

Pengembangan Media Story Dice Berbasis Gamifikasi untuk Kemampuan Kreativitas Menulis Cerpen

Syahda Khairunnisa¹, Rina Devianty²

^{1,2}Tadris Bahasa Indonesia, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Sumatera Utara, 20371, Indonesia

E-mail: syahda0314221008@uinsu.ac.id; rinadevianty@uinsu.ac.id

Dikirim: 20 Maret 2026, Direvisi: 27 Juli 2026, Diterima: 09 Agustus 2026

Keyword:

Story says;
gamification;
creativity in writing;
short stories;
learning media

Abstract

The creativity of writing short stories for students still faces obstacles, especially in coming up with ideas, developing plots, and integrating story elements as a whole. This condition shows the need for media that is able to provide concrete stimulus and encourage the exploration of creative ideas. This research aims to develop gamification-based Story Dice media that integrates characters, settings, conflicts, and characterization and tests its feasibility, practicality, and effectiveness in developing creativity in writing short stories. The research uses the Research and Development method with the ADDIE model. The subjects of the study were 37 students in grade VII MTs of the Worship Education Foundation. Data was collected through expert validation, student and teacher response questionnaires, and writing tests with a one-group pretest-posttest design. The results of the study showed that Story Dice obtained an average feasibility rate of 94% and was considered practical to use. This media helps students get an initial stimulus, combine story elements in a more varied way, and develop ideas into more targeted short stories. Writing ability increased from an average score of 61 to 89 with an N-Gain of 0.71 in the high category. These findings suggest that Story Dice's randomization mechanism can reduce the initial barrier to finding ideas while encouraging creativity in short story writing.

Kata Kunci:

story dice;
gamifikasi;
kreativitas menulis;
cerpen; media
pembelajaran;

Abstrak

Kreativitas menulis cerpen siswa masih menghadapi kendala, terutama dalam memunculkan ide, mengembangkan alur, serta mengintegrasikan unsur cerita secara utuh. Kondisi ini menunjukkan perlunya media yang mampu memberikan stimulus konkret dan mendorong eksplorasi ide kreatif. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Story Dice* berbasis gamifikasi yang mengintegrasikan tokoh, latar, konflik, dan penokohan serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam mengembangkan kreativitas menulis cerpen. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* dengan model ADDIE. Subjek penelitian adalah 37 siswa kelas VII MTs Yayasan Pendidikan Ibadah. Data dikumpulkan melalui validasi ahli, angket respons siswa dan guru, serta tes menulis dengan desain *one-group pretest-posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Story Dice* memperoleh tingkat kelayakan rata-rata 94% dan dinilai praktis digunakan. Media ini membantu siswa memperoleh stimulus awal, mengombinasikan unsur cerita secara lebih variatif, serta mengembangkan gagasan menjadi cerpen yang lebih terarah. Kemampuan menulis meningkat dari skor rata-rata 61 menjadi 89 dengan N-Gain 0,71 berkategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa mekanisme pengacakan *Story Dice* dapat mengurangi hambatan awal dalam menemukan ide sekaligus mendorong kreativitas menulis cerpen.

Corresponding Author: syahda0314221008@uinsu.ac.id

PENDAHULUAN

Kreativitas menulis cerpen merupakan salah satu capaian penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena menuntut siswa memadukan penguasaan unsur intrinsik cerita, kekayaan diksi, dan kemampuan menyusun alur secara orisinal (Pinasti et al., 2018). Namun, keterampilan ini justru paling sering menjadi titik lemah siswa karena memerlukan proses pembelajaran yang panjang dan bertahap (Suprapti, 2026).

Berdasarkan hasil observasi di MTs Yayasan Pendidikan Ibadah, sebagian peserta didik kelas VII masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide cerita, menyusun alur secara runtut, dan mengolah unsur intrinsik cerpen secara utuh, sehingga karya yang dihasilkan cenderung monoton dan minim variasi konflik maupun karakter. Guru mata pelajaran menyampaikan bahwa pembelajaran menulis cerpen masih berpusat pada metode ceramah, latihan tertulis, dan contoh teks dari buku paket tanpa stimulus yang merangsang imajinasi siswa, sehingga siswa cenderung pasif dan menganggap menulis sebagai tugas yang membosankan (Pohan et al., 2026).

Salah satu alternatif untuk mengatasi persoalan tersebut adalah media dadu bercerita (story dice), yaitu media pembelajaran berbentuk kubus bergambar yang berfungsi sebagai pemicu ide cerita; setiap sisi dadu berisi gambar atau simbol yang mewakili unsur cerita sehingga kombinasi yang muncul saat dadu dilempar membentuk stimulus visual acak bagi siswa. Mekanisme pengacakan tersebut sejalan dengan prinsip gamifikasi dalam pembelajaran, yaitu penerapan elemen permainan, tantangan, ketidakpastian hasil, dan umpan balik langsung ke dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar. (Kostas Apostolos, Koutromanos George, 2014). Dalam konteks menulis, elemen ketidakpastian pada dadu memaksa siswa keluar dari pola pikir baku dan mendorong munculnya kombinasi ide yang tidak terduga, sebuah mekanisme yang secara teoretis berbeda dari media cerita bergambar statis.

(Al-Hoorie & Albijadi, 2025) menunjukkan bahwa elemen ketidakpastian hasil dalam gamifikasi terbukti efektif menjaga motivasi belajar jangka panjang, sebagaimana dibuktikan lewat intervensi pembelajaran kosakata yang menghasilkan peningkatan performa kelompok eksperimen dibanding kelompok kontrol. (Witczak et al., 2024) menemukan bahwa prompt berbasis gambar dibandingkan kata saja meningkatkan kelancaran ide (fluency) meski memengaruhi variabilitas orisinalitas pada tugas berpikir divergen, menegaskan peran penting representasi visual dalam mendorong pemunculan ide. (Byrne et al., 2023) melalui tinjauan sistematis terhadap 102 studi menyimpulkan bahwa intervensi berbasis manipulatif fisik terbukti efektif meningkatkan pembelajaran anak, termasuk pada domain literasi, dibandingkan media yang sepenuhnya abstrak atau digital.

