

**KEEFEKTIFAN *GAME STORY CUBES* PADA KETERAMPILAN
MENULIS CERITA PENDEK SISWA KELAS IX MTS AN-NUR KOTA
CIREBON TAHUN AJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Prasyarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.) pada Jurusan Tadris Bahasa Indonesia



Oleh:

KHARISMA KHOIRUNNISA

2108110030

**JURUSAN TADRIS BAHASA INDONESIA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
SIBER SYEKH NURJATI CIREBON
2025**

**KEEFEKTIFAN *GAME STORY CUBES* PADA KETERAMPILAN
MENULIS CERITA PENDEK SISWA KELAS IX MTS AN-NUR KOTA
CIREBON TAHUN AJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Prasyarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.) pada Jurusan Tadris Bahasa Indonesia

KHARISMA KHOIRUNNISA
NIM. 2108110030

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

JURUSAN TADRIS BAHASA INDONESIA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
SIBER SYEKH NURJATI CIREBON
2025 M

ABSTRAK

Kharisma Khoirunnisa. 2025. Keefektifan *Game Story Cubes* pada Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas IX MTs An-Nur Kota Cirebon Tahun Ajaran 2024/2025. Skripsi. Jurusan Tadris Bahasa Indonesia. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon. Pembimbing (1) Prof. Dr. Indrya Mulyaningsih, M.Pd., Pembimbing (2) Rianto, M.Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya ketertarikan siswa dalam pembelajaran menulis, serta siswa mengalami kesulitan dalam merencanakan ide untuk dikembangkan menjadi cerita pendek. Tujuan penelitian, yaitu untuk mendeskripsikan keterampilan menulis cerita pendek pada siswa kelas IX, untuk mendeskripsikan penerapan *Game Story Cubes*, dan untuk mendeskripsikan keefektifan *Game Story Cubes* pada keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas IX MTs an-nur kota Cirebon tahun ajaran 2024/2025.

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen menggunakan desain *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Pretest-Posttest Control Group*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX MTs An-nur Kota Cirebon dengan jumlah 113. Dari populasi tersebut terpilih sampel kelas IX B berjumlah 29 dan kelas IX C berjumlah 29. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan observasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar soal dan lembar observasi. Uji validitas menggunakan pengujian validitas konstruk, dan uji reliabilitas menggunakan *inter-rater*.

Berdasarkan hasil penelitian, keterampilan menulis cerita pendek siswa mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan menggunakan *Game Story Cubes*. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata *pretest* sebesar 75,68 menjadi 87,75 pada *posttest*. Selain itu, hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Game Story Cubes* efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas IX C MTs An-Nur Kota Cirebon Tahun Ajaran 2024/2025.

Kata Kunci: *Game Story Cubes*, Keterampilan Menulis, Cerita Pendek.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

ABSTRACT

Kharisma Khoirunnisa. 2025. *Effectiveness of Game Story Cubes on Short Story Writing Skills of Class IX MTs Students An-Nur Cirebon City Academic Year 2024/2025*. Thesis. Department of Indonesian Language. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. Supervisor (1) Prof. Dr. Indrya Mulyaningsih, M.Pd., Supervisor (2) Rianto, M.Pd.

This study was motivated by students' lack of interest in learning to write, as well as students having difficulty in planning ideas to be developed into short stories. The purpose of the study, namely to describe the skills of writing short stories in grade IX students, to describe the application of the Story Cubes Game, and to describe the effectiveness of the Story Cubes Game on the short story writing skills of grade IX students of MTs an-nur Cirebon city in the 2024/2025 school year.

This research is an experimental study using a Quasi Experimental Design design with the form of Pretest-Posttest Control Group. The population in this study were all ninth grade students of MTs An-nur Cirebon City with a total of 113. From this population, a sample of class IX B numbered 29 and class IX C numbered 29. The data collection techniques used were tests and observations. The instruments used in this study were question and observation sheets. The validity test used construct validity testing, and the reliability test used inter-rater.

