

**PENERAPAN MEDIA EDUKATIF LEMPAR DADU DALAM PEMBELAJARAN
MENULIS TEKS DRAMA SISWA KELAS XI**

Nur Laila Alfitriyah¹, Iib Marzuqi², Laila Tri Lestari³

Universitas Islam Darul'ulum Lamongan^{1,2,3}

e-mail: nurlaila.2022@mhs.unisda.ac.id¹, iibmarzuqi@unisda.ac.id², lailatri@unisda.ac.id³

Diterima: 24/6/2026; Direvisi: 3/7/2026; Diterbitkan: 14/7/2026

ABSTRAK

Kemampuan menulis teks drama tidak hanya berkaitan dengan keterampilan merangkai kata, tetapi juga melibatkan proses kreatif dalam membangun gagasan, mengembangkan alur, serta mengorganisasikan unsur-unsur drama secara utuh. Permasalahan dalam proses tersebut muncul ketika siswa mengalami hambatan untuk memunculkan ide cerita dan mengolahnya menjadi tulisan yang menarik. Penelitian ini mengkaji penggunaan media edukatif lempar dadu sebagai alternatif pembelajaran yang dapat menciptakan pengalaman belajar lebih aktif sekaligus membantu proses pengembangan ide dalam menulis teks drama. Penelitian dilaksanakan pada 20 siswa kelas XI SMA Nurul Huda Pucuk dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang diperkuat oleh data kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, tes, dan angket, kemudian diinterpretasikan melalui analisis deskriptif berdasarkan persentase dan nilai rata-rata. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa aktivitas pembelajaran dengan media lempar dadu berlangsung sangat baik, ditunjukkan melalui keterlaksanaan aktivitas guru sebesar 96,15% dan aktivitas siswa sebesar 96,43%. Capaian hasil belajar siswa memperoleh rata-rata nilai 90,4 dengan ketuntasan klasikal mencapai 100%. Selain itu, respons siswa terhadap penggunaan media memperoleh persentase 92,86% dalam kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa media edukatif lempar dadu dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif untuk merangsang kreativitas, meningkatkan keterlibatan siswa, dan memperkuat kemampuan menulis teks drama.

Kata Kunci: *Media Edukatif Lempar Dadu, Pembelajaran Menulis, Teks Drama, Hasil Belajar, Respons Siswa.*

ABSTRACT

Students' ability to write drama texts is not only related to the skill of arranging words but also involves a creative process in generating ideas, developing plots, and organizing dramatic elements into a coherent written work. Challenges in this process often arise when students experience difficulties in producing story ideas and transforming them into engaging texts. This study examines the use of a dice-based educational medium as an alternative learning approach that provides a more active learning experience while assisting students in developing ideas for drama writing. The research was conducted involving 20 eleventh-grade students at SMA Nurul Huda Pucuk using a descriptive qualitative approach supported by quantitative data. Data were collected through observation, documentation, tests, and questionnaires, then interpreted through descriptive analysis based on percentages and average scores. The findings indicate that learning activities using the dice-based educational medium were implemented very well, as reflected by teacher activity reaching 96.15% and student activity reaching 96.43%. Students' learning outcomes achieved an average score of 90.4 with 100% classical mastery. Furthermore, students' responses toward the use of the medium reached 92.86%, categorized

as very good. These results demonstrate that the dice-based educational medium can serve as an effective instructional tool to stimulate creativity, enhance student engagement, and strengthen drama writing skills.

Keywords: *Dice-Based Educational Medium, Writing Instruction, Drama Text, Learning Outcomes, Student Responses.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka mengalami pergeseran orientasi dari sekadar penguasaan struktur kebahasaan menuju pembentukan kemampuan literasi yang lebih luas. Peserta didik tidak hanya diarahkan untuk memahami berbagai bentuk teks, tetapi juga dibimbing agar mampu memproduksi teks sebagai sarana menyampaikan gagasan, pengalaman, dan pemaknaan terhadap berbagai fenomena di sekitarnya. Perubahan orientasi tersebut menempatkan aktivitas belajar sebagai ruang pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, serta kolaborasi. Dalam konteks ini, peran guru tidak lagi terbatas sebagai penyampai materi, melainkan sebagai perancang pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses menemukan dan membangun pengetahuan. Intiana et al. (2023) menjelaskan bahwa penerapan Kurikulum Merdeka menuntut kehadiran pembelajaran yang inovatif agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan relevan dengan kebutuhan keterampilan abad ke-21. Sejalan dengan arah tersebut, Kemendikbudristek (2022) menegaskan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk mengembangkan kompetensi literasi sekaligus membangun karakter, kreativitas, dan kemampuan berpikir peserta didik dalam berbagai situasi komunikasi.

Dalam proses pembelajaran bahasa, kemampuan menulis menempati posisi yang kompleks karena melibatkan aktivitas kognitif dan kreatif secara bersamaan. Sebuah tulisan tidak lahir hanya dari kemampuan menyusun kalimat, tetapi melalui rangkaian proses mulai dari menemukan gagasan, mengembangkan perspektif, mengorganisasikan informasi, hingga memilih bentuk bahasa yang sesuai dengan tujuan komunikasi. Oleh sebab itu, keberhasilan pembelajaran menulis sangat dipengaruhi oleh kesempatan yang diberikan kepada peserta didik untuk bereksplorasi dan mengonstruksi ide secara mandiri. Media pembelajaran menjadi salah satu unsur yang dapat memperkuat proses tersebut karena mampu menghadirkan rangsangan yang membantu peserta didik memasuki tahap penciptaan tulisan. Rahimansyah et al. (2023) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mendorong motivasi, kreativitas, dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan menulis. Pandangan tersebut diperkuat oleh Agustina et al. (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran menulis membutuhkan media interaktif agar peserta didik tidak hanya memahami konsep, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung dalam mengembangkan gagasan.

