

Penggunaan Media Dadu Cerita Terhadap Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V Dalam Menulis Karangan Narasi

Muslimah¹, Megan Asri Humaira², Sobrul Laeli³

¹Universitas Djuanda, [1musmuslimah693@gmail.com](mailto:musmuslimah693@gmail.com)

²Universitas Djuanda, Megan.asri@unida.ac.id

³Universitas Djuanda, Obbunk@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media dadu cerita terhadap tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V dalam menulis karangan narasi di SDN Harjasari 01. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen dengan rancangan *pretest-posttest control design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan tes yaitu pretest dan posttest. Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah sampel sebanyak 50 sampel. 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 dari itu disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media dadu cerita terhadap tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menulis karangan narasi di SDN Harjasari 01.

Kata Kunci: Karangan Narasi, Kemampuan Berpikir Kreati, Media Dadu Cerita,

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia pada bidang pendidikan merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang diajarkan oleh guru kepada siswa yang dimulai dari tingkat dasar hingga tingkat tinggi. Bahasa Indonesia adalah bahasa yang memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Maka dari itu, bahasa pada diri manusia ialah suatu upaya pembangun kreatif diri

yang tidak akan pernah berhenti. Selain itu bahasa adalah alat untuk dapat komunikasi yang berbentuk satuan-satuan kata, kelompok kata, klausa, dan kalimat yang dapat diungkapkan baik secara lisan maupun tulisan yang sudah terorganisasikan (Wiratno & Santosa, 2014). Oleh karenanya bahasa dapat dikatakan sebagai alat utama yang digunakan untuk berkomunikasi oleh setiap manusia dalam kegiatan sehari-hari sebagai alat untuk bisa menyampaikan pendapat, dan mengungkapkan isi pikiran, baik itu secara lisan maupun tulisan.

Sehubungan dengan penggunaan bahasa, ada 4 aspek keterampilan dalam berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi, yaitu: keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pada dasarnya dari masing-masing keterampilan tersebut memiliki keterhubungan sehingga tidak dapat berdiri sendiri. Untuk dapat menghasilkan suatu keterampilan berbahasa, biasanya dilakukan dengan cara melalui suatu hubungan yang berurut secara kronologi dan terstruktur, misalnya untuk permulaan diawali dengan belajar menyimak, kemudian mulai berbicara, setelah itu barulah belajar membaca dan menulis (Mulyati, 2014).

Salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh manusia selain keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca adalah menulis. Menulis adalah salah satu aspek yang penting dalam keterampilan berbahasa juga aspek yang penting untuk diterapkan di jenjang sekolah (Septiani & Aliyyah, 2024). Dalman (2016) juga berpendapat bahwa menulis merupakan kegiatan berkomunikasi yang berupa menyampaikan pesan (informasi) secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulisan sebagai alat atau medianya. Maka dari itu menulis dijadikan sebagai suatu kegiatan kompleks yang mana penulis ditekankan untuk dapat menyusun dan mengorganisasikan suatu isi tulisan juga dapat menuangkannya kedalam macam-macam bahasa tulis. Namun, kegiatan menulis ini jarang sekali digemari oleh anak-anak utamanya siswa sekolah dasar (SD), sebab siswa merasa tidak berbakat dalam hal menulis (Wibowo et al., 2020). Sedangkan di tingkat SD menulis adalah bentuk dari suatu keterampilan yang wajib dimiliki oleh setiap siswa, sebab menulis sangat erat kaitannya dengan proses belajar mengajar.

Menurut Trismanto (2017) aktivitas menulis atau mengarang banyak yang kurang menyukainya. Oleh karenanya aktivitas menulis ini membutuhkan perhatian yang lebih sebab keterampilan menulis ini tidak mudah untuk dikuasai oleh siswa sekolah dasar. Kesulitan yang dialami siswa terletak pada saat mengembangkan suatu gagasan dalam satuan kalimat atau keterpaduan antara kalimat dalam paragraf yang menggambarkan siswa untuk dapat berpikir secara teratur pada saat menulis sehingga hasil tulisan akan mudah dimengerti oleh pembaca.

