah skor					
Komentar dan saran: sudah bagus					

Sumber : (Sulasatri,2023:100)

$$\text{NILAI} = \frac{\text{Jumlah}}{\text{total skor}} \times 100$$

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian di atas soal yang digunakan untuk mengukur keterampilan menulis karangan narasi.

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

Bergas. 12 Sep 2024

Validator

(.....sumilah.....)

Lembar Validasi

Soal Tes Keterampilan Menulis Karangan Narasi

A. Identitas Validator

Nama : Tati Fariha, S.Pd
NIP/NIDN : 198510212022212017

B. Tujuan

Untuk mengetahui pendapat bapak/ibu tentang kevalidan produk yang dihasilkan dari soal keterampilan menulis karangan narasi siswa berdasarkan pembelajaran yang dilaksanakan

C. Petunjuk

Penilaian ditinjau dari beberapa aspek, beri tanda centang pada skala penilaian sesuai dengan penilaian yang bapak/ibu berikan.

Adapun skala penilaian sebagai berikut:

- 4=Sangat Baik (SB)
- 3=Cukup Baik (CB)
- 2=Sedang (S)
- 1=Kurang(K)

D. Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
A. VALIDASI ISI					
1	Soal sesuai dengan materi kelas V SD				✓
2	Soal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diajarkan				✓
B. VALIDASI KONSTRUK					
3	Permasalahan yang disajikan merupakan soal untuk mengetes keterampilan menulis karangan narasi				✓
4	Permasalahan sesuai dengan kemampuan kelas V SD				✓
C. BAHASA SOAL					
5	Bahasa yang digunakan dalam soal sesuai dengan EYD				✓
D. PETUNJUK					

6	Kalimat yang disajikan tidak mengandung arti ganda				✓
7	Petunjuk jelas dan tidak mengandung arti ganda				✓
E. ALOKASI WAKTU					
8	Sesuai dengan jumlah soal yang diberikan				✓
Jumlah skor					
Komentar dan saran: sudah baik, saya memiliki saran supaya pembelajaran lebih menyenangkan lagi, bisa menggunakan media audio visual supaya lebih menarik.					

Sumber : (Sulastri, 2023:100)

$$\text{NILAI} = \frac{\text{jumlah}}{\text{tota skor}} \times 100$$

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian di atas soal yang digunakan untuk mengukur keterampilan menulis karangan narasi.

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

Bogor, 17 Sep 2024

Validator

()
Raf Fakhriha

Lampiran 14

DATA HASIL UJI VALIDITAS ISI DENGAN AIKEN V

ITEM	PENILAI			S1	S2	S3	ΣS	n(c-1)	V	KET
	VI	VII	VIII							
P1	4	4	4	3	3	3	9	9	1	TINGGI
P2	4	4	4	3	3	3	9	9	1	TINGGI
P3	4	4	4	3	3	3	9	9	1	TINGGI
P4	4	4	4	3	3	3	9	9	1	TINGGI
P5	3	4	4	2	3	3	8	9	0,888888889	TINGGI
P6	4	4	4	3	3	3	9	9	1	TINGGI

Hasil akhir perhitungan

ITEM	PENILAI			S1	S2	S3	ΣS	V	KET
	VI	VII	VIII						
P1-P6	23	24	24	17	18	18	53	0,981481	TINGGI

Rumus Aiken V yang digunakan :

$$V = \frac{\Sigma S}{n(c-1)}$$

S = r lo

Lo = angka penilaian terendah (misalnya 1)