Salah satu bentuk aktivitas menulis yang menuntut kemampuan berpikir kreatif adalah penulisan teks drama. Berbeda dengan jenis tulisan lain yang lebih berorientasi pada penyampaian informasi, teks drama mengharuskan penulis membangun dunia cerita melalui hubungan antarunsur, seperti tema, tokoh, konflik, alur, latar, dialog, dan amanat. Peserta didik perlu memiliki kemampuan mengolah ide menjadi rangkaian peristiwa yang logis sekaligus menciptakan dialog yang mampu merepresentasikan karakter tokoh. Kompleksitas tersebut sering kali menjadi hambatan ketika peserta didik belum memiliki pengalaman atau stimulus yang cukup untuk mengembangkan cerita. Dewi et al. (2025) mengungkapkan bahwa kesulitan dalam menemukan ide, membangun konflik, menciptakan dialog yang sesuai dengan karakter tokoh, serta rendahnya minat membaca menjadi beberapa kendala yang sering muncul dalam kegiatan menulis naskah drama. Sementara itu, Amalia et al. (2025) menjelaskan bahwa

pemberian stimulus pada tahap awal perencanaan tulisan dapat membantu peserta didik menghasilkan naskah drama yang lebih terarah. Temuan Indiasy et al. (2025) juga memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dengan dukungan media flipbook mampu meningkatkan kualitas naskah drama, motivasi, dan keterlibatan peserta didik melalui pengalaman belajar yang aktif dan kontekstual.

Permasalahan tersebut juga ditemukan dalam pembelajaran menulis teks drama di SMA Nurul Huda Pucuk. Hasil observasi awal terhadap 20 peserta didik kelas XI menunjukkan bahwa 14 peserta didik mengalami hambatan dalam menentukan ide cerita dan mengembangkan konflik, sedangkan 6 peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menyusun dialog yang sesuai dengan karakter tokoh. Situasi tersebut diperkuat oleh informasi dari guru Bahasa Indonesia yang menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran menulis teks drama masih banyak menggunakan metode ceramah dengan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran. Pola pembelajaran tersebut membuat peserta didik memiliki ruang yang terbatas untuk mengeksplorasi imajinasi dan mengembangkan kreativitas dalam menciptakan cerita. Dampaknya, sebagian naskah drama yang dihasilkan belum menunjukkan keterpaduan antarunsur drama dan belum tersusun secara sistematis. Kondisi ini memperlihatkan bahwa pembelajaran menulis teks drama membutuhkan media yang mampu memberikan rangsangan kreatif sejak proses pencarian ide hingga penyusunan naskah.

Salah satu media yang berpotensi menjawab kebutuhan tersebut adalah media edukatif lempar dadu. Media ini mengintegrasikan konsep permainan dengan aktivitas menulis melalui pemberian stimulus berupa unsur-unsur pembangun drama yang terdapat pada setiap sisi dadu. Proses pembelajaran tidak dimulai dari halaman kosong, tetapi diawali dengan informasi atau unsur tertentu yang diperoleh melalui aktivitas melempar dadu, kemudian dikembangkan peserta didik menjadi sebuah cerita drama. Pendekatan semacam ini memberikan peluang bagi peserta didik untuk membangun ide secara bertahap sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Syarifah et al. (2025) menjelaskan bahwa kesesuaian media dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik dapat meningkatkan partisipasi serta membantu pemahaman terhadap materi pembelajaran. Dalam perspektif pembelajaran berbasis permainan, Chen dan Liang (2022) menemukan bahwa penerapan gamification mampu meningkatkan *study engagement* melalui peningkatan rasa senang (*enjoyment*) dan keyakinan diri (*self-efficacy*) peserta didik. Nadeem et al. (2023) juga menjelaskan bahwa *game-based learning* berkontribusi terhadap peningkatan motivasi dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Hal serupa dikemukakan Balaskas et al. (2023) bahwa aktivitas belajar berbasis permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga berdampak pada meningkatnya kepuasan belajar peserta didik. Selain itu, Kaunang dkk. (2026) menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat memperkuat keterlibatan peserta didik melalui pembelajaran yang lebih interaktif. Davalenne et al. (2025) juga membuktikan bahwa media dadu cerita membantu peserta didik mengembangkan ide tulisan secara lebih sistematis, sedangkan Khusnah et al. (2026) menegaskan bahwa media berbasis permainan mampu meningkatkan interaksi, keaktifan, dan kenyamanan peserta didik selama proses pembelajaran.

Penggunaan media inovatif dalam pembelajaran menulis telah menjadi perhatian dalam berbagai kajian. Agus et al. (2023) menunjukkan bahwa permainan bahasa dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Sari et al. (2024) menjelaskan bahwa media audio visual memberikan dukungan konkret bagi peserta didik dalam memahami unsur drama sehingga mempermudah proses penyusunan tulisan. Selanjutnya, Ananda et al. (2025) menemukan bahwa pemanfaatan novel sebagai sumber pembelajaran memperoleh

respons positif karena membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan menulis teks drama. Humaira et al. (2026) juga mengungkapkan bahwa penggunaan media kartu bergambar mampu memberikan arah yang lebih jelas bagi peserta didik dalam mengembangkan ide tulisan. Berbagai temuan tersebut memperlihatkan bahwa media pembelajaran dapat menjadi jembatan antara proses memahami konsep dan kemampuan menghasilkan karya tulis. Namun, kajian yang telah dilakukan sebagian besar masih menempatkan efektivitas media sebagai fokus utama melalui desain eksperimen maupun penelitian tindakan kelas, sementara gambaran mengenai proses penerapan media, ketercapaian hasil belajar, dan pengalaman peserta didik selama pembelajaran menulis teks drama belum banyak dikaji secara mendalam.