Kajian terhadap penelitian terdahulu menunjukkan bahwa topik media berbasis dadu cerita memang telah diteliti, tetapi masih menyisakan sejumlah celah. (Faradina et al., 2025) mengembangkan dadu cerita bergambar untuk keterampilan membaca siswa sekolah dasar; penelitian tersebut berorientasi pada reseptif-membaca, bukan produktif-menulis, dan tidak mendudukkan desainnya dalam kerangka gamifikasi

secara eksplisit. (Maulidya, 2025) menguji pengaruh media dadu bercerita terhadap menulis teks narasi menggunakan desain pra-eksperimental tanpa proses pengembangan produk yang sistematis, sehingga tidak menjelaskan bagaimana media tersebut divalidasi dan disempurnakan. (Davalenne et al., 2025) menguji efektivitas media dadu cerita pada menulis cerpen berbahasa Sunda, tetapi fokus penelitian tersebut adalah pengujian media yang sudah tersedia, bukan pengembangan produk baru yang disesuaikan dengan karakteristik unsur intrinsik cerpen secara menyeluruh. Dengan kata lain, belum ditemukan penelitian yang secara sistematis mengembangkan media dadu bercerita berbasis prinsip gamifikasi, mengintegrasikan keempat unsur intrinsik cerpen secara utuh, memvalidasinya melalui tahapan ADDIE, dan sekaligus mengukur dampaknya terhadap kreativitas menulis cerpen siswa MTs, inilah celah penelitian (research gap) yang coba diisi oleh penelitian ini.

Urgensi pengembangan media ini juga perlu dilihat dari posisinya di antara alternatif media pembelajaran menulis kreatif yang telah lebih dahulu berkembang. Flashcard bergambar bersifat statis dan tidak memiliki elemen probabilitas sehingga kombinasi stimulus yang diterima siswa cenderung repetitif. Digital storytelling dan media berbasis Canva AI menawarkan variasi visual yang luas, tetapi bergantung pada perangkat digital dan koneksi internet yang belum tentu tersedia merata di sekolah, serta berisiko mengalihkan produk akhir siswa menjadi hasil kolase visual instan alih-alih hasil eksplorasi ide mandiri. Komik digital cenderung sudah menyediakan alur dan tokoh yang relatif tetap, sehingga ruang kreativitas siswa untuk menyusun unsur cerita secara mandiri menjadi lebih sempit. Media dadu bercerita menawarkan posisi tengah: bersifat konkret dan non-digital sehingga inklusif untuk sekolah dengan keterbatasan sarana teknologi, sekaligus tetap menghadirkan elemen probabilitas dan tantangan khas gamifikasi yang memacu siswa menyusun sendiri kombinasi tokoh, latar, konflik, dan penokohan menjadi sebuah cerpen utuh.

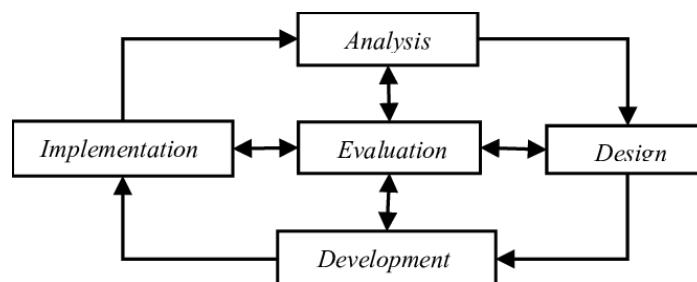
Berdasarkan uraian tersebut, kebaruan (novelty) penelitian ini tidak terletak semata pada penambahan satu unsur intrinsik, melainkan pada kerangka pengembangan media konkret berbasis prinsip gamifikasi yang secara sistematis mengintegrasikan keempat unsur intrinsik cerpen (tokoh, latar, konflik, dan penokohan) ke dalam satu produk, dirancang melalui tahapan ADDIE yang teruji validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya secara empiris. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya kajian pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis permainan edukatif dengan menjelaskan mekanisme gamifikasi sebagai dasar rasional desain, bukan sekadar deskripsi produk. Secara praktis, penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran menulis cerpen yang konkret, murah, dan tidak bergantung pada perangkat digital, sehingga dapat diadopsi guru pada satuan pendidikan dengan keterbatasan sarana teknologi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media pembelajaran Story Dice berbasis gamifikasi untuk meningkatkan kreativitas menulis cerpen siswa, (2) menguji kelayakan media berdasarkan validasi ahli materi, bahasa, dan media, (3) menguji kepraktisan media berdasarkan respons siswa dan guru, serta (4) menguji efektivitas media terhadap

peningkatan kreativitas menulis cerpen siswa kelas VII MTs Yayasan Pendidikan Ibadah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D), yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifannya melalui serangkaian tahapan sistematis (Armaiyn et al., 2024). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE dari Reiser dan Moelenda, yang meliputi lima tahapan utama, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation (Selvina et al., 2015). Kostikova et al., 2023) menemukan bahwa model ADDIE unggul dalam memberikan struktur pembelajaran, pengembangan keterampilan, dan penilaian yang konsisten. Model ini dipilih karena tahapannya bersifat sistematis, mudah dipahami, dan lazim digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis kelas.



Gambar 1. Tahapan-tahapan ADDIE

Subjek, Populasi, dan Teknik Sampling

Subjek penelitian adalah siswa kelas VII MTs Yayasan Pendidikan Ibadah. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas VII yang berjumlah 37 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh (total sampling), yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian, dengan pertimbangan bahwa jumlah populasi relatif kecil dan homogen dari segi jenjang kelas serta materi pembelajaran yang ditempuh (Armaiyn et al., 2024). Karakteristik responden siswa berada pada rentang usia 12-13 tahun dan telah menerima materi dasar cerpen pada semester sebelumnya, sehingga secara kognitif telah memiliki prasyarat pengetahuan yang memadai untuk mengikuti pembelajaran menulis cerpen berbantuan media yang dikembangkan. Selain siswa, penelitian ini juga melibatkan satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII sebagai responden pada uji kepraktisan dari sudut pandang pendidik.

Instrumen dan Validator Penelitian

Instrumen penelitian terdiri atas angket validasi ahli, angket respons siswa dan guru, serta soal pretest-posttest menulis cerpen. Validasi produk dilakukan oleh tiga validator, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Pemilihan tiga validator tersebut didasarkan pada rekomendasi umum dalam penelitian pengembangan media

pembelajaran, yang menyarankan triangulasi penilaian dari tiga sudut pandang berbeda, yakni kesesuaian isi/konten, ketepatan kebahasaan, dan kelayakan desain visual agar produk yang dihasilkan tervalidasi secara komprehensif dan tidak bias pada satu aspek saja (Armaiyn et al., 2024).