Keterampilan menulis karangan narasi sudah diajarkan di sekolah dasar, namun hasil karangan siswa masih ada beberapa kesalahan yang kaitanya dengan kegiatan menulis. Menurut Dalman (2018) karangan narasi adalah suatu karangan yang berupaya untuk dapat menciptakan, menceritakan, suatu peristiwa dari waktu ke waktu, dan juga didalamnya ada tokoh yang mengalami suatu masalah yang disusun secara teratur. Wibowo et al (2020) juga berpendapat bahwa narasi merupakan suatu tulisan yang berupa urutan kejadian yang terjadi dalam satu waktu. Narasi sering diartikan juga sebagai suatu cerita. Cerita adalah bentuk tulisan yang didalamnya terdapat karakter, latar, waktu, dan permasalahan. Karangan yang termasuk kedalam jenis narasi yaitu semua karya prosa imajinatif seperti cerpen, novel, roman. Pada saat menulis karangan narasi, siswa masih tidak cukup mampu menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar utamanya dalam hal memilih kata, dan siswa juga kurang dalam hal memperhatikan unsur-unsur dalam penulisan karangan narasi, seperti pada saat penggunaan ejaan, tanda baca, penggunaan kosa kata, dan penggunaan struktur kalimat serta dalam pengembangan gagasan yang berkaitan dengan daya pikir kreatif siswa dalam hal mengarang cerita. Sehingga hal tersebut berdampak pada keterampilan menulis karangan narasi siswa menjadi rendah.

Kemampuan berpikir kreatif adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh siswa terhadap suatu masalah, ide-ide atau informasi yang biasanya dilakukan dengan pikiran yang terbuka, sehingga permasalahan tersebut dapat terselesaikan. Kemampuan kreatif secara umum dapat dikatakan sebagai suatu kreativitas. Untuk mewujudkan suatu kreativitas, perlu adanya suatu dorongan dari dalam diri individu

(motivasi intrinsik) ataupun dorongan dari luar diri individu (motivasi ekstrinsik) (Darwanto, 2019). Maka dari itu, kemampuan berpikir kreatif siswa dapat membentuk kreativitas siswa dalam hal penulisan karangan narasi. Apabila kreativitas siswa tinggi maka akan menghasilkan suatu gagasan yang lebih baik. Maka siswa akan memperoleh hasil yang baik pada saat menulis karangan narasi. Maka dari itu, dengan adanya kemampuan berpikir kreatif, siswa dapat menuangkan setiap ide dan gagasan juga imajinasinya menjadi sebuah karya tulis. Sebab dengan berpikir kreatif akan membantu siswa untuk dapat mengembangkan bermacam-macam ide serta dapat memaparkan hasil karangan secara rinci.

Siswa yang mempunyai kemampuan berpikir kreatif tinggi akan mempunyai motivasi yang tinggi pula dalam hal menulis karangan narasi. Oleh karena, siswa akan dapat menggunakan berbagai macam sumber informasi dan keterampilan yang dimilikinya agar dapat mengeluarkan ide-ide dan suatu gagasan juga daya imajinasinya ke dalam sebuah tulisan karangan narasi. Akan tetapi sebaliknya, apabila siswa mempunyai kemampuan berpikir tidak tinggi, maka siswa pasti merasa kesulitan untuk melatih dirinya agar dapat menuangkan segala bentuk ide dan gagasan bahkan daya imajinasinya ke dalam bentuk karangan narasi. Hal tersebut terjadi karena siswa tidak mempunyai kemampuan dan keterampilan dalam mendapatkan suatu ide dan gagasan serta imajinasi dalam menulis karangan narasi. Kreativitas berpikir siswa selama ini masih kurang mendapatkan perhatian oleh gurunya, hal tersebut terlihat ketika kegiatan belajar berlangsung masih terdapat beberapa siswa kurang berani dengan kreativitas berpikir mereka. Sehingga ketertarikan siswa pada saat kegiatan belajar menjadi tidak efektif dan siswa cenderung tidak aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Bukan hanya itu saja, guru juga kurang memperhatikan dalam hal penggunaan metode atau media pembelajaran yang bisa dijadikan sebagai sumber pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih efektif.