Based on the results of the study, students' short story writing skills improved after being given treatment using the Story Cubes Game media. This can be seen from the increase in the average pretest score of 75.68 to 87.75 in the posttest. In addition, the t-test results show a significance value of $0.000 < 0.05$, which means there is a significant difference between the pretest and posttest scores. Thus, it can be concluded that the use of Story Cubes Game is effective in improving the short story writing skills of students in class IX C MTs An-Nur Kota Cirebon Academic Year 2024/2025.

Keywords: Story Cubes Game, Writing Skills, Short Stories.

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

PERNYATAAN KEASLIAN

Bismillahirrahmanirrahim

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kharisma Khoirunnisa
NIM : 2108110030
Fakultas/Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/Tadris Bahasa Indonesia
Judul : Keefektifan *Game Story Cubes* pada Keterampilan Menulis
Cerita Pendek Siswa Kelas IX MTs An-nur Kota Cirebon
Tahun Ajaran 2024/2025

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya penulis yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana (S-1) di UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon.
2. Semua sumber yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini telah dicantumkan sesuai ketentuan atau pedoman karya tulis ilmiah.
3. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini sebagian maupun seluruh isinya merupakan plagiat, maka penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon.

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH NURJATI CIREBON

Cirebon, 22 Mei 2025

Pembuat Pernyataan,



Kharisma Khoirunnisa

2108110030

PERSETUJUAN

KEEFEKTIFAN *GAME STORY CUBES* PADA KETERAMPILAN MENULIS
CERITA PENDEK SISWA KELAS IX MTS AN-NUR KOTA CIREBON
TAHUN AJARAN 2024/2025



KCHARISMA KHOIRUNNISA

2108110030

UINSSC

Menyetujui,

Pembimbing I

A handwritten signature in black ink, likely belonging to Prof. Dr. Indrya Mulyaningsih, M.Pd.

Prof. Dr. Indrya Mulyaningsih, M.Pd.
NIP 19760902 201101 2 009

Pembimbing II

A handwritten signature in black ink, likely belonging to Rianto, M.Pd.

Rianto, M.Pd.
NIP 19910506 201903 1 011

NOTA DINAS

Kepada:

Yth. Ketua Jurusan Tadris Bahasa Indonesia

UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon

di

Cirebon

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi terhadap penelitian skripsi.

Nama : Kharisma Khoirunnisa

NIM : 2108110030

Judul : Keefektifan *Game Story Cubes* pada Keterampilan Menulis Cerita Pendek
Siswa Kelas IX MTs An-Nur Kota Cirebon Tahun Ajaran 2024/2025

Kami bersepakat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri (UIN) Siber Syekh Nurjati Cirebon untuk di-*munaqosyah*-kan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Cirebon, 22 Mei 2024

Pembimbing I

Prof. Dr. Indrya Mulyaningsih, M.Pd.
NIP 19760902 201101 2 009

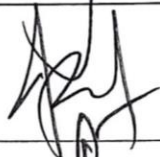
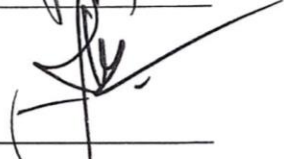
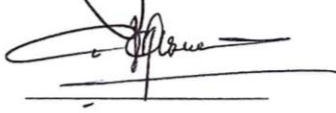
Pembimbing II

Rianto, M.Pd.
NIP 19910506 201903 1 011

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul **“Keefektifan Game Story Cubes pada Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas IX MTs An-nur Kota Cirebon Tahun Ajaran 2024/2025”** oleh KHARISMA KHOIRUNNISA, NIM 2108110030, telah di-*munaqosyah*-kan pada tanggal 3 Juni 2025 di hadapan dewan penguji dan dinyatakan lulus.

Skripsi ini telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Tadris Bahasa Indonesia, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK), Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.