Ketiga validator tersebut merupakan dosen/praktisi pendidikan yang berasal dari Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, yaitu ahli materi dari MTs Yayasan Pendidikan Ibadah selaku guru Bahasa Indonesia, ahli bahasa dari Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, dan ahli media dari Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, yang dipilih berdasarkan kesesuaian latar belakang keahlian dengan aspek yang divalidasi. Pemilihan validator dilakukan secara purposif dengan mempertimbangkan rekam jejak akademik dan pengalaman profesional masing-masing pada bidang yang relevan, yaitu pembelajaran menulis cerpen untuk validator materi, kaidah kebahasaan Indonesia untuk validator bahasa, serta pengembangan media dan desain pembelajaran untuk validator media. Dengan latar belakang keahlian yang berbeda namun saling melengkapi ini, hasil penilaian ketiga validator diharapkan dapat merepresentasikan kelayakan produk secara menyeluruh, baik dari sisi kesesuaian konten, ketepatan bahasa, maupun kualitas desain fisik media Story Dice.

Validitas instrumen angket diuji melalui expert judgment, yaitu penilaian kesesuaian butir instrumen oleh dosen ahli sebelum instrumen digunakan untuk pengambilan data di lapangan (Pitri Situmorang et al., 2024). Reliabilitas instrumen ditinjau melalui konsistensi penilaian antarvalidator (inter-rater consistency) pada aspek-aspek penilaian yang sama, sedangkan pada instrumen tes pretest-posttest, konsistensi hasil dijaga melalui penggunaan rubrik penilaian unsur intrinsik cerpen yang sama pada kedua momen pengukuran (Kusumawati, 2015).

Teknik Analisis Data

Data kelayakan dan kepraktisan media dianalisis menggunakan skala Likert dengan lima kategori sebagaimana disajikan pada berikut:

Tabel 1. Skala Likert

Keterangan	Skor
Sangat layak	5
Layak	4
Cukup layak	3
Kurang layak	2
Tidak layak	1

Skala pada Tabel 1 di atas digunakan sebagai pedoman pemberian skor oleh validator ahli maupun responden angket kepraktisan, dengan skor tertinggi (5) menunjukkan penilaian “sangat layak” dan skor terendah (1) menunjukkan penilaian “tidak layak”. Skor yang diperoleh dari setiap butir angket selanjutnya dijumlahkan dan

dikonversi ke dalam bentuk persentase menggunakan rumus kelayakan dan kepraktisan pada bagian berikut.

Hasil validasi produk yang tertera pada lembar validasi media dianalisa menggunakan rumus perhitungan tingkat kelayakan dan kepraktisan berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

p = Angka presentase kelayakan/kepraktisan

f = Jumlah skor yang diperoleh dari angket

n = Jumlah skor maksimum (jumlah item x skor tertinggi)

Dalam penelitian ini digunakan metode pretest dan posttest untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran dadu bercerita terhadap hasil belajar siswa kelas VII. Penelitian ini menggunakan One Group Pretest-Posttest Design, yaitu desain yang dilakukan pada satu kelompok tanpa kelompok pembanding. Metode ini dilakukan dengan memberikan tes sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penggunaan media, kemudian hasilnya dibandingkan untuk melihat adanya peningkatan kemampuan siswa.

Data dianalisis menggunakan rumus rata-rata (mean) untuk mengetahui nilai rata-rata pretest dan posttest dengan rumus berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Rata-rata skor

$\sum X$ = Jumlah skor semua siswa

N = Jumlah siswa

Setelah diperoleh nilai rata-rata pretest dan posttest, langkah selanjutnya menggunakan rumus N-Gain yaitu untuk menghitung besarnya peningkatan hasil belajar per siswa dengan rumus berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{(\text{Posttest} - \text{Pretest})}{(\text{Skor Maks} - \text{Pretest})}$$

Sebelum nilai N-Gain diubah menjadi persen (%), terlebih dahulu menghitung N-Gain rata-rata ($\bar{g}$) dengan rumus:

$$\bar{g} = \frac{\sum g}{N}$$

Keterangan:

$(\bar{g})$ = Nilai N-Gain rata-rata

$\sum g$ = Jumlah seluruh nilai N-Gain tiap siswa

N = Jumlah siswa

Hasil perhitungan N-Gain kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk menentukan kategori efektivitas media pembelajaran. Persentase N-Gain:

$$N\text{-Gain (\%)} = N\text{-Gain} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria Efektivitas (Berdasarkan N-Gain)

Persentase N-Gain	Kategori
76% – 100%	Sangat Efektif
56% – 75%	Efektif
41%-55%	Cukup Efektif
$\leq 40\%$	Kurang Efektif

Kriteria pada Tabel 2 tersebut digunakan untuk menafsirkan hasil perhitungan N-Gain agar tingkat efektivitas media pembelajaran dapat dikategorikan secara objektif, mulai dari kategori “sangat efektif” pada rentang 76%-100% hingga kategori “kurang efektif” pada persentase 40% ke bawah. Hasil pretest dan posttest siswa pada penelitian ini selanjutnya dianalisis menggunakan kriteria tersebut untuk menentukan kategori efektivitas media Story Dice.

HASIL DAN PEMBAHASANN

Media pembelajaran Story Dice pada materi cerpen untuk MTs kelas VII dilakukan melalui proses research and development dengan menerapkan model ADDIE yang mencakup lima tahapan. Penjabaran dari masing-masing tahap dijelaskan sebagai berikut:

Analysis (analisis)

Tahap analisis mengidentifikasi bahwa siswa mengalami kesulitan memunculkan ide cerita, menentukan alur, mengembangkan tokoh, serta membangun konflik dan penyelesaian, sementara pembelajaran berlangsung konvensional dan kurang memotivasi siswa menulis secara kreatif. Kesulitan ini teramati secara konsisten pada hasil karya siswa yang cenderung berhenti setelah beberapa kalimat pembuka atau mengulang pola cerita yang sama, sebuah indikasi bahwa hambatan utama bukan pada penguasaan kaidah kebahasaan, melainkan pada tahap awal memunculkan gagasan (ideation). Kondisi ini diperparah oleh praktik pembelajaran yang masih mengandalkan penjelasan konsep secara satu arah tanpa disertai stimulus konkret yang dapat memancing imajinasi siswa secara aktif, sehingga proses menulis lebih banyak dipahami sebagai kewajiban administratif tugas kelas daripada sebagai