C = angka penilaian tertinggi (misalnya 4)

r = angka yang diberikan oleh penila

n = total penilai

Lampiran 15

DATA HASIL UJI VALIDITAS KONSTRUK

Correlations							
		P01	P02	P03	P04	P05	TOTAL
P01	Pearson Correlation	1	0,084	0,161	0,248	0,209	,459*
	Sig. (2-tailed)		0,658	0,394	0,186	0,268	0,011
	N	30	30	30	30	30	30
P02	Pearson Correlation	0,084	1	0,326	0,265	0,256	,528**
	Sig. (2-tailed)	0,658		0,079	0,158	0,172	0,003
	N	30	30	30	30	30	30
P03	Pearson Correlation	0,161	0,326	1	,641**	,462*	,794**
	Sig. (2-tailed)	0,394	0,079		0,000	0,010	0,000
	N	30	30	30	30	30	30
P04	Pearson Correlation	0,248	0,265	,641**	1	,451*	,815**
	Sig. (2-tailed)	0,186	0,158	0,000		0,012	0,000
	N	30	30	30	30	30	30
P05	Pearson Correlation	0,209	0,256	,462*	,451*	1	,735**
	Sig. (2-tailed)	0,268	0,172	0,010	0,012		0,000
	N	30	30	30	30	30	30
TOTAL	Pearson Correlation	,459*	,528**	,794**	,815**	,735**	1
	Sig. (2-tailed)	0,011	0,003	0,000	0,000	0,000	
	N	30	30	30	30	30	30
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).							
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).							

Lampiran 16

DISTRIBUSI NILAI r_{tabel} SIGNIFIKANSI 5% dan 1%

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
★ 32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

Lampiran 17

HASIL UJI RELIABILITAS

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	30	100,0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,709	5

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P01	8,23	2,530	,245	,733
P02	8,33	2,437	,329	,708
P03	8,43	1,840	,629	,588
P04	8,07	1,651	,623	,585
P05	8,67	1,885	,516	,639

Lampiran 18

SOAL *PRETEST* & *POSTTEST* KELAS KONTROL

Nama :

No Absen:

Perhatikan perintah di bawah ini!

1. Tentukan tema dan judul karangan yang akan kamu tulis berdasarkan pengalamanmu!
2. Tentukan tokoh dan latar yang pernah kamu temui, dan masalah yang dihadapi yang pernah kamu alami!
3. Tulislah sebuah karangan narasi berdasarkan pengalaman mengesankan yang pernah kamu alami dengan memperhatikan ejaan yang baik dan benar!

Lampiran 19

SOAL *PRETEST* KELAS EKSPERIMEN

Nama :

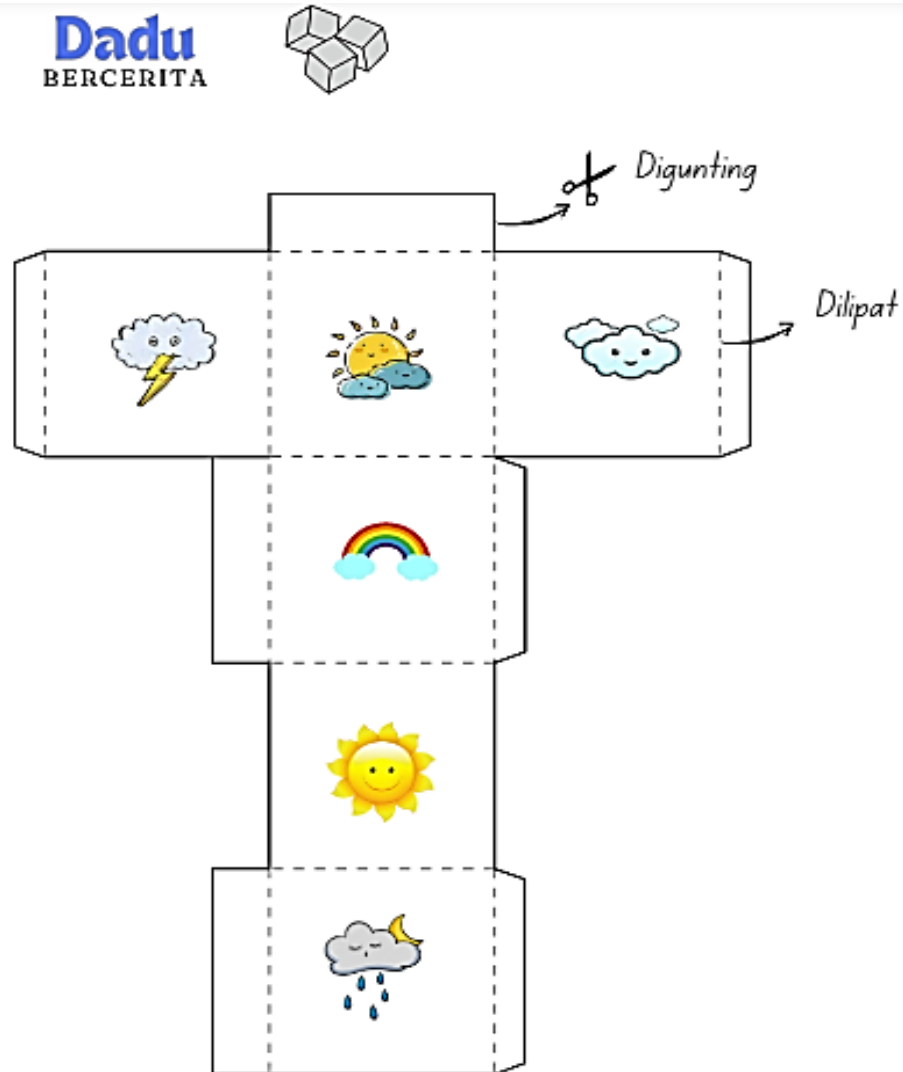
No Absen:

Perhatikan perintah di bawah ini!

1. Tentukan tema dan judul karangan yang akan kamu tulis berdasarkan pengalamanmu!
2. Tentukan tokoh dan latar yang pernah kamu temui, dan masalah yang dihadapi yang pernah kamu alami!
3. Tulislah sebuah karangan narasi berdasarkan pengalaman mengesankan yang pernah kamu alami dengan memperhatikan ejaan yang baik dan benar!

Lampiran 20

SOAL *POSTTEST* KELAS EKSPERIMEN



Petunjuk!

1. Gunting bagian samping dadu sesuai dengan garis di tepi
2. Lipat bagian dadu yang bertanda titik-titik (---)
3. Gabungkan setiap bagian yang telah dilipat menggunakan lem hingga menjadi dadu

Nama :

No Absen:

Dadu Bercerita

Lempar dadu sebanyak tiga kali untuk menentukan tokoh, latar, dan masalah cerita. Setelah itu, buatlah cerita sesuai kreativitasmu!

Cuaca	Tokoh	Latar	Masalah
	Siswa Sekolah Dasar 	Candi Borobudur 	Salah Jalan 
	Keluarga 	Jogja Bay 	Jalanan Macet 
	Anak Pramuka 	Hortimart 	Terjebak Hujan 
	Pedagang 	Pantai Drini 	Kehilangan Uang 
	Guru 	Rawa Pening 	Ketinggalan Rombongan 
	Buruh Pabrik 	Saloka 	Sakit 

Lampiran 21

NILAI *PRETEST* KELAS EKSPERIMEN & KELAS KONTROL

NO	KELAS EKSPERIMEN		KELAS KONTROL	
	NAMA	<i>PRETEST</i>	NAMA	<i>PRETEST</i>
1	AD	45	ZR	30
2	AV	55	AA	40
3	ZK	70	AN	35
4	AY	60	AP	55
5	ST	55	PU	55
6	NI	50	AR	30
7	AR	35	BY	55
8	AZ	50	BI	55
9	BS	45	DN	50
10	TR	50	GU	45
11	GB	30	HZ	45
12	FA	35	HA	50
13	NN	55	ZF	30
14	KR	50	IB	40
15	LV	45	JI	70
16	NA	40	IZ	40
17	MY	60	AB	50
18	MH	65	AK	55
19	SY	55	RL	40
20	DH	40	NA	45
21	PR	45	NM	50
22	RF	30	RI	55
23	RA	55	RO	60
24	RK	75	SY	70
25	RN	35	UL	40
26	HT	60	WD	50
27	AI	55	LA	60
28	AZ	50		
29	SN	30		
30	GR	40		
Nilai Minimal		30		30
Nilai Maksimal		75		70
Rata – rata		48,83333333		48,1481