Untuk menciptakan keefektifan dalam belajar yang akan memberikan dampak pada kemampuan berpikir kreatif siswa menjadi tinggi, guru harus mampu

membuat keadaan pada saat belajar menjadi lebih menarik yaitu salah satunya dengan menerapkan media pembelajarn. Media pada kegiatan pembelajarn dijadikan sebagai suatu perantara sumber penyampaian pesan dengan penerima pesan, merangsang piikiran, perasaan dan perhatian juga keinginan yang nantinya akan menjadi suatu dorongan untuk dapat terlibat dalam kegiatan belajar. Menurut Yuliawati (2020) mengemukakan bahwasanya media pembelajarn ialah seluruh saluran pesan yang dapat digunakn sebagai suatu tempat untuk berkomunikasi pada kegiatan proses belajar mengajar. Pendapat tersebut didukung oleh Juliana (2020) yang mengemukakan bahwa media pembelajarn merupakan alat atau perangkat yang digunakn tenaga pendidik sebagi suatu perantara dalam menjelaskn pesan atau informasii dari suatu tema pembelajarn yang diberikan pada siswa. Sementara itu menurut Supriyono (2018) media pembelajarn dalam pandangan psikologis merupakan alat yang digunakan untuk kegiatan pembelajarn yang bisa memudahkan siswa dalam mengikuti proses belajr sebab media bisa memberikan hal-hal yang sifatnya abstrakk menjadi nyata. Penggunaan media pembelajarn menjadi hal yang sangat penting dan dibutuhkan tenaga penddidik untuk memperlancar kegiatan proses belajar mengajar. Adanya media pembelajarn akan menjadaikan siswa menjadu lebuah aktif dan siswa menjadi lebih mudah untuk memahami sebab, siswa dapat terlibat secara langsung pada kegiatn belajar mengajar. Maka dari itu media bisa dikatakan sebagai alat bantu mengajar agar dapat tercapainya tujuan dari pembelajaran yang efektif dan efisien. Agar mampu menghasilkn media yang efektif dalam kegiatan belajar mengajar, seorang tenaga pendidik harusnya sudah mempelajari materi pelajaran yang akan diajarkn dan mediia apa yang sesuai untuk diterapkan sebagai alat bantu dalam penyampaian materii yang akan disampaikan. Ketika pelaksanaan pembelajaran, tentu perlu adanya media yang bisa membantu keberlangsungan kegiatan belajar menagajar yang menarik dan efektif bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasii dan wawancara yang sudah dilakukan dengan tenaga pendidik dan peserta didik di SDN Harjasari 01 pada bulan Desember 2023

didapatkan suatu informasi bahwa dalam pembelajarn Bahasa Indonesia ada beberapa permasalahan yang dihadapi dalm hal menulis karangan narasi, yaitu kurangnya pelatihan yang diberikan guru terhadap siswa untuk bisa mengembangkan ide dan pikirannya kedalam bentuk suatu tulisn. Kurangnya variasi dalam penggunaan media juga metode pembelajarn yang digunakan oleh tenaga pendidik, yang mana guru lebih dominan menerpkan pembelajaran secara langsung dengan penerapan metoda ceramah dan diiskusi yang terkesan monotoun dan cukup dengan menggunakn buku sebagai media pembelajarn. Hal tersebut terjadi karenan adanya keterbatasn dalam hal penyedian fasilitas yang tersedia disekolah, maka dari itu pada pembelajarn menulis karangan narasi yang diterapkan menjadi tidak efektif dan bahkan bisa menimbulkan kejenuhan pada siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran.