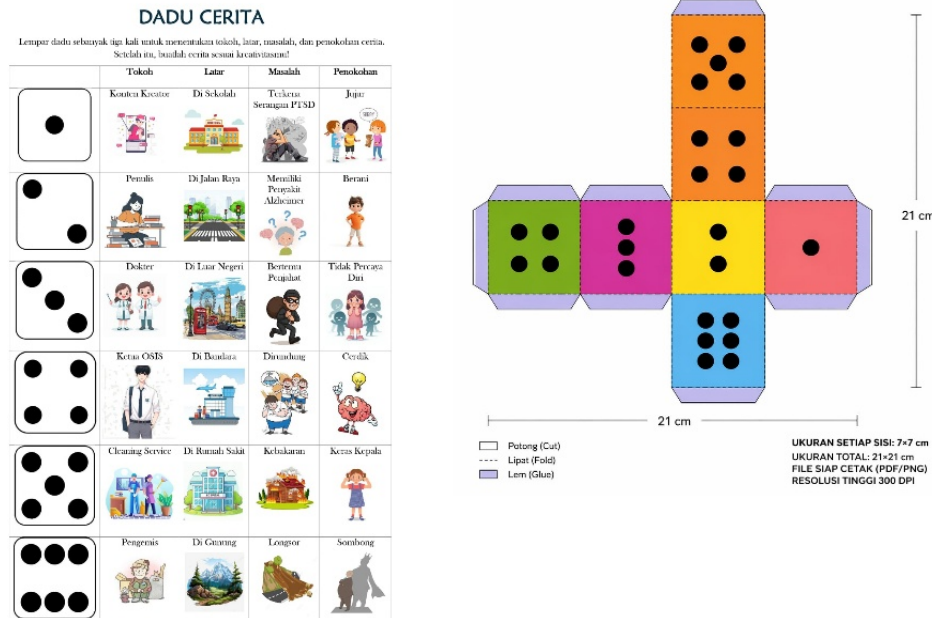
aktivitas eksploratif. Temuan pada tahap analisis inilah yang kemudian menjadi landasan bagi peneliti untuk merancang media yang secara khusus menyasar titik hambatan tersebut, yaitu momen ketika siswa harus memulai cerita dari kondisi kosong (blank page).

Secara lebih rinci, tahap analisis ini mencakup tiga aspek. Pertama, analisis karakteristik peserta didik menunjukkan bahwa siswa kelas VII MTs Yayasan Pendidikan Ibadah berada pada rentang usia 12–13 tahun dan telah menerima materi dasar cerpen pada semester sebelumnya, sehingga secara kognitif siap menerima media pembelajaran yang lebih interaktif. Kedua, analisis kebutuhan pembelajaran mengungkap bahwa proses pembelajaran menulis cerpen yang berlangsung selama ini masih berpusat pada metode ceramah, latihan tertulis, dan contoh teks dari buku paket, tanpa stimulus visual atau elemen tantangan yang dapat memancing ide cerita secara spontan. Ketiga, analisis terhadap materi menunjukkan bahwa empat unsur intrinsik, yaitu tokoh, latar, konflik, dan penokohan, merupakan komponen yang paling sering gagal dikuasai secara utuh oleh siswa, sehingga keempat unsur tersebut dijadikan fokus utama pengembangan media.

Analisis terhadap media pembelajaran menulis kreatif yang telah ada juga dilakukan untuk memastikan posisi produk yang dikembangkan. Flashcard bergambar dinilai kurang memiliki elemen probabilitas sehingga stimulus yang diterima siswa cenderung repetitif, sementara media digital seperti Canva AI dan digital storytelling membutuhkan perangkat dan koneksi internet yang belum tersedia merata di sekolah tempat penelitian dilakukan. Temuan analisis ini menegaskan kebutuhan akan media konkret, non-digital, murah, dan mengandung unsur ketidakpastian permainan (gamifikasi) yang mampu mengintegrasikan keempat unsur intrinsik cerpen sekaligus, sehingga hasil analisis ini menjadi dasar perumusan spesifikasi produk pada tahap design.

Design (perancangan)

Pada tahap perancangan, peneliti menyusun dadu berbentuk kubus dengan enam sisi yang masing-masing diberi angka 1-6, dan setiap angka dikodekan sebagai penanda salah satu dari empat unsur intrinsik yang dikembangkan: tokoh, latar, konflik, dan penokohan. Pengelompokan enam sisi ke dalam empat kategori unsur ini dirancang agar setiap kali dadu dilempar, siswa memperoleh kombinasi acak yang tetap relevan dengan struktur cerpen, bukan sekadar angka tanpa makna, sehingga proses pengacakan tetap terarah pada tujuan pembelajaran. Guru memperkenalkan cara kerja dadu sebelum siswa menggunakannya secara mandiri untuk menyusun kombinasi unsur cerita, mencakup penjelasan singkat mengenai makna tiap kode angka, contoh pelemparan dadu, dan cara mencatat hasil lemparan ke dalam lembar kerja sebelum dikembangkan menjadi kerangka cerpen. Tahap pengenalan ini penting untuk memastikan seluruh siswa memahami prosedur penggunaan media secara seragam sebelum memasuki tahap uji coba dan pengambilan data.



Gambar 2. tahap awal perancangan media

Gambar 2 di atas memperlihatkan tahap awal perancangan media Story Dice, yaitu pola jaring-jaring kubus (net) yang memuat kode angka 1-6 pada setiap sisinya serta bentuk dadu setelah dirakit menjadi kubus tiga dimensi. Setiap angka pada dadu merepresentasikan salah satu dari empat unsur intrinsik cerpen, yaitu tokoh, latar, konflik, dan penokohan, sehingga saat dadu dilempar, kombinasi angka yang muncul menjadi stimulus acak bagi siswa untuk menyusun kerangka cerita. Pada tahap ini, peneliti juga menyusun kartu keterangan (kode unsur cerita) sebagai pelengkap dadu, prosedur penggunaan media, serta lembar kerja siswa yang digunakan untuk menuangkan hasil kombinasi unsur cerita menjadi kerangka cerpen sebelum dikembangkan menjadi tulisan utuh.