Ruang kajian tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat peluang untuk mengeksplorasi media pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk membantu peserta didik membangun unsur cerita drama. Penelitian sebelumnya lebih banyak mengangkat penggunaan media audio visual, flipbook, YouTube, maupun berbagai bentuk media digital lainnya, sedangkan penggunaan media permainan berbentuk lempar dadu yang diarahkan untuk mengembangkan unsur-unsur pembangun drama pada tingkat SMA masih relatif terbatas. Selain itu, sebagian penelitian lebih menekankan perbandingan hasil sebelum dan sesudah penggunaan media, bukan pada bagaimana media tersebut diterapkan dalam aktivitas pembelajaran secara nyata. Dengan demikian, diperlukan kajian yang tidak hanya melihat capaian akhir, tetapi juga memahami bagaimana sebuah media dapat bekerja dalam proses pembelajaran menulis.

Penelitian ini menghadirkan kebaruan melalui penerapan media edukatif lempar dadu sebagai media pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk memberikan stimulus kreatif dalam penyusunan teks drama. Media tersebut digunakan sebagai sarana untuk membantu peserta didik mengembangkan unsur-unsur drama secara bertahap hingga menghasilkan sebuah naskah yang lebih terstruktur. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang dominan menguji efektivitas suatu media, penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggambarkan penerapan media, hasil belajar peserta didik, serta respons mereka selama mengikuti pembelajaran menulis teks drama. Melalui pendekatan tersebut, penelitian ini bertujuan memberikan pemahaman empiris mengenai penggunaan media edukatif lempar dadu sebagai alternatif pembelajaran yang dapat mendukung pengembangan kreativitas dan keterampilan menulis teks drama pada jenjang SMA.

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian diarahkan untuk memperoleh gambaran mengenai bagaimana media edukatif lempar dadu diterapkan dalam pembelajaran menulis teks drama sekaligus melihat capaian belajar dan tanggapan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Nurul Huda Pucuk pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan melibatkan 20 peserta didik kelas XI sebagai subjek penelitian. Pendekatan yang digunakan berupa deskriptif kualitatif dengan dukungan data kuantitatif, sehingga proses pembelajaran dapat dikaji melalui uraian aktivitas yang berlangsung serta diperkuat oleh hasil pengukuran berbentuk angka. Selama kegiatan penelitian berlangsung, informasi dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu observasi, tes, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk merekam aktivitas guru dan peserta didik selama penerapan media edukatif lempar dadu. Kemampuan peserta didik dalam menghasilkan teks drama diketahui melalui tes menulis, sedangkan angket diberikan untuk memperoleh gambaran mengenai respons peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut. Dokumentasi digunakan sebagai pelengkap

data penelitian berupa rekaman kegiatan pembelajaran, foto aktivitas kelas, serta hasil tulisan peserta didik yang dihasilkan selama proses pembelajaran.

Penerapan media edukatif lempar dadu berlangsung melalui rangkaian kegiatan yang mencakup persiapan pembelajaran, pelaksanaan aktivitas menulis, dan evaluasi hasil belajar. Sebelum pembelajaran dimulai, guru menyiapkan modul ajar, media permainan, instrumen pengumpulan data, serta perangkat penilaian yang diperlukan. Pada tahap pembelajaran, peserta didik terlebih dahulu memperoleh penjelasan mengenai tujuan kegiatan, materi unsur-unsur pembangun teks drama, serta mekanisme penggunaan media lempar dadu. Setelah itu, peserta didik bekerja dalam kelompok dan secara bergantian menggunakan dadu yang telah dirancang berisi unsur-unsur drama. Setiap unsur yang muncul dari hasil lemparan digunakan sebagai pemicu pengembangan ide, penyusunan kerangka cerita, hingga penulisan naskah drama secara kolaboratif. Hasil tulisan yang telah disusun kemudian dipresentasikan oleh masing-masing kelompok untuk memperoleh tanggapan dan arahan perbaikan dari guru. Tahap akhir penelitian dilakukan melalui evaluasi kemampuan menulis teks drama secara individu dan pengisian angket mengenai pengalaman peserta didik selama menggunakan media edukatif lempar dadu. Data yang diperoleh kemudian dianalisis sesuai karakteristiknya. Data kualitatif diolah melalui proses pemilahan informasi yang relevan, penyajian temuan, serta penyusunan interpretasi berdasarkan hasil pengamatan selama pembelajaran. Sementara itu, data kuantitatif dianalisis menggunakan perhitungan nilai rata-rata dan persentase untuk menggambarkan keterlaksanaan aktivitas guru, aktivitas peserta didik, hasil belajar menulis teks drama, serta respons peserta didik terhadap media yang diterapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan penelitian ini menggambarkan proses pembelajaran menulis teks drama dengan memanfaatkan media edukatif lempar dadu pada siswa kelas XI SMA Nurul Huda Pucuk. Data yang diperoleh tidak hanya menggambarkan keterlaksanaan penggunaan media selama pembelajaran, tetapi juga mencakup capaian kemampuan menulis siswa setelah mengikuti kegiatan serta tanggapan mereka terhadap pengalaman belajar yang diberikan. Penyajian hasil penelitian diarahkan pada tiga aspek utama, yaitu implementasi media edukatif lempar dadu, pencapaian hasil pembelajaran menulis teks drama, dan respons siswa terhadap penggunaan media tersebut.