Maka dari itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut, seorang tenaga pendidik harus bisa mencari solusi seperti menggunakn media pembelajaran yang cukup menariik, pemberian materi yang sesuai dan juga tepat dengn media pembelajarn yang akan digunakan. Terdapat macam-mavam media pembelajarn yang bisa diterapkan oleh tenaga pendidik pada proses belajar. Penerapan media pembelajarn yang sesuai tentu akan meningkatkna perhatian siswa pada materii yang dipelajarii. Salah satu media yang dapat digunakn guru dalam kegiatan pembelajaran menuliis karangn narasi ialah media pembelajarn "Dadu Cerita". Penggunaan media pembelajarn ini tentu miliki banyak keuntungan baik dalam penggunaan, penerimaan, serta penerapan kedalam kegiatan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakn dalam penelitian ini jenis peneliitian *Quasi Eskperiment* dengn desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini

hampirsama dengan *pretest – post-test control group design*, hanya saja pada desaiin ini pemilihan kelompok eksperimen ataupun kelompok kontrol tidak dipilih secara acak (Sugiyono, 2021). Desain ini mempunyai 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberiikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajarn dadu cerita sedangkn kelas kontrol tidak diberikan perlakuan. Berikut desain yang digunakn dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Desan Penelitian

Kelompok	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O ¹	X	O ³
Kontrol	O ²	C	O ⁴

Keterangan :

- Q¹ : Pre Test kelas eksperimen
- Q² : Pre Test kelas kontrol
- X : Treatment
- C : Tidak ada perlakuan pada kelas kontrol
- Q³ : Posttest kelas eskperimen
- Q⁴ : Posttest kelas control

Adapun subjek pada penelitian ini yaitu siswa tingkat SD kelas V di SD Negeri Harjasari 01 sebanyak 50 oranng untuk 2 kelas dengan masing-masing kelas berjumlah 25 siswa. pengambilan sampel yang digunakn pada penelitian ini menggunakn teknik *Non-Probability sampling*, yaitu teknik dalam proses pengambiilan sampelnya tidak memberikan peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Tekniik yang digunakn oleh peneliti yaitu teknik *Purposive Sampling*. Dikatakan *purposive sampling* sebab metode ini menggunakan kriteria khusus yang sudah ditentukan oleh peneliti ketika akan memilih sampel.

Teknik pengumpulan data yang tepat sangat penting bagi keabsahan data yang dimiliki peneliti. Jika pengumpulan data dilakukan dengan benar, maka data yang dihasilkan memiliki kreabilitas yang tinggi. Dalam penelitian ini, Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah Observasi, Wawancara, dan tes yaitu *pretest* dan *posttest*.

Uji validitas instrumen menggunakan rumus *product moment* sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum x^2 - (\sum x)^2][N \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan :

R_{xy}	Koefisien korelasi antara variabel X dan Variabel Y
$\sum xy$	Jumlah berkaitan antara variabel X dan variabel Y
$\sum x^2$	Jumlah dari kuadrat nilai X
$\sum y^2$	Jumlah dari kuadrat niali Y
N	Banyaknya peserta didik
$(\sum x)$	Jumlah nilai X kemudian dikuadratkan
$(\sum y)$	Jumlah nilai Y kemudian dikuadratkan

Jika r hitung nilainya \geq dari koefisien nilai r tabel yaitu pada taraf signifikan 5% maka instrumn yang diuji cpbakan dinyatakan valid (Machfoedz, 2008).