Development (pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini, validator akan menguji kelayakan dengan menggunakan angket skala likert untuk menentukan produk dadu bercerita layak digunakan atau tidak, maka akan divalidasi oleh tiga validator, yaitu validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Ketiga validator diminta menilai produk berdasarkan lembar validasi yang memuat indikator-indikator spesifik sesuai bidang keahlian masing-masing, misalnya ahli materi menilai kesesuaian unsur intrinsik dengan capaian pembelajaran, ahli bahasa menilai ketepatan istilah dan kejelasan instruksi, dan ahli media menilai aspek visual, kekuatan bahan, serta kepraktisan bentuk fisik dadu. Selain memberikan skor, validator juga diberikan ruang untuk menuliskan catatan dan saran perbaikan secara kualitatif, yang selanjutnya menjadi acuan bagi peneliti untuk merevisi produk sebelum diujicobakan di lapangan. Setelah dilakukan validasi maka disesuaikan dengan kriteria berikut:

Tabel 3. Kriteria Kelayakan Produk

Presentase (%)	Kategori Kelayakan
81% – 100%	Sangat Baik
61% – 80%	Baik
41% – 60%	Cukup Baik
21% – 40%	Kurang Baik
<20%	Sangat Kurang

Kriteria pada Tabel 3 tersebut digunakan sebagai acuan untuk menafsirkan hasil rata-rata skor validasi ahli yang diperoleh, sehingga persentase kelayakan yang dihasilkan dari perhitungan dapat langsung dikategorikan tanpa ambiguitas. Merujuk pada kriteria tersebut, hasil validasi ketiga ahli terhadap media Story Dice disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi, Bahasa, dan Media

Aspek Validasi	Validator	Skor Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase	Kategori
Materi	Dharma Tasya, S.Pd.	47	50	94%	Sangat Baik
Bahasa	Indra Rasyid Julianto, M.Pd.	37	40	92,5%	Sangat Baik
Media	Awal Kurnia Putra Nasution, M.TPd.	48	50	96%	Sangat Baik
Rata-rata		132	140	94%	Sangat Layak

Skor rata-rata ketiga validator sebesar 94% menempatkan media pada kategori "sangat layak". Ditinjau per aspek, skor ahli media (96%) sedikit lebih tinggi dibandingkan ahli materi (94%) dan ahli bahasa (92,5%). Tingginya skor ahli media terutama disebabkan oleh kekonkretan bentuk dadu sebagai stimulus visual, meski validator memberikan catatan perbaikan pada ukuran teks penjelasan yang dinilai masih terlalu kecil, warna dadu yang perlu dibuat lebih variatif agar lebih menarik perhatian siswa, serta prosedur penggunaan media yang perlu dijabarkan lebih rinci agar mudah diikuti guru maupun siswa. Sementara itu, skor ahli bahasa yang relatif lebih rendah berkaitan dengan komentar validator bahwa seluruh istilah berbahasa asing pada media, termasuk penamaan unsur intrinsik dan instruksi penggunaan perlu dialihbahasakan ke Bahasa Indonesia agar sesuai dengan konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang MTs. Berdasarkan catatan tersebut, peneliti melakukan revisi dengan memperbesar ukuran teks penjelasan, menambahkan variasi warna pada tiap sisi dadu, menyusun prosedur penggunaan yang lebih detail dan bertahap, serta

mengganti seluruh istilah berbahasa asing menjadi Bahasa Indonesia. Setelah revisi tersebut dilakukan, produk dinyatakan layak digunakan oleh ketiga validator.

Implementation (implementasi)

Tahap implementasi menguji kepraktisan media pada kelompok kecil (10 siswa) dan kelompok besar (37 siswa), serta menguji keefektifan media melalui pretest dan posttest. Uji coba kelompok kecil dilakukan terlebih dahulu sebagai langkah awal untuk melihat keterbacaan instruksi, kenyamanan penggunaan dadu, serta kejelasan lembar kerja siswa sebelum media diterapkan pada kelompok yang lebih besar, sehingga apabila ditemukan kendala teknis dapat segera diperbaiki tanpa memengaruhi hasil pengujian utama. Setelah uji coba kelompok kecil menunjukkan hasil yang memadai, media kemudian diterapkan pada kelompok besar yang sekaligus menjadi subjek pengujian efektivitas, dengan siswa terlebih dahulu mengerjakan soal pretest sebelum menggunakan media, dilanjutkan dengan proses pembelajaran menulis cerpen berbantuan Story Dice, dan diakhiri dengan posttest untuk mengukur perubahan kemampuan menulis siswa setelah perlakuan.

Uji Kepraktisan

Pada media dadu bercerita ini dilakukan dengan dua uji coba, yaitu uji coba pada kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kelompok dilakukan pada 10 siswa. Pada uji coba kelompok kecil terdiri dari 5 aspek dan 25 indikator. Berdasarkan hasil tersebut, mendapat presentase sebesar 87,3% dengan skor yang diperoleh 873 dari total keseluruhan siswa. Dengan demikian, berdasarkan skala likert 80%-100% dikategorikan “sangat baik”. Sedangkan uji coba kelompok besar dilakukan pada siswa kelas VII MTs Yayasan Pendidikan Ibadah. Diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Kepraktisan Kelompok Besar (Siswa)

Total Skor	1671
Skor Ideal	1850
Persentase	90,32%
Kategori	Sangat Baik

Hasil tabel di atas setelah dilakukan uji coba kelompok besar diperoleh data persentase sebesar 90,32% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan informasi dan tanggapan peserta didik, maka media pembelajaran dadu bercerita dinyatakan “sangat layak” dapat meningkatkan kreativitas menulis cerpen pada siswa kelas VII MTs Yayasan Pendidikan Ibadah.

Penilaian terhadap kepraktisan media pembelajaran dadu bercerita yang dikembangkan dilakukan melalui pengumpulan data dari angket yang diisi oleh guru bahasa Indonesia kelas VII MTs Yayasan Pendidikan Ibadah. Adapun hasil penilaian kepraktisan media pembelajaran dadu bercerita disajikan sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Kepraktisan Media oleh Guru

Aspek	Jumlah Butir Instrumen	Jumlah Skor	Jumlah Maksimum	Persentase	Kategori
Kelayakan Media	6	29	30	97%	Sangat Layak
Materi	4	18	20	90%	Sangat Layak
Rata-rata	10	47	50		
Persentase Rata-rata 94%					

Berdasarkan Tabel 6 di atas, aspek kelayakan media memperoleh persentase sebesar 97% dengan kategori “sangat layak”, sementara aspek materi memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori yang sama, sehingga rata-rata kepraktisan media menurut guru mencapai 94% dengan kategori “sangat layak”. Penilaian guru ini melengkapi data kepraktisan dari sudut pandang siswa yang telah dipaparkan sebelumnya, dan bersama-sama menegaskan bahwa media Story Dice praktis digunakan baik dari perspektif pendidik maupun peserta didik.