Hasil

Penerapan Media Edukatif Lempar Dadu dalam Pembelajaran Menulis Teks Drama

Proses implementasi media edukatif lempar dadu diamati melalui aktivitas pembelajaran yang berlangsung sejak tahap penyampaian materi hingga kegiatan penyusunan teks drama. Pengamatan dilakukan untuk melihat keterlibatan guru dalam mengelola pembelajaran serta partisipasi siswa selama mengikuti setiap tahapan kegiatan. Data observasi tersebut menjadi gambaran mengenai kesesuaian antara rancangan pembelajaran dengan praktik yang berlangsung di kelas. Ringkasan keterlaksanaan pembelajaran melalui media edukatif lempar dadu disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Penerapan Media Edukatif Lempar Dadu

Aspek yang Diamati	Persentase	Kategori
Aktivitas Guru	96,15%	Sangat Baik
Aktivitas Siswa	96,43%	Sangat Baik

Sumber: Data penelitian, 2026.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media edukatif lempar dadu pada Tabel 1 berlangsung sesuai tahapan yang dirancang, mulai dari penyampaian materi hingga penyusunan teks drama. Guru mampu mengarahkan proses pembelajaran, sementara siswa terlibat dalam mengembangkan ide melalui aktivitas yang diberikan. Media tersebut membantu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan mendorong partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, penggunaan media edukatif lempar dadu mendukung proses pembelajaran menulis teks drama secara lebih terarah.

Hasil Pembelajaran Menulis Teks Drama Siswa

Kemampuan siswa dalam menghasilkan teks drama terlihat melalui penilaian terhadap naskah yang telah disusun setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media edukatif lempar dadu. Penilaian dilakukan dengan mengacu pada rubrik yang mencakup unsur-unsur pembangun teks drama, sehingga hasil tulisan dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mengembangkan cerita secara menyeluruh. Rekapitulasi nilai yang diperoleh siswa memberikan gambaran mengenai tingkat pencapaian pembelajaran setelah media diterapkan. Data hasil penilaian tersebut disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Pembelajaran Menulis Teks Drama

Uraian	Hasil
Jumlah Siswa	20
Nilai Tertinggi	93
Nilai Terendah	89
Nilai Rata-rata	90,4
Jumlah Siswa Tuntas	20
Ketuntasan Klasikal	100%
Kategori	Sangat Baik

Sumber: Data penelitian, 2026.

Kemampuan siswa dalam menulis teks drama pada Tabel 2 menunjukkan bahwa media edukatif lempar dadu membantu proses pengembangan gagasan menjadi tulisan yang lebih terstruktur. Siswa mampu mengolah unsur-unsur drama ke dalam naskah yang memiliki keterkaitan antarbagian cerita. Pemberian stimulus melalui media membantu siswa menentukan arah cerita dan mengembangkan ide secara bertahap. Temuan ini menunjukkan bahwa media edukatif lempar dadu dapat mendukung proses kreatif siswa dalam menghasilkan teks drama.

Respons Siswa terhadap Penggunaan Media Edukatif Lempar Dadu

Pengalaman siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan media edukatif lempar dadu diperoleh melalui angket yang diberikan setelah seluruh kegiatan pembelajaran berakhir. Angket tersebut dirancang untuk menggambarkan tanggapan siswa terhadap penggunaan media, mencakup aspek kemudahan penggunaan, daya tarik pembelajaran, serta kontribusinya dalam mendukung proses menulis teks drama. Data yang diperoleh dari respons siswa digunakan untuk melihat sejauh mana media tersebut dapat diterima sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran. Rekapitulasi hasil angket respons siswa terhadap penggunaan media edukatif lempar dadu disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Respons Siswa terhadap Penggunaan Media Edukatif Lempar Dadu

Uraian	Hasil
Jumlah Responden	20
Jumlah Pertanyaan	14
Skor Maksimal	1120
Skor Diperoleh	1040
Persentase	92,86%
Kategori	Sangat Baik

Sumber: Data penelitian, 2026.

Respons positif siswa pada Tabel 3 menggambarkan bahwa media edukatif lempar dadu mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Media tersebut membantu siswa menemukan ide, berinteraksi, serta meningkatkan kepercayaan diri dalam kegiatan menulis. Proses pembelajaran menjadi lebih variatif karena siswa memperoleh pengalaman belajar melalui aktivitas permainan yang terarah. Dengan demikian, media edukatif lempar dadu dapat menjadi alternatif untuk mendukung pembelajaran menulis teks drama yang lebih interaktif.

Pembahasan

Penerapan Media Edukatif Lempar Dadu dalam Pembelajaran Menulis Teks Drama

Pembelajaran menulis teks drama pada dasarnya tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghasilkan sebuah naskah, tetapi juga berkaitan dengan bagaimana peserta didik membangun proses kreatif sejak munculnya gagasan hingga terbentuknya cerita yang utuh. Dalam konteks tersebut, keberadaan media pembelajaran memiliki peran sebagai penghubung antara ide yang masih bersifat abstrak dengan bentuk tulisan yang lebih terstruktur. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan media edukatif lempar dadu mampu menciptakan alur pembelajaran yang lebih terarah karena peserta didik memperoleh stimulus awal yang membantu mereka memasuki proses penciptaan teks drama. Keterlaksanaan pembelajaran yang berada pada kategori sangat baik, ditunjukkan melalui aktivitas guru sebesar 96,15% dan aktivitas peserta didik sebesar 96,43%, menggambarkan bahwa media yang digunakan dapat diterapkan secara selaras dengan tahapan pembelajaran yang telah dirancang.