Uji reliabilitas instrument bertujuan untuk mengetahui konsistensi dari instrument sebagai alat ukur sehingga hasil pengukurannya bisa di percaya. Pengujian reliabilitias yang dilakukn oleh peneliti yaitu dengan menggunakan rumus KR-20:

$$KR - 20 = \left(\frac{n}{n - 1} \right) \left(\frac{S_t^2 - \sum pq}{S_t^2} \right)$$

Keterangan :

- S_t^2 = varians populasi
- n = jumlah butir soal
- p = proporsi peserta yang menjawab benar
- q = proporsi peserta yang menjawab salah

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis inferensial untuk menganalisa data sampel juga hasilnya dapat disimpulkan sebagai populasi dengan teknik uji hipotesis penelitian. Uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan SPSS, dikatakan normal jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$). Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data mempunyai varians yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan pada nilai pre-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengujian hipotesis dilakukan pada data nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada pengujian hipotesis peneliti menggunakan uji *independent sample t-test* dengan menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistics 25. Taraf signifikansi uji sample bebas *Independent Sampel T-test* adalah 0,05 dengan *confidence interval* 95%. Kriteria pengujian hipotesis adalah jika $\text{sig} > 0,05$ maka keputusan H_0 diterima H_a ditolak, yang artinya terdapat pengaruh media dadu terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V dalam menulis karangan narasi di SDN Harjasari 01. Sebaliknya jika $\text{sig} < 0,05$ maka keputusan H_0 ditolak H_a diterima, yang artinya terdapat pengaruh media dadu terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V dalam menulis karangan narasi di SDN Harjasari 01.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media dadu cerita terhadap tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V dalam menulis karangan narasi di SDN Harjasari 01. Data variabel (X) dan (Y) dikumpulkan dengan menggunakan tes butir soal. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan didapatkan hasil dari antar variabel. Berikut ini data output analisis inferensial dengan menggunakan SPSS.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kemampuan Berpikir Kreatif	Pre Test Eksperimen	.162	25	.091	.950	25	.255
	Post Test Eksperimen	.174	25	.050	.917	25	.043
	Pre Test Kontrol	.188	25	.023	.923	25	.059
	Post Test Kontrol	.135	25	.200*	.974	25	.758

Berdasarkan tabel di atas, bisa disimpulkan bahwa pada pengujian normalitas hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menulis karangan narasi berdistribusi normal. Dari hasil pengujian normalitas nilai *pre Test* dan *post Test* keedua kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh hasil signifikan sebesar 0,091 untuk *pretest* kelas eskperimen, 0,050 untuk *posttest* kelas eskperimen, 0,023 untuk *pre test* kelas kontrol, dan 0,200 untuk *posttest* kelas kottrol. Hasil tersebut menunjukk bahwa data berdistribusi normal karena nilai sig \geq dari 0,05 (Sig > 0,05) sehingga dapat disimpulkan bahwa data layak digunakan.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Kemampuan Berpikir Kreatif	Based on Mean	2.441	1	48	.125
	Based on Median	2.682	1	48	.108
	Based on Median and with adjusted df	2.682	1	45.163	.108
	Based on trimmed mean	2.455	1	48	.124

Dari hasil uji homogenitas nilai *posttest* kelas eskperimen dan kelas kontrol, dapat dilihat nilai sig *Based On Mean* sebesar 0,125. Hasil tersebut menunjukk bahwa data mempunyai varian yang homogen sebab nilai sig \geq dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut memiliki homogen.

Tabel 5. Hasil Uji Independent Samples Test

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
kemampuan berfikir kreatif	Equal variances assumed	1,556	,219	3,989	46	,000	7,847	1,967	3,887	11,807
	Equal variances not assumed			4,055	42,090	,000	7,847	1,935	3,942	11,752

Berdasarkan data di atas menggunakan uji *independent sample t-test* pada skala kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menulis karangan narasi diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 di mana nilai signifikansi $0,000 \leq 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi, bisa disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media dadu cerita terhadap tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V dalam menulis karangan narasi di SDN Harjasari 01.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Harjasari 01, dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media dadu cerita terhadap tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V dalam menulis karangan narasi di SDN Harjasari 01. Pada penelitian ini peneliti menggunakan 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas V A sebagai kelas eksperimen yaitu kelas yang menggunakan media pembelajaran dadu cerita dengan jumlah siswa 25 orang dan kelas V C sebagai kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional (ceramah) dengan jumlah siswa 25 orang.

Pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan selama 4 kali pertemuan, untuk pretets dilakukan pada pertemuan pertama dan untuk posttest dilakukan pada pertemuan ke empat setelah kegiatan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan instrumen berupa tes. Tes ini dijadikan sebagai alat untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran dadu cerita terhadap tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pre test dan post test sebanyak 10 butir adalah hasil yang diperoleh setelah dianalisis oleh validator dan juga telah diujicobakan pada kelas V B dan V D SDN Harjasari 01 sebagai kelas uji coba. Soal yang diuji cobakan yaitu 10 soal kemudian diuji kelayakannya yaitu dengan uji validitas dan reliabilitas. Hasil uji validitas dan reliabilitas menyatakan semua valid dan reliabel sehingga bisa digunakan sebagai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol.

Setelah itu, peneliti melakukan pengujian normalitas untuk membuktikan instrumen berdistribusi normal dan uji homogenitas untuk membuktikan persamaan varian kelompok yang dibentuk sampel tersebut sama. Pengujian data pada penelitian ini menggunakan program SPSS. Hasil uji normalitas $\text{sig} \geq 0,05$ yang artinya data tersebut berdistribusi normal, selanjutnya uji homogenitas yaitu $\text{sig} 0,125 \geq$ dari 0,05 maka dapat dikatakan sampel tersebut homogen. Setelah data dari sampel masing-masing terbukti normal dan homogen maka data tersebut dapat diolah dengan uji hipotesis yaitu uji *independent sample t-test*. Kemudian berdasarkan hasil uji *independent sample t-test* adalah terdapat pengaruh penggunaan media dadu cerita terhadap tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V dalam menulis karangan narasi di SDN Harjasari 01.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media dadu cerita terhadap tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V dalam menulis karangan narasi di SDN Harjasari 01. Hasil akhir dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan media dadu cerita terhadap tingkat kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V dalam menulis karangan narasi di SDN Harjasari 01.

REFERENSI

- Dalman. (2016). *Keterampilan Berbahasa Menulis Teks Eksposisi*.
- Darwanto, D. (2019). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Eksponen*, 9(2), 20–26.
<https://doi.org/10.47637/eksponen.v9i2.56>
- Handoko, A., Supriadi, N., & Ningrum, S. (2019). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir (SPPKB) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik*. 10(2), 189–200.
- Hidayat, R. & A. (2019). *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah*. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Jamil, J. (2022). *Etika Profesi Guru*. Cv. Azka Pustaka. www.penerbita/kapustaka.co.id
- Juliana, at ell. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532.
- Mulyati, Y. (2014). Hak i k at Ke t e r a m p i l a n Ber b a h a s a. *Hakikat Keterampilan Berbahasa*, 1–34.
- Nuryani, D., & Ita Handayani. (2020). *Prosiding seminar nasional pendidikan program pascasarjana universitas pgri palembang 10 januari 2020*. 224–237.
- Septiani, P., & Aliyyah, R. R. (2024). *Penggunaan Media Capital Board Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Huruf Kapital Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. 3, 2150–2162.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.
- Trismanto, T. (2017). Keterampilan Menulis Dan Permasalahannya. *Bangun Rekaprima*, 3(1), 62. <https://doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v3i1.764>
- Wibowo, D. C., Sutani, P., & Fitrianingrum, E. (2020). Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(1), 51–57. <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.1.2020.245>
- Wiratno, T., & Santosa, R. (2014). Pengantar Linguistik Umum. *Universitas Terbuka*, 1–19. <http://www.pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/BING4214-M1.pdf>
- Yuliawati, L., Aribowo, D., & Hamid, M. A. (2020). Analisis Kebutuhan

Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 5(1), 35–42.