Lampiran 22

NILAI *POSTTEST* KELAS EKSPERIMEN DAN KELAS KONTROL

NO	KELAS EKSPERIMEN		KELAS KONTROL	
	NAMA	<i>POSTEST</i>	NAMA	<i>POSTEST</i>
1	AD	85	ZR	50
2	AV	80	AA	60
3	ZK	70	AN	70
4	AY	75	AP	50
5	ST	80	PU	65
6	NI	65	AR	50
7	AR	75	BY	50
8	AZ	65	BI	60
9	BS	70	DN	60
10	TR	65	GU	70
11	GB	75	HZ	55
12	FA	65	HA	55
13	NN	70	ZF	60
14	KR	70	IB	65
15	LV	70	JI	80
16	NA	80	IZ	65
17	MY	60	AB	70
18	MH	80	AK	65
19	SY	75	RL	50
20	DH	60	NA	70
21	PR	75	NM	65
22	RF	75	RI	65
23	RA	60	RO	70
24	RK	65	SY	85
25	RN	65	UL	70
26	HT	70	WD	65
27	AI	70	LA	70
28	AZ	75		
29	SN	70		
30	GR	60		
Nilai Minimal		60		50
Nilai Maksimal		85		85
Rata – rata		70,66666667		63,3333

Lampiran 23

HASIL UJI NORMALITAS

<i>Case Processing Summary</i>							
Kelas		Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Keterampilan_Menulis	PreTestEksperimen	30	100,0%	0	0,0%	30	100,0%
	PostTestEksperimen	30	100,0%	0	0,0%	30	100,0%
	PreTestKontrol	27	100,0%	0	0,0%	27	100,0%
	PostTestKontrol	27	100,0%	0	0,0%	27	100,0%

<i>Tests of Normality</i>				
Kelas		<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>		
		<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Keterampilan_Menulis	PreTestEksperimen	0,107	30	,200*
	PostTestEksperimen	0,139	30	0,143
	PreTestKontrol	0,123	27	,200*
	PostTestKontrol	0,165	27	0,056
*. This is a lower bound of the true significance.				
a. Lilliefors Significance Correction				

Lampiran 24

HASIL UJI HOMOGENITAS

<i>Descriptives</i>								
	<i>N</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error</i>	<i>95% Confidence Interval for Mean</i>		<i>Min</i>	<i>Max</i>
					<i>Lower Bound</i>	<i>Upper Bound</i>		
PretestEksperimen	30	48,83	11,647	2,127	44,48	53,18	30	75
PretestKontrol	27	48,15	10,844	2,087	43,86	52,44	30	70
Total	57	48,51	11,179	1,481	45,54	51,47	30	75

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>					
		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Keterampilan_Menulis	<i>Based on Mean</i>	0,120	1	55	0,730
	<i>Based on Median</i>	0,124	1	55	0,726
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	0,124	1	54,888	0,726
	<i>Based on trimmed mean</i>	0,129	1	55	0,720

ANOVA					
Keterampilan_Menulis					
	<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
<i>Between Groups</i>	6,672	1	6,672	,052	,820
<i>Within Groups</i>	6991,574	55	127,120		
Total	6998,246	56			