Kondisi tersebut tidak hanya berkaitan dengan keberhasilan guru dalam mengelola aktivitas pembelajaran, tetapi juga menunjukkan adanya perubahan karakter interaksi belajar di dalam kelas. Sebelum peserta didik mulai menulis, mereka terlebih dahulu berhadapan dengan unsur-unsur pembangun drama yang diperoleh melalui aktivitas lempar dadu. Proses ini memberikan ruang bagi peserta didik untuk mendiskusikan kemungkinan tema, karakter tokoh, konflik, maupun arah cerita yang akan dikembangkan. Dengan demikian, aktivitas menulis tidak lagi dimulai dari tuntutan menghasilkan teks secara langsung, melainkan diawali melalui proses eksplorasi ide yang memungkinkan peserta didik menyusun pemahaman terhadap cerita yang akan dibuat. Dalam pembelajaran menulis teks drama, tahap awal semacam ini menjadi bagian penting karena kualitas sebuah naskah sangat dipengaruhi oleh kemampuan penulis dalam mengembangkan gagasan dan menghubungkan setiap unsur cerita secara logis.

Penggunaan media edukatif lempar dadu dalam penelitian ini memperlihatkan karakteristik pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang menempatkan peserta didik sebagai pelaku utama dalam membangun pengalaman belajar. Permainan dalam konteks ini tidak berfungsi hanya sebagai aktivitas penyegar pembelajaran, tetapi menjadi

mekanisme pedagogis yang membantu peserta didik berinteraksi dengan materi secara lebih aktif. Chen dan Liang (2022) menjelaskan bahwa penerapan gamification dalam pembelajaran mampu meningkatkan *study engagement* melalui peningkatan *enjoyment* dan *self-efficacy*, sehingga peserta didik memiliki dorongan lebih besar untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Temuan tersebut dapat dipahami melalui aktivitas pembelajaran dalam penelitian ini, ketika peserta didik tidak hanya menerima informasi mengenai unsur drama, tetapi secara langsung mengolah informasi tersebut menjadi dasar pengembangan cerita.

Cara kerja media lempar dadu juga memperlihatkan bahwa proses kreatif dalam menulis dapat difasilitasi melalui pemberian batasan yang konstruktif. Pada sebagian peserta didik, kesulitan menulis sering kali muncul bukan karena ketidakmampuan memahami materi, melainkan karena tidak adanya titik awal yang jelas untuk memulai sebuah tulisan. Kehadiran unsur drama pada setiap sisi dadu memberikan kerangka awal yang membantu peserta didik mengurangi hambatan tersebut. Peserta didik tetap memiliki ruang untuk berimajinasi, tetapi kreativitas mereka diarahkan melalui unsur-unsur yang saling berkaitan sehingga menghasilkan cerita yang lebih terorganisasi. Hal ini sejalan dengan Nadeem et al. (2023) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif.

Temuan penelitian ini juga memiliki keterkaitan dengan hasil penelitian Davalenne et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media dadu cerita dapat membantu peserta didik mengembangkan ide secara lebih sistematis dalam kegiatan menulis. Kesamaan tersebut terlihat pada fungsi dadu sebagai pemantik gagasan yang membantu peserta didik melewati tahap awal proses kreatif. Namun, media edukatif lempar dadu dalam penelitian ini memiliki konteks penggunaan yang lebih spesifik karena diarahkan untuk mengembangkan unsur-unsur pembangun teks drama, bukan sekadar menghasilkan ide cerita secara umum. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, pendekatan semacam ini memberikan peluang bagi peserta didik untuk menghubungkan aktivitas bermain dengan proses berpikir tingkat tinggi, yaitu mengembangkan, menilai, dan menyusun kembali gagasan menjadi sebuah karya tulis.

Selain memberikan stimulus individual, penggunaan media ini juga membangun pola interaksi sosial selama pembelajaran. Peserta didik bekerja dalam kelompok untuk menafsirkan hasil lemparan dadu, menentukan kemungkinan alur cerita, serta menyepakati bentuk naskah yang akan dikembangkan. Interaksi tersebut memperkuat pandangan Ayu et al. (2026) bahwa pembelajaran berbasis permainan dalam pengajaran Bahasa Indonesia dapat memberikan ruang bagi peserta didik untuk berinteraksi, berkolaborasi, dan mengembangkan kemampuan berbahasa melalui pengalaman belajar yang bermakna. Sejalan dengan itu, Agus dan Rimang (2023) menjelaskan bahwa media permainan bahasa mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran Bahasa Indonesia karena menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Meskipun demikian, temuan penelitian ini perlu dipahami sesuai dengan karakteristik pendekatan penelitian yang digunakan. Penelitian ini tidak dirancang untuk menguji pengaruh atau membuktikan hubungan sebab akibat antara penggunaan media edukatif lempar dadu dengan peningkatan kemampuan menulis peserta didik. Pendekatan deskriptif kualitatif dengan dukungan data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian lebih diarahkan untuk menggambarkan bagaimana media tersebut diterapkan, bagaimana keterlibatan peserta didik muncul selama pembelajaran, serta bagaimana hasil belajar dan respons peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, kontribusi utama penelitian ini terletak pada penyediaan gambaran empiris mengenai praktik penggunaan media edukatif lempar dadu sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran menulis teks drama di tingkat SMA.