Kelayakan Media Story Dice dalam Perspektif Teori Media Pembelajaran

Skor kelayakan 94% menunjukkan bahwa media Story Dice memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik menurut (Hidayat et al., 2021), yaitu kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kejelasan pesan, dan kemudahan penggunaan. Tingginya skor pada aspek media (96%) dibandingkan aspek bahasa (92,5%) sejalan dengan karakteristik dasar media dadu bercerita sebagai stimulus visual-konkret (Rahman, 2023): kekuatan media ini terletak pada representasi fisik unsur cerita yang dapat langsung diamati dan dimanipulasi siswa, bukan pada kompleksitas instruksi verbalnya. Temuan ini memperkuat argumen bahwa media manipulatif konkret lebih unggul dalam memicu representasi mental awal dibandingkan media yang bergantung sepenuhnya pada instruksi tertulis.

Kepraktisan Media dan Kaitannya dengan Prinsip Gamifikasi

Kepraktisan sebesar 94% menurut guru dan 90,32% menurut siswa mengindikasikan bahwa media ini rendah hambatan penggunaan (low implementation barrier), sebuah karakteristik yang secara teoretis penting dalam literatur gamifikasi pembelajaran: elemen permainan hanya efektif meningkatkan keterlibatan apabila mekanismenya sederhana dan tidak menambah beban kognitif ekstra bagi pengguna (Kostas Apostolos, Koutromanos George, 2014). Dadu bercerita memenuhi syarat ini karena mekanismenya melempar dadu dan membaca kode unsur cerita tidak memerlukan pelatihan panjang, berbeda dengan media digital berbasis aplikasi yang umumnya menuntut literasi teknologi tambahan. (Ruiz et al., 2024) juga menegaskan bahwa keterlibatan sekolah (school engagement) melalui gamifikasi paling konsisten tercapai pada aktivitas yang mudah diadopsi guru tanpa pelatihan khusus, sebuah

kondisi yang relevan dengan temuan kepraktisan pada penelitian ini (Gyedu et al., 2026).

Uji Keefektifan

Berdasarkan hasil uji keefektifan media pembelajaran dadu bercerita bertujuan untuk meningkatkan kreativitas menulis cerpen dilakukan dengan pretest dan posttest. Pretest dilakukan sebelum pembelajaran dimulai atau sebelum siswa diberikan perlakuan dengan media dadu bercerita yang dikembangkan, sedangkan posttest dilakukan setelah siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media dadu bercerita pada siswa kelas VII. Sampel yang digunakan sebanyak 37 siswa. Hasil pretest dan posttest siswa dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Pretest dan Posttest Siswa

Jumlah Peserta Didik	Pretest	Posttest
37	2250	3310
Rata-rata	$\frac{2250}{37} = 61\%$	$\frac{3310}{37} = 89\%$

Berdasarkan tabel tersebut, jumlah siswa yang mengikuti *pretest* dan *posttest* sebanyak 37 siswa. Nilai total *pretest* sebesar 2250, jika dibagi dengan jumlah siswa menghasilkan nilai rata-rata sebesar 61%. Sementara itu, nilai total *posttest* siswa meningkat menjadi 3310 dan menghasilkan rata-rata sebesar 89%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa sebesar 28% setelah diberikan penjelasan melalui media pembelajaran dadu bercerita yang dikembangkan. *N-Gain* menunjukkan seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa dalam kemampuan menulis cerpen setelah menggunakan media dadu bercerita dibandingkan sebelum penggunaan. Skor uji *N-Gain* dihitung menggunakan rumus berikut:

Tabel 8. Kategori Perolehan Skor N-Gain

Skor N-Gain	Kategori
$N-Gain \geq 0,7$	Tinggi
$0,7 > N-Gain \geq 0,3$	Sedang
$N-Gain < 0,3$	Rendah

Kategori pada Tabel 8 tersebut menjadi acuan untuk menafsirkan skor *N-Gain* yang diperoleh dari selisih rata-rata pretest dan posttest siswa, sebagaimana dihitung pada rumus berikut:

$$N-Gain = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Uji *N-Gain* diperoleh dari data melalui hasil rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil uji *N-Gain* siswa kelas VII dijabarkan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} N\text{-Gain} &= \frac{89-61}{100-61} \\ &= \frac{28}{39} = 0,71 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain yang diperoleh sebesar 0,71, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Story Dice dalam proses pembelajaran menulis cerpen memberikan peningkatan yang cukup tinggi terhadap tingkat kreativitas menulis cerpen peserta didik.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi menegaskan bahwa media Story Dice dinyatakan sangat valid oleh ketiga validator, sangat praktis berdasarkan respons siswa dan guru, dan efektif berdasarkan uji N-Gain berkategori tinggi. Ketiga capaian ini bersama-sama menjadi dasar bagi pembahasan lebih lanjut mengenai mengapa media ini berhasil, yang diuraikan pada bagian Pembahasan.

Ditinjau lebih lanjut, capaian pada tahap evaluasi ini konsisten dengan hasil pada tahap development dan implementation. Nilai validitas sebesar 94% menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar kelayakan isi, kebahasaan, dan desain sebelum digunakan di lapangan; nilai kepraktisan sebesar 94% (guru) dan 90,32% (siswa) menunjukkan bahwa media mudah dioperasikan tanpa memerlukan pelatihan khusus; sedangkan N-Gain sebesar 0,71 pada kategori tinggi membuktikan bahwa penggunaan media tersebut secara nyata meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa, bukan sekadar meningkatkan motivasi belajar sesaat.

Evaluasi pada penelitian ini bersifat sumatif, yaitu dilakukan pada akhir siklus pengembangan setelah seluruh tahap ADDIE dilalui, sekaligus formatif pada tahap development melalui revisi produk berdasarkan catatan ketiga validator sebagaimana telah diuraikan sebelumnya. Kombinasi evaluasi formatif dan sumatif ini memastikan bahwa produk akhir media Story Dice tidak hanya valid secara teoretis, tetapi juga telah teruji penggunaannya secara empiris di kelas VII MTs Yayasan Pendidikan Ibadah.