Lampiran 25

TABEL NILAI KRITIS DISTRIBUSI T

df	One-Tailed Test						
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005	0,001
	Two-Tailed Test						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01	0,002
41	0,680521	1,302543	1,682878	2,019541	2,420803	2,701181	3,301273
42	0,680376	1,302035	1,681952	2,018082	2,418470	2,698066	3,295951
43	0,680238	1,301552	1,681071	2,016692	2,416250	2,695102	3,290890
44	0,680107	1,301090	1,680230	2,015368	2,414134	2,692278	3,286072
45	0,679981	1,300649	1,679427	2,014103	2,412116	2,689585	3,281480
46	0,679861	1,300228	1,678660	2,012896	2,410188	2,687013	3,277098
47	0,679746	1,299825	1,677927	2,011741	2,408345	2,684556	3,272912
48	0,679635	1,299439	1,677224	2,010635	2,406581	2,682204	3,268910
49	0,679530	1,299069	1,676551	2,009575	2,404892	2,679952	3,265079
50	0,679428	1,298714	1,675905	2,008559	2,403272	2,677793	3,261409
51	0,679331	1,298373	1,675285	2,007584	2,401718	2,675722	3,257890
52	0,679237	1,298045	1,674689	2,006647	2,400225	2,673734	3,254512
53	0,679147	1,297730	1,674116	2,005746	2,398790	2,671823	3,251268
54	0,679060	1,297426	1,673565	2,004879	2,397410	2,669985	3,248149
★ 55	0,678977	1,297134	1,673034	★ 2,004045	2,396081	2,668216	3,245149
56	0,678896	1,296853	1,672522	2,003241	2,394801	2,666512	3,242261
57	0,678818	1,296581	1,672029	2,002465	2,393568	2,664870	3,239478
58	0,678743	1,296319	1,671553	2,001717	2,392377	2,663287	3,236795
59	0,678671	1,296066	1,671093	2,000995	2,391229	2,661759	3,234207
60	0,678601	1,295821	1,670649	2,000298	2,390119	2,660283	3,231709
61	0,678533	1,295585	1,670219	1,999624	2,389047	2,658857	3,229296
62	0,678467	1,295356	1,669804	1,998972	2,388011	2,657479	3,226964
63	0,678404	1,295134	1,669402	1,998341	2,387008	2,656145	3,224709
64	0,678342	1,294920	1,669013	1,997730	2,386037	2,654854	3,222527
65	0,678283	1,294712	1,668636	1,997138	2,385097	2,653604	3,220414
66	0,678225	1,294511	1,668271	1,996564	2,384186	2,652394	3,218368
67	0,678169	1,294315	1,667916	1,996008	2,383302	2,651220	3,216386
68	0,678115	1,294126	1,667572	1,995469	2,382446	2,650081	3,214463
69	0,678062	1,293942	1,667239	1,994945	2,381615	2,648977	3,212599
70	0,678011	1,293763	1,666914	1,994437	2,380807	2,647905	3,210789
71	0,677961	1,293589	1,666600	1,993943	2,380024	2,646863	3,209032

Lampiran 26

DOKUMENTASI KEGIATAN

Gambar	Keterangan
	Pelaksanaan <i>pretest</i> pada kelas eksperimen di SD Negeri Wringinputih 01 Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang pada tanggal 18 September 2024.
	Pelaksanaan <i>pretest</i> pada kelas Kontrol di SD Negeri Wringinputih 02 Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang pada tanggal 20 September 2024.
	Pelaksanaan pembelajaran kelas Kontrol di SD Negeri Wringinputih 02 Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang pada tanggal 21 September 2024.

Gambar	Keterangan
	Pelaksanaan <i>posttest</i> pada kelas kontrol di SD Negeri Wringinputih 02 Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang pada tanggal 21 September 2024.
	Pelaksanaan pembelajaran kelas eksperimen di SD Negeri Wringinputih 01 Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang pada tanggal 21 September 2024.
 	Pelaksanaan <i>posttest</i> pada kelas eksperimen di SD Negeri Wringinputih 01 Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang pada tanggal 21 September 2024.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Aisyah Ramandhani lahir di Magelang pada tanggal 5 Desember 2000. Merupakan anak tunggal dari pasangan orang tua yang bernama Sutanto dan Marsih. Bertempat tinggal di Dusun Gelap RT 04 / RW 09, Desa Podosoko, Kecamatan Sawangan, Kab. Magelang. Penulis pertama kali menempuh pendidikan taman kanak-kanak di TK RA Muslimat NU Podosoko, kemudian menempuh pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri Podosoko 01 dan lulus pada tahun 2012. Penulis kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Sawangan dan lulus pada tahun 2015. Pada tahun yang sama penulis kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan di SMK Negeri 2 Magelang dan lulus pada tahun 2018. Setelah lulus SMK penulis bekerja dan mulai mendaftarkan kuliah sambil bekerja pada tahun 2020 di Universitas Darul Ulum Islamic Center Sudirman GUPPI (UNDARIS) sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).