Tim Munaqosyah	Tanggal	Tanda Tangan
Ketua Jurusan Tato Nuryanto, M.Pd. NIP 19710528 199803 1 005	18/6-2025	
Sekretaris Jurusan Rianto, M.Pd. NIP 19910506 201903 1 011	24/6-2025	
Penguji I Tato Nuryanto, M.Pd. NIP 19710528 199803 1 005	18/6-2025	
Penguji II Dr. Emah Khuzaemah, M.Pd. NIP 19690620 200212 2 001	19/6-2025	
Pembimbing I Prof. Dr. Indrya Mulyaningsih, M.Pd. NIP 19760902 201101 2 009	24/6-2025	
Pembimbing II Rianto, M.Pd. NIP 19910506 201903 1 011	24/6-2025	

Mengetahui,

Plh. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon



Dr. Ayus Ahmad Yusuf, S.E., M.Si.
NIP 19710801 200003 1 002

MOTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ

“Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan”

“Ketidaktahuan bukan alasan untuk mundur, melainkan alasan untuk terus maju dan belajar.”

"Akan datang masa ketika hidup terasa begitu berat hingga seolah tak ada lagi kekuatan tersisa. Namun, jangan pernah menyerah. Hadapilah dengan segenap keberanian. Katakan pada dirimu sendiri bahwa kamu harus bertahan, sebab pada akhirnya, kamu akan mampu bernapas kembali."

-when life gives you tangerines-

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

RIWAYAT HIDUP



Nama : Kharisma Khoirunnisa
TTL : Cirebon, 6 Maret 2003
Jenis Kelamin : Perempuan
Nama Bapak : Paiman
Nama Ibu : Siti Fatonah
Nomor Telepon : 088971900575
Surel : kharismakhoirunnisa493@gmail.com
Alamat : Dusun sibacin RT 05 RW 04 Desa
Setupatok Kec. Mundu Kab. Cirebon

Riwayat Pendidikan:

1. MI Al-Ikhlas Setupatok 2011-2016
2. MTs Al-Ikhlas Setupatok 2016-2018
3. MA An-Nur Kota Cirebon 2018-2021
4. UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon 2021-2025

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji Syukur kepada Allah SWT. yang telah memberikan nikmat yang sangat luar biasa, memberi saya kekuatan, membekali saya dengan ilmu pengetahuan serta memperkenalkan saya dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang engkau berikan, akhirnya Skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan tepat waktu. Sholawat serta salam selalu tercurah limpahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW.

Segala perjuangan saya hingga titik ini, saya persembahkan teruntuk orang-orang hebat yang selalu menjadi penyemangat, menjadi alasan saya kuat sehingga bisa menyelesaikan Skripsi ini. Persembahan peneliti tertuju kepada:

1. Kharisma Khoirunnisa, ya! Diri saya sendiri terima kasih atas keteguhan hati dan semangat yang tak pernah padam meski menghadapi berbagai rintangan. Terima kasih telah berjuang sampai titik ini, tidak menyerah walau lelah datang menghampiri. Perjuangan ini menjadi awal dari banyak langkah lebih jauh dalam menggapai segala impian dan tujuan yang diharapkan. Jangan pernah berhenti berusaha dan percaya bahwa setiap usaha akan membuahkan hasil yang indah.
2. Kedua orang tua saya yang tercinta. Kepada Mamahku Siti Fatonah, Sosok yang tak pernah lelah mendoakan dalam diam, yang selalu sabar menunggu dan memberi ruang ketika langkahku goyah. Dalam setiap doa yang kau bisikkan, aku menemukan kekuatan untuk bangkit dan melanjutkan. Terima kasih telah menjadi tempat pulang paling tenang, dan pelindung paling lembut dalam badai kehidupan. Dan kepada Ayahku Paiman, Sosok yang tak banyak berkata, tetapi seluruh lelahmu berbicara. Pagi, siang, malam, kau habiskan waktumu di luar sana demi memastikan kami di rumah tetap bisa hidup layak dan tersenyum. Aku tahu, di balik wajah lelahmu, ada cinta yang tak pernah kau ucapkan, tapi selalu kau tunjukkan. Terima kasih telah menjadi tiang paling kokoh dalam hidupku, bahkan ketika dunia terasa berat.
3. Dosen Pembimbing I dan II, Ibu Prof. Dr. Indrya Mulyaningsih, M.Pd. dan Bapak Rianto, M.Pd. Terima kasih atas bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berarti kepada penulis selama proses penyusunan penelitian ini.