Efektivitas terhadap Kreativitas Menulis Cerpen: Kaitan dengan Teori dan Penelitian Terdahulu

Peningkatan skor dari 61% menjadi 89% dengan N-Gain 0,71 (kategori tinggi) menunjukkan bahwa media Story Dice efektif mendorong kreativitas menulis cerpen siswa (Puspitasari et al., 2023). Secara teoretis, temuan ini konsisten dengan teori kreativitas (Davalenne et al., 2025) yang menekankan bahwa kreativitas dapat dipicu melalui penyediaan rangsangan (stimulus) yang membuka kemungkinan kombinasi ide baru; mekanisme pengacakan pada dadu menyediakan variasi stimulus yang mendorong siswa keluar dari pola cerita yang monoton, sebagaimana teridentifikasi pada tahap analisis kebutuhan penelitian ini. Temuan ini juga sejalan dengan (Davalenne et al., 2025) yang melaporkan peningkatan signifikan hasil menulis cerita

pendek berbahasa Sunda pada kelas yang menggunakan media dadu cerita dibandingkan kelas kontrol, meski penelitian ini memperkuat temuan tersebut pada konteks integrasi empat unsur intrinsik yang lebih lengkap serta kerangka gamifikasi yang lebih eksplisit. Dibandingkan dengan (Maulidya, 2025) yang menguji media dadu bercerita pada menulis teks narasi tanpa proses pengembangan produk, penelitian ini menunjukkan bahwa efektivitas media tidak hanya bergantung pada jenis stimulusnya, tetapi juga pada proses validasi dan penyempurnaan produk melalui tahapan ADDIE yang sistematis, yang turut menyumbang pada tingginya skor N-Gain yang dicapai.

Perbandingan Media Story Dice dengan Alternatif Media Menulis Kreatif Lain

Dibandingkan dengan flashcard bergambar yang bersifat statis tanpa elemen probabilitas, media Story Dice menghadirkan mekanisme pengacakan yang menghasilkan kombinasi stimulus berbeda pada setiap penggunaan, sehingga risiko repetisi ide cerita yang menjadi kelemahan flashcard dapat diminimalkan. Dibandingkan dengan digital storytelling dan media berbasis Canva AI, keunggulan Story Dice terletak pada sifatnya yang non-digital sehingga dapat digunakan tanpa bergantung pada perangkat maupun koneksi internet, sekaligus mendorong siswa mengeksplorasi ide secara mandiri alih-alih mengandalkan hasil kolase visual instan dari aplikasi. Sementara itu, dibandingkan dengan komik digital yang umumnya telah menyediakan alur dan tokoh yang relatif tetap, Story Dice memberi ruang kreativitas yang lebih luas karena siswa harus menyusun sendiri kombinasi tokoh, latar, konflik, dan penokohan menjadi cerita yang utuh. Posisi tengah inilah yang menjadikan Story Dice sebagai alternatif media pembelajaran menulis kreatif yang konkret, inklusif, dan tetap menghadirkan tantangan khas gamifikasi.

Peran Ketidakpastian dan Kesederhanaan Mekanisme dalam Mendorong Kreativitas

Temuan pada penelitian ini memperkuat argumen bahwa efektivitas media berbasis dadu cerita tidak semata bergantung pada daya tarik visualnya, melainkan pada mekanisme ketidakpastian hasil (*outcome uncertainty*) yang menjadi inti dari prinsip gamifikasi (Kostas Apostolos, Koutromanos George, 2014). Ketidakpastian kombinasi tokoh, latar, konflik, dan penokohan yang muncul setiap kali dadu dilempar memaksa siswa keluar dari pola pikir baku dan menstimulasi munculnya ide cerita yang lebih variatif, sejalan dengan temuan (Al-Hoorie & Albijadi, 2025) bahwa elemen ketidakpastian dalam gamifikasi efektif menjaga motivasi belajar jangka panjang. Di sisi lain, kesederhanaan mekanisme dadu, yaitu melempar dan membaca kode unsur cerita, turut berkontribusi terhadap tingginya skor kepraktisan pada penelitian ini, sebab siswa maupun guru tidak memerlukan pelatihan tambahan untuk menggunakannya. Dengan demikian, kombinasi antara ketidakpastian hasil dan kesederhanaan mekanisme merupakan dua faktor yang saling melengkapi dalam menjelaskan mengapa media Story Dice efektif mendorong kreativitas menulis cerpen siswa.

