

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

1. Keterampilan menulis cerita pendek siswa sebelum dan setelah menggunakan *Game Story Cubes* (permainan dadu cerita) mengalami perubahan signifikan. Keterampilan menulis cerita pendek dengan menggunakan *Game Story Cubes* (permainan dadu cerita) di kelas eksperimen berada pada kategori tinggi dengan skor rata-rata 87.75. Rata-rata ini mengalami peningkatan dari rata-rata sebelumnya, yaitu 75.68 yang artinya mengalami kenaikan sebanyak 16%. Dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya mengalami kenaikan sebesar 8% yaitu dari rata-rata 73.44 menjadi 78.96. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Game Story Cubes* (permainan dadu cerita) dalam pembelajaran menulis cerita pendek lebih efektif dibandingkan pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut.
2. Penerapan media *Game Story Cubes* (permainan dadu cerita) dalam pembelajaran menulis cerita pendek membantu siswa dalam merangsang imajinasi dan mempermudah pengembangan alur cerita. Dalam proses pembelajarannya, media ini menghadirkan gambar-gambar acak yang ditampilkan melalui dadu sehingga siswa terdorong untuk menghubungkan ide-ide menjadi satu kesatuan cerita yang utuh dan kreatif. Siswa juga menjadi lebih antusias dan terlibat aktif dalam setiap tahap pembelajaran.
3. Keefektifan *Game Story Cubes* (permainan dadu cerita) ini diperkuat melalui hasil *uji-t Independent Samples t-Test* yang dilakukan pada nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen menghasilkan nilai t -4.615 dengan nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh adalah 0.000, yang lebih kecil dari 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima, artinya *Game Story Cubes* (permainan dadu cerita) efektif pada keterampilan menulis cerita pendek siswa kelas IX MTs An-nur Kota Cirebon tahun ajaran 2024/2025.

B. Implikasi

Adapun Implikasi dari penelitian ini, yaitu:

1. Proses pembelajaran keterampilan menulis, khususnya dalam menulis cerita pendek di tingkat SMP/MTs. Penggunaan media *Game Story Cubes* terbukti efektif terhadap keterampilan menulis siswa karena mampu merangsang daya imajinasi, kreativitas, dan kemampuan berpikir runtut siswa dalam menyusun cerita. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menulis tidak harus bersifat monoton dan teoritis, melainkan dapat dilakukan dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif.
2. Hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa media berbasis permainan seperti *Game Story Cubes* (permainan dadu cerita) dapat dijadikan alternatif inovatif selama proses pembelajaran, terutama dalam membangkitkan minat siswa yang rendah terhadap pembelajaran menulis cerita pendek.
3. Penelitian ini menunjukkan pentingnya menyediakan dukungan terhadap pemanfaatan media kreatif dan pembelajaran aktif dalam proses belajar mengajar.

C. Saran

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

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif selama pembelajaran. Guru dapat menggunakan *Game Story Cubes* dalam proses pembelajaran menulis, khususnya dalam menulis cerita pendek. Media ini terbukti efektif pada keterampilan menulis siswa. Penggunaan media berbasis permainan dapat menjadi strategi alternatif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran menulis. Melalui penggunaan media *Game Story Cubes* dapat mengembangkan imajinasi dan kemampuan dalam menyusun cerita secara runtut dan kreatif. Siswa diharapkan tidak hanya bergantung pada satu media saja, dapat juga

memanfaatkan berbagai jenis media sebagai sarana untuk melatih kemampuan menulis sehingga keterampilan menulis siswa dapat terus berkembang.

3. Bagi Penelitian lain

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai landasan awal bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji lebih dalam mengenai penggunaan media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan keterampilan menulis. Disarankan agar penelitian berikutnya dilakukan dengan cakupan sampel yang lebih besar. Serta, menguji keefektifan *Game Story Cubes* (permainan dadu cerita) terhadap jenis keterampilan berbahasa lainnya.