4. Seluruh Dosen Tadris Bahasa Indonesia, terima kasih telah membimbing dan membekali penulis dengan ilmu, wawasan, serta nilai-nilai keilmuan yang tak ternilai selama masa studi. Terima kasih atas dedikasi, kesabaran, dan ketulusan dalam membimbing setiap langkah mahasiswa menuju kedewasaan akademik. Semoga ilmu yang diberikan menjadi amal jariyah yang terus mengalir.
5. Kepada sahabat dan teman seperjuangan yang hadir di setiap suka dan duka selama perjalanan ini. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan tawa di tengah kepenatan. Bersama kalian, segala tantangan terasa lebih ringan dan proses ini menjadi lebih bermakna.
6. Adik-adikku tercinta, terima kasih telah menjadi sumber kebahagiaan dan hiburan di tengah lelahnya proses penyusunan skripsi ini. Canda dan tawa kalian menjadi penyegar semangat di saat kepala penat dan hati mulai letih.
7. Taylor Swift, Luke Chiang, JANNABI, dan Daniel Caesar. Terima kasih telah menjadi teman setia melalui lantunan musik yang menemani proses panjang penyusunan skripsi ini. Lagu-lagu kalian menjadi pelipur lelah, pengusir sepi, dan penyemangat di kala malam-malam penuh tekanan dan kebuntuan.

Skripsi ini adalah hasil dari perjuangan, kerja keras, dan doa yang tak henti-hentinya dipanjatkan. Semoga karya ini bermanfaat dan dapat memberikan kontribusi positif bagi ilmu pengetahuan serta menjadi langkah awal menuju masa depan yang lebih baik.

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

PRAKATA

Alhamdulillah *Alhamdulillahirabbil'alamin*, puji syukur atas kehadiran Allah Swt, karena atas berkah rahmat dan karunia-Nya penulis dapat sampai pada tahap ini. Selawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada junjungan Nabi Muhammad Saw. Penulis bersyukur kepada Allah Swt yang telah memberikan hidayah dan taufik-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Keefektifan Game Story Cubes pada Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas IX MTs An-Nur Kota Cirebon Tahun Ajaran 2024/2025". Tak lupa penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Aan Jaelani, M.Ag., Rektor UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon
2. Dr. H. Saifuddin, M.Ag., Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon.
3. Tato Nuryanto, M.Pd., Ketua Jurusan Tadris Bahasa Indonesia UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon.
4. Rianto, M.Pd., Sekretaris Jurusan Tadris Bahasa Indonesia UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon, sekaligus Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran, arahan, perhatian, serta motivasi kepada penulis sejak awal penyusunan proposal penelitian hingga tahap akhir skripsi.
5. Prof. Dr. Indrya Mulyaningsih, M.Pd., Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, saran, arahan, perhatian, serta motivasi kepada penulis sejak awal penyusunan proposal penelitian hingga tahap akhir skripsi
6. Segenap dosen UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon, terkhusus seluruh dosen Jurusan Tadris Bahasa Indonesia yang telah memberikan ilmu serta pengalamannya dari awal sampai akhir perkuliahan.
7. Keluarga penulis yang selalu memberikan perhatian, dukungan, dan nasihat yang tidak pernah henti.
8. Teman-teman Tadris Bahasa Indonesia angkatan 2021 dan sahabatku yang telah memberikan kehangatan serta kebersamaan semasa perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai kekurangan dan belum mencapai kesempurnaan. Oleh sebab itu, penulis menyampaikan permohonan maaf apabila terdapat kesalahan dalam penyusunan maupun penulisan skripsi ini. Segala bentuk kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan guna

perbaikan pada penulisan karya ilmiah di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca serta turut berkontribusi dalam dunia pendidikan, khususnya dalam bidang pembelajaran Bahasa Indonesia.