Implikasi Pedagogis

Temuan ini memiliki implikasi pedagogis bahwa guru Bahasa Indonesia dapat mengadopsi media manipulatif berbasis gamifikasi sederhana sebagai strategi untuk mengatasi hambatan awal siswa dalam memulai tulisan (writer's block pemula), tanpa memerlukan investasi perangkat digital. Media semacam ini juga berpotensi diadaptasi untuk keterampilan menulis lain yang memerlukan penyusunan unsur naratif, seperti menulis teks narasi atau drama pendek, dengan menyesuaikan kode pada tiap sisi dadu.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan. Pertama, desain One Group Pretest-Posttest tanpa kelompok kontrol menyebabkan peningkatan hasil belajar tidak dapat sepenuhnya didistribusikan pada media tanpa mempertimbangkan kemungkinan efek pengulangan tes (testing effect). Kedua, subjek penelitian terbatas pada satu sekolah dan satu kelas, sehingga generalisasi temuan pada populasi siswa MTs/SMP secara lebih luas perlu dilakukan dengan hati-hati. Ketiga, penelitian ini belum melibatkan kelompok pembanding yang menggunakan media pembelajaran menulis cerpen lain (misalnya flashcard atau digital storytelling) sehingga keunggulan komparatif media Story Dice terhadap alternatif tersebut baru bersifat argumentasi teoretis, belum diuji secara empiris head-to-head. (Zhaxybayev et al., 2026) dalam tinjauan sistematis terhadap 82 studi menemukan bahwa gamifikasi secara konsisten meningkatkan kepuasan siswa hingga 90%, tetapi tidak satu pun studi yang diulas mengukur secara bersamaan dampaknya terhadap kualitas penalaran atau transfer kemampuan berpikir ke soal-soal baru, sehingga pertanyaan apakah gamifikasi mendorong pemrosesan kognitif yang mendalam atau sekadar keterlibatan permukaan masih belum terjawab secara empiris.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Story Dice berbasis gamifikasi yang terbukti sangat layak (94%), sangat praktis (94%), dan efektif (N-Gain 0,71, kategori tinggi) dalam meningkatkan kreativitas menulis cerpen siswa kelas VII MTs Yayasan Pendidikan Ibadah. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang umumnya menggunakan tiga unsur intrinsik dan jarang menjelaskan mekanisme teoretis di balik efektivitas media dadu cerita, penelitian ini mengintegrasikan empat unsur intrinsik cerpen ke dalam kerangka gamifikasi yang eksplisit dan telah diuji secara empiris melalui tahapan ADDIE. Kontribusi penelitian ini bersifat teoretis dan praktis. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat pemahaman bahwa efektivitas media berbasis dadu cerita dapat dijelaskan melalui prinsip gamifikasi, khususnya elemen ketidakpastian dan kesederhanaan mekanisme dan bukan semata karakteristik visualnya. Secara praktis, penelitian ini menyediakan alternatif media pembelajaran menulis cerpen yang konkret, murah, dan tidak bergantung pada perangkat digital, sehingga dapat diadopsi guru pada satuan pendidikan dengan keterbatasan sarana teknologi.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada desain tanpa kelompok kontrol, cakupan subjek pada satu sekolah, serta belum adanya perbandingan empiris langsung dengan media alternatif seperti flashcard, digital storytelling, Canva AI, atau komik digital. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk (1) menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol untuk memperkuat klaim kausalitas, (2) memperluas subjek penelitian pada beberapa sekolah dengan karakteristik berbeda, (3) menguji media ini secara komparatif terhadap media pembelajaran menulis kreatif lain yang telah ada, dan (4) mengeksplorasi pengembangan versi digital atau hibrida dari Story Dice untuk memperluas keterjangkauan penggunaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Hoorie, A. H., & Albijadi, O. (2025). The Motivation of Uncertainty: Gamifying Vocabulary Learning. *RELC Journal*, 56(2), 332–345. <https://doi.org/10.1177/00336882241229244>
- Armaiijn, L., Darmayanti, D., Sonia, B., & Rochmat, H. (2024). No Title 濟無No Title No Title No Title (Vol. 2).
- Byrne, E. M., Jensen, H., Thomsen, B. S., & Ramchandani, P. G. (2023). Educational interventions involving physical manipulatives for improving children's learning and development: A scoping review. *Review of Education*, 11(2), 1–42. <https://doi.org/10.1002/rev3.3400>
- Davalenne, V. R., Haerudin, D., & Nugraha, H. S. (2025). Efektivitas Media Dadu Cerita dalam Menulis Cerita Pendek Bahasa Sunda. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 11(3), 2976–2989. <https://doi.org/10.30605/onoma.v11i3.6149>
- Faradina, P. A., Zumrotun, E., & Wiranti, D. A. (2025). Pengembangan Media Dadu Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerita Siswa Kelas 4 Sd. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru Journal*, 6(3), 421–434.
- Gyedu, F. O., Partey, P. A., Boafo, F. A., & Agbo, D. D. (2026). Gamification Effect: Enhancing Student Learning Outcomes in Higher Education: A Meta-Analysis and Policy Implications. *SAGE Open*, 16(1), 1–21. <https://doi.org/10.1177/21582440261421375>
- Hidayat SMP Negeri, F., Jl Cihanjuang No, P., Rahayu, C., Parongpong, K., Bandung Barat, K., Nizar SMAN, M., Jl Ir Juanda Jl Dago Pojok, B. H., Coblong, K., Bandung, K., & Barat, J. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. 28–37.
- Kostas Apostolos, Koutromanos George, L. I. (2014). Gamification in Online Adult Learning: A Systematic Literature Review. 153(4), 163–182.

- Kostikova, I., Holubnyacha, L., Besarab, T., Moshynska, O., Moroz, T., & Shamaieva, I. (2023). Interactive Mobile Technologies. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 17(15), 135–154.
- Kusumawati, T. (2015). Developing Affective Assessment Instrument of Aqidah Akhlak. *Jurnal SMART*, 1(1), 111–124.
- Maulidya. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dadu Bercerita terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas V SD Zainuddin. Rayyan Jurnal JETISH, 17(2), 147–159. <https://rayyanjurnal.com/index.php/jetish/article/view/3627>
- Pinasti, I. I., Rohmadi, M., & Rakhmawati, A. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis KURIKULUM 2013 (STUDI KASUS PEMBELAJARAN TEKS ULASAN CERPEN DI KELAS VIII SMP NEGERI 2 NGAWI) Intan Indria Pinasti , Muhammad Rohmadi , Ani Rakhmawati FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta Salah satu komponen te. *BASASTRA Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya*, 6(1), 155–167.
- Pitri Situmorang, Rina Devianty, & Muhammad Syaifullah. (2024). Pengembangan Media Mini Book untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 2(6), 243–251. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i6.1332>
- Pohan, I. S., Agustina, L., & Khairani, N. (2026). Inovasi Pendidikan Untuk Meningkatkan Keterampilan Kreatif Siswa. *Al-Maidah Journal of Islamic Education (TARBIYAH)*, 2(1).
- Puspitasari, D., Ulfah, M., Ramadhan, I., & Wijayati, Y. F. D. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Media Games Dadu dan Kahoot terhadap Hasil Belajar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(1), 135–148. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i1.295>
- Ruiz, J. J. R., Sanchez, A. D. V., & Figueredo, O. R. B. (2024). Impact of gamification on school engagement: a systematic review. *Frontiers in Education*, 9(December). <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1466926>
- Selvina, O., Setyaningrum, V., Atmaja, D. S., & Kunci, K. (2015). Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah. Terbit Sejak, 8(2), 88–99. <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna>
- Suprapti. (2026). Paradigma Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 431–445. doi: <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v5i3.6617>
- Witczak, O., Krzysik, I., Bromberek-Dyzman, K., Thierry, G., & Jończyk, R. (2024). Controlling stimulus ambiguity reduces spurious creative ideation variance in a cyclic adaptation of the alternative uses task. *Scientific Reports*, 14(1), 1–10. <https://doi.org/10.1038/s41598-024-63225-2>

Zhaxybayev, D., Sambetbayeva, M., Dnekeshev, A., Igenov, A., Vakhitova, A., & Zhussip, T. (2026). Machine Learning, Gamification, and Critical Thinking in Adaptive Educational Platforms: A Systematic Literature Review. *Information*, 17(7), 619. <https://doi.org/10.3390/info17070619>