Hasil Belajar Menulis Teks Drama

Kemampuan peserta didik dalam menghasilkan teks drama merupakan gambaran dari keberhasilan proses pengolahan ide, pengorganisasian unsur cerita, hingga kemampuan menuangkan gagasan ke dalam bentuk tulisan yang utuh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menulis teks drama peserta didik memperoleh nilai rata-rata 90,4 dengan ketuntasan klasikal sebesar 100%, yang menunjukkan bahwa seluruh peserta didik mampu mencapai kriteria pembelajaran yang ditetapkan setelah mengikuti kegiatan dengan media edukatif lempar dadu. Capaian tersebut tidak hanya menggambarkan hasil akhir berupa nilai, tetapi juga menunjukkan bahwa peserta didik memperoleh dukungan selama proses prapenulisan melalui stimulus unsur-unsur drama yang terdapat dalam media. Kehadiran media edukatif lempar dadu membantu peserta didik menentukan arah cerita, menghubungkan tema dengan karakter tokoh, serta mengembangkan konflik dan alur secara lebih terstruktur sehingga kegiatan menulis tidak lagi dimulai dari gagasan yang abstrak. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa proses kreatif dalam menulis teks drama dapat lebih mudah dilakukan ketika peserta didik memperoleh rangsangan yang mampu memberikan kerangka awal bagi pengembangan ide.

Pada pembelajaran menulis teks drama, tantangan utama yang sering dihadapi peserta didik bukan hanya berkaitan dengan pemahaman terhadap struktur teks, tetapi juga kemampuan mengembangkan gagasan menjadi cerita yang memiliki keterhubungan antarunsur. Melalui media edukatif lempar dadu, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang memungkinkan mereka membangun cerita secara bertahap melalui hasil interaksi dengan unsur-unsur pembangun drama. Setiap unsur yang muncul dari media menjadi bahan diskusi untuk menentukan kemungkinan tema, karakter tokoh, konflik, dan arah perkembangan cerita yang akan ditulis. Proses tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan eksplorasi ide sekaligus memahami bahwa sebuah teks drama terbentuk melalui hubungan antarkomponen yang saling mendukung. Temuan ini sejalan dengan Amalia et al. (2025) yang menjelaskan bahwa pemberian stimulus pada tahap perencanaan tulisan dapat membantu peserta didik menghasilkan naskah drama yang lebih terstruktur. Selain itu, Indiasy et al. (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran yang memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan ide secara aktif mampu menghasilkan kualitas naskah drama yang lebih baik.

Kemampuan media edukatif lempar dadu dalam memberikan arah pada proses kreatif peserta didik juga memperkuat temuan Davalenne et al. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media dadu cerita membantu peserta didik mengembangkan ide secara lebih sistematis dalam kegiatan menulis. Kesamaan temuan tersebut terletak pada fungsi media sebagai pemantik gagasan yang membantu peserta didik melewati hambatan awal ketika harus menentukan ide cerita. Dalam konteks penelitian ini, media lempar dadu tidak hanya berperan sebagai alat untuk menghasilkan ide, tetapi juga membantu peserta didik memahami keterkaitan antarunsur pembangun drama sehingga naskah yang dihasilkan memiliki struktur yang lebih jelas. Temuan tersebut juga mendukung penelitian Andriani dan Kurniawan (2022) yang menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam menulis naskah drama membantu peserta didik memahami unsur-unsur drama serta menyusun alur cerita secara lebih terarah. Meskipun hasil belajar menunjukkan pencapaian yang sangat baik, temuan penelitian ini tidak dapat dimaknai sebagai bukti bahwa media edukatif lempar dadu secara langsung menyebabkan peningkatan kemampuan menulis karena penelitian ini tidak menggunakan desain eksperimen untuk menguji hubungan sebab akibat. Hasil penelitian lebih tepat dipahami sebagai gambaran

mengenai kemampuan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menulis teks drama dengan dukungan media edukatif lempar dadu dalam konteks penelitian yang dilakukan.

Respons Peserta Didik terhadap Penggunaan Media Edukatif Lempar Dadu

Respons peserta didik terhadap suatu media pembelajaran menjadi bagian penting dalam melihat bagaimana sebuah strategi pembelajaran diterima dan dialami selama proses belajar berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa respons peserta didik terhadap penggunaan media edukatif lempar dadu memperoleh persentase sebesar 92,86% dengan kategori sangat baik. Capaian tersebut menggambarkan bahwa media yang digunakan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik karena peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima materi, tetapi terlibat secara langsung dalam proses membangun cerita melalui aktivitas kelompok. Selama pembelajaran berlangsung, peserta didik melakukan diskusi, menafsirkan hasil lemparan dadu, menyusun kerangka cerita, dan mengembangkan unsur drama menjadi sebuah naskah secara kolaboratif. Interaksi tersebut menunjukkan bahwa media edukatif lempar dadu mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih aktif sekaligus memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengekspresikan gagasan dalam kegiatan menulis.

Keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berkaitan erat dengan karakteristik media berbasis permainan yang memberikan pengalaman belajar melalui aktivitas yang lebih interaktif. Dalam kegiatan menulis, peserta didik sering mengalami kesulitan ketika harus memulai tulisan karena belum memiliki gambaran yang jelas mengenai ide yang akan dikembangkan. Penggunaan media edukatif lempar dadu membantu mengatasi kondisi tersebut dengan memberikan stimulus awal yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membangun cerita. Peserta didik memperoleh kesempatan untuk berdiskusi dan menyepakati pengembangan cerita berdasarkan unsur yang diperoleh sehingga proses menulis berlangsung melalui aktivitas sosial yang mendukung kreativitas. Temuan ini sejalan dengan Chen dan Liang (2022) yang menjelaskan bahwa penerapan gamification dalam pembelajaran mampu meningkatkan *study engagement* melalui peningkatan *enjoyment* dan *self-efficacy*, sehingga peserta didik lebih terdorong untuk terlibat dalam pembelajaran. Nadeem et al. (2023) juga menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik melalui pengalaman belajar yang lebih menarik.

Pengalaman positif peserta didik dalam penelitian ini juga berkaitan dengan kemampuan media permainan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa mengurangi tujuan akademik yang ingin dicapai. Balaskas et al. (2023) menjelaskan bahwa aktivitas pembelajaran berbasis permainan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan kepuasan peserta didik terhadap proses pembelajaran. Temuan tersebut diperkuat oleh Agus dan Rimang (2023) yang menyatakan bahwa media permainan bahasa mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui aktivitas belajar yang aktif dan menyenangkan. Selain itu, Ayu et al. (2026) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan dalam pengajaran Bahasa Indonesia memberikan ruang bagi peserta didik untuk berinteraksi, berkolaborasi, dan mengembangkan kemampuan berbahasa melalui pengalaman belajar yang bermakna. Meskipun demikian, respons positif yang diperoleh dalam penelitian ini tidak dapat dijadikan dasar untuk menyatakan bahwa media edukatif lempar dadu lebih unggul dibandingkan media pembelajaran lainnya karena penelitian ini tidak melakukan perbandingan antarperlakuan. Respons tersebut menggambarkan pengalaman peserta didik terhadap penggunaan media dalam konteks pembelajaran menulis teks drama yang dilaksanakan pada kelas penelitian.

Keterbatasan Penelitian

Interpretasi terhadap hasil penelitian perlu mempertimbangkan batasan konteks tempat penelitian dilakukan agar kesimpulan yang diperoleh tetap sesuai dengan karakteristik data yang tersedia. Penelitian ini hanya melibatkan 20 peserta didik kelas XI di SMA Nurul Huda Pucuk sehingga temuan yang diperoleh lebih merepresentasikan kondisi pembelajaran pada lingkungan tersebut dan belum dapat digeneralisasikan pada populasi yang lebih luas. Selain itu, penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang diperkuat dengan data kuantitatif sehingga fokus utama penelitian berada pada penggambaran proses penerapan media, hasil belajar peserta didik, serta respons mereka selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, penelitian ini belum mampu memberikan penjelasan mengenai hubungan sebab akibat antara penggunaan media edukatif lempar dadu dengan peningkatan kemampuan menulis teks drama.

Keterbatasan lain berkaitan dengan belum adanya perbandingan antara penggunaan media edukatif lempar dadu dengan media pembelajaran lain yang memiliki tujuan serupa. Kondisi tersebut menyebabkan hasil penelitian belum dapat digunakan untuk menentukan tingkat efektivitas relatif media tersebut dibandingkan alternatif pembelajaran lainnya. Meskipun demikian, penelitian ini tetap memberikan kontribusi melalui gambaran empiris mengenai bagaimana media berbasis permainan dapat diterapkan dalam pembelajaran menulis teks drama serta bagaimana peserta didik merespons penggunaannya. Penelitian selanjutnya dapat memperluas kajian dengan melibatkan jumlah subjek yang lebih besar, konteks sekolah yang berbeda, atau menggunakan desain eksperimen maupun metode campuran (*mixed methods*) untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai kontribusi media edukatif lempar dadu terhadap perkembangan keterampilan menulis teks drama.

KESIMPULAN

Pembelajaran menulis teks drama melalui media edukatif lempar dadu memperlihatkan bahwa proses kreatif peserta didik dapat berkembang ketika mereka memperoleh ruang untuk mengeksplorasi gagasan melalui stimulus yang terarah. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi, tetapi juga menjadi penghubung yang membantu peserta didik bergerak dari tahap menemukan ide menuju penyusunan naskah drama secara lebih sistematis. Keterlibatan aktif selama pembelajaran serta respons positif yang diberikan peserta didik memperlihatkan bahwa pengalaman belajar yang memadukan unsur permainan dan aktivitas menulis mampu menciptakan interaksi pembelajaran yang lebih bermakna. Kontribusi penelitian ini terletak pada pemaparan praktik penggunaan media edukatif lempar dadu secara kontekstual, mulai dari proses penerapan, pencapaian hasil belajar, hingga pengalaman peserta didik selama mengikuti pembelajaran menulis teks drama.