Cirebon, 22 Mei 2025

Penulis



DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM.....	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
PERSETUJUAN.....	v
NOTA DINAS.....	vi
PENGESAHAN.....	vii
MOTO.....	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
PERSEMBAHAN.....	x
PRAKATA.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GRAFIK.....	xivi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN TEORETIS.....	6
A. Landasan Teori	6
1. Hakikat Menulis	6
2. Hakikat Cerita Pendek.....	10
3. <i>Game Story Cubes</i> (Permainan Dadu Cerita).....	17
B. Penelitian Relevan	20
C. Hipotesis	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Desain Penelitian	31

C. Waktu dan Tempat Penelitian.....	32
D. Populasi dan Sampel.....	33
E. Teknik Pengumpulan Data	34
F. Instrumen Penelitian	35
G. Validitas dan Reliabilitas	41
H. Uji Prasyarat	41
I. Uji Hipotesis.....	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
A. Hasil Penelitian.....	45
1. Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas IX MTs An-nur Kota Cirebon.....	45
2. Penerapan <i>Game Story Cubes</i> (Permainan Dadu Cerita) pada Siswa Kelas IX MTs An-nur Kota Cirebon.....	54
3. Keefektifan <i>Game Story Cubes</i> (Permainan Dadu Cerita) pada Keterampilan Menulis Cerita Pendek	59
B. Pembahasan	64
1. Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas IX MTs An-nur Kota Cirebon.....	64
2. Penerapan <i>Game Story Cubes</i> (Permainan Dadu Cerita) pada Siswa Kelas IX MTs An-nur Kota Cirebon.....	71
3. Keefektifan <i>Game Story Cubes</i> (Permainan Dadu Cerita) pada Keterampilan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas IX MTs An-Nur Kota Cirebon Tahun Ajaran 2024/2025.....	73
C. Keterbatasan Penelitian	75
BAB V PENUTUP	77
A. Simpulan.....	77
B. Implikasi	78
C. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	80

DAFTAR TABEL

3. 1 Desain Penelitian.....	32
3. 2 Kegiatan Penelitian	32
3. 3 Jumlah Populasi	33
3. 4 Data Sampel	34
3. 5 Kisi-Kisi Soal.....	35
3. 6 Tes Soal.....	36
3. 7 Kriteria Penilaian	37
3. 8 Lembar Observasi	38
4. 1 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	46
4. 2 Kriteria Ketuntasan Belajar <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	47
4. 3 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	47
4. 4 Kriteria Ketuntasan Belajar <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	49
4. 5 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	50
4. 6 Kriteria Ketuntasan Belajar <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	50
4. 7 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	52
4. 8 Kriteria Ketuntasan Belajar <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	53
4. 9 Hasil Lembar Observasi	56
4. 10 Daftar Nilai Hasil <i>Posttest</i> Per Indikator	60
4. 11 Hasil Uji <i>Kolmogorov-Smirnov</i>	62
4. 12 Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i>	63
4. 13 Hasil Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i>	63
4. 14 Hasil Uji T.....	64
4. 15 Ringkasan Hasil Uji Hipotesis	65

DAFTAR GRAFIK

4. 1 Hasil Keterampilan Menulis Cerita Pendek <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	46
4. 2 Hasil Keterampilan Menulis Cerita Pendek <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	48
4. 3 Hasil Keterampilan Menulis Cerita Pendek <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	51
4. 4 Hasil Keterampilan Menulis Cerita Pendek <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	53
4. 5 Perbandingan Data Nilai Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	61



UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

DAFTAR LAMPIRAN

Surat Keputusan Dekan FITK.....	87
Surat Pengantar Penelitian	88
Surat Balasan Instansi	89
Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	90
Surat Pernyataan Validasi	91
RPP Kelas Kontrol.....	95
RPP Kelas Eksperimen	99
Nilai Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	104
Daftar Nilai Hasil <i>Pretest</i> Per Indikator.....	106
Daftar Nilai Hasil <i>Posttest</i> Per Indikator	108
Hasil Uji Normalitas	110
Hasil Uji Homogenitas.....	111
Hasil Uji Hipotesis	112
Hasil Kerja Siswa <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	113
Hasil Kerja Siswa <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	122
Kartu Bimbingan Skripsi.....	128
Gambar <i>Story Cubes</i> (Dadu Cerita)	129
Dokumentasi	131