Lebih jauh, penggunaan media edukatif lempar dadu memberikan perspektif bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dikembangkan melalui pendekatan yang tidak hanya berorientasi pada produk tulisan, tetapi juga memperhatikan proses bagaimana gagasan dibangun oleh peserta didik. Media ini dapat menjadi salah satu pilihan bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran menulis yang lebih partisipatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam mengembangkan kreativitas. Meskipun demikian, temuan penelitian ini perlu dipahami dalam batas konteks penelitian yang melibatkan satu kelas dengan jumlah peserta didik yang terbatas, sehingga belum dapat merepresentasikan seluruh kondisi pembelajaran pada berbagai lingkungan pendidikan. Pengembangan penelitian berikutnya melalui cakupan subjek yang lebih luas, desain eksperimen, maupun pendekatan metode campuran (*mixed methods*) diperlukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam

mengenai potensi media edukatif lempar dadu dalam mendukung pembelajaran menulis teks drama.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, M., & Rimang, S. S. (2023). Media permainan bahasa untuk pembelajaran bahasa Indonesia SMP. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 2405–2415. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.249>
- Agustina, D. S., Lestari, L. T., & Ihsan, B. (2025). Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dengan model *Problem Based Learning* pada pembelajaran menulis teks deskripsi siswa kelas VII MTs Al-Falah. *Jurnal Basataka*, 8(2), 899–906. <https://doi.org/10.36277/basataka.v8i2.968>
- Amalia, N., Sulistiyawati, W., & Hadi, W. (2025). Meningkatkan keterampilan menulis naskah drama melalui strategi pembelajaran inkuiri–brainstorming pada siswa bahasa Indonesia. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 17(3), 4278–4291. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i3.8137>
- Ananda, N. D. A., & Assidik, G. K. (2025). Respon guru dan siswa terhadap penggunaan novel *Dare* dalam pembelajaran menulis teks drama pada kelas XI. *Estetik: Jurnal Bahasa Indonesia*, 8(1), 1–19. <https://doi.org/10.29240/estetik.v8i1.12789>
- Andriani, & Kurniawan, Y. (2022). Peningkatan keterampilan menulis naskah drama satu babak melalui media YouTube. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(1), 19–27. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v2i1.200>
- Ayu, N. R., Noprianti, M., Asvio, N., Wahyuni, B. D., & Friantary, H. (2026). Pembelajaran berbasis permainan dalam pengajaran bahasa Indonesia: Studi kualitatif tentang keterlibatan siswa dan integrasi budaya di sebuah sekolah dasar Islam. *PPSDP International Journal of Education*, 5(1), 401–415. <https://doi.org/10.59175/pijed.v5i1.906>
- Balaskas, S., Zotos, C., Koutroumani, M., & Rigou, M. (2023). Efektivitas *game-based learning* dalam keterlibatan, motivasi, dan kepuasan siswa kelas 6: Pendekatan Kahoot!. *Education Sciences*, 13(12), 1214. <https://doi.org/10.3390/educsci13121214>
- Chen, J., & Liang, M. (2022). *Play hard, study hard? The influence of gamification on students' study engagement*. *Frontiers in Psychology*, 13, 994700. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.994700>
- 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>
- Dewi, K. S., Fadilah, N., Lappinga, D., & Azizah, S. N. (2025). Tren dan tantangan pembelajaran menulis naskah drama di Indonesia: Tinjauan literatur sistematis. *Jurnal Guru Indonesia*, 5(2), 177–188. <https://doi.org/10.51817/jgi.v5i2.827>
- Humaira, H., & Sujinah. (2026). Peningkatan keterampilan menulis cerpen melalui media kartu bergambar pada siswa kelas IX SMP. *SEKUNDER: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 6(1), 77–87. <https://doi.org/10.51878/secondary.v6i1.9003>
- Indiasty, N., Rochmans, M. F., Ningrum, D. S., & Pramujiono, A. (2025). Peningkatan keterampilan menulis teks drama melalui model *Project-Based Learning* berbantuan media *flipbook* pada siswa kelas XI TPK SMK. *Belajar Bahasa*, 10(2), 239–251. <https://doi.org/10.32528/bb.v10i2.3748>
- Intiana, S. R. H., Prihartini, A. A., Handayani, F., Mar'i, & Faridi, K. (2023). Kurikulum mandiri dan pendidikan bahasa Indonesia sepanjang era *Society 5.0*: Tinjauan pustaka.

Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan, 15(1), 911–921.
<https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i1.3140>

- Kaunang, M. S. C., Rumangu, G., Tania, E. C., Fitriani, & Fitra, M. A. F. (2026). Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis digital di pendidikan tinggi: Tinjauan tren, tantangan, dan teknologi yang muncul. *Jurnal Penelitian dan Tren Pendidikan Tingkat Lanjut*, 8(2), 141–161. <https://doi.org/10.31849/4gnffs30>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Khusnah, A. A., Alvia, S., Lestari, M., Sulistiawati, I., Ramadhani, N., Hamsiana, & Ningsih, S. (2026). Pengembangan *Baamboozle* sebagai media interaksi multidisiplin SMP. *SEKUNDER: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 6(3), 1052–1060. <https://doi.org/10.51878/secondary.v6i3.10796>
- Nadeem, M., Oroszlanyova, M., & Farag, W. (2023). Pengaruh pembelajaran berbasis *game* digital terhadap keterlibatan dan motivasi siswa. *Computers*, 12(9), 177. <https://doi.org/10.3390/computers12090177>
- Rahimansyah, S. F., Marzuqi, I., & Selirowangi, N. B. (2023). Pembelajaran keterampilan menulis puisi dengan menggunakan media gambar berbasis Android pada siswa SMAN 1 Babat. *PENTAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(2), 7–14. <https://doi.org/10.52166/pentas.v9i2.1553>
- Satini, R., & Sari, A. W. (2024). Penerapan keterampilan menulis naskah drama dengan menggunakan media audio visual. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 2(1), 342–348. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i1.631>
- Syarifah, N. A., Lestari, L. T., & Ulfah, A. (2025). Penerapan Media Papan Pintar pada Materi Teks Slogan Sebagai Upaya Ketuntasan Hasil Belajar Kelas VIII SMP Raden Patah Pucuk. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5(3), 2769–2776. <https://dmi-journals.org/deiktis/article/view/1964>