



Pengaruh Penggunaan *Media Story Cube* Berbasis Teks Narasi terhadap Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 24 Cakranegara

Ida Andriani^{1*}, Syaiful Musaddat¹, Syarifuddin¹

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2491>

Article Info:

Received : 10 Juni 2026
Revised : 19 Juni 2026
Accepted : 11 Juli 2026
Published : 17 Juli 2026

Correspondence:

Ida Andriani

Phone: +62 87857842703

Abstract: Reading comprehension is one of the fundamental skills that elementary school students need to master, particularly in the fourth grade, as it plays a crucial role in understanding narrative texts. This study was motivated by the low reading comprehension ability of fourth-grade students at SDN 24 Cakranegara in comprehending narrative texts, as indicated by preliminary observations and an initial test with an average score of 63, as well as the use of conventional teaching methods with limited implementation of innovative learning media. This study aimed to determine the effect of using story cube media based on narrative texts on the reading comprehension ability of fourth-grade students at SDN 24 Cakranegara. The study employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a One-Group Pretest-Posttest Design. The research involved 24 students, of whom 19 with complete data were included in the final analysis. Data were collected using a validated reading comprehension test instrument, which was evaluated by two experts and obtained an average validity score of 89% (categorized as highly feasible). The collected data were analyzed using the Shapiro-Wilk normality test, followed by the Paired Sample t-test and N-Gain analysis. The hypothesis test revealed a significance value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$, indicating that the use of story cube media had a statistically significant effect on students' reading comprehension ability. This finding was supported by the increase in the mean score from 62.32 on the pretest to 75.26 on the posttest. Furthermore, the N-Gain score of 0.3295 was classified as a moderate improvement. Therefore, the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative hypothesis (H_a) was accepted, indicating that the use of narrative text-based story cube media significantly improved the reading comprehension ability of fourth-grade students at SDN 24 Cakranegara.

Keywords: Story Cube; Narrative Text; Reading Comprehension Skills.

Citation: Andriani, I., Musaddat, S., & Syarifuddin. (2026). Pengaruh Penggunaan Media Story Cube Berbasis Teks Narasi terhadap Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 24 Cakranegara. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 3871-3878. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2491>

Pendahuluan

Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, (2022) pendidikan dasar berperan sebagai fondasi utama dalam membangun kemampuan akademik dan karakter siswa. Pada jenjang sekolah dasar, kemampuan paling fundamental yang harus dikuasai adalah membaca pemahaman, yang jauh melampaui sekadar melafalkan tulisan dengan lancar. Kemampuan ini melibatkan serangkaian proses kognitif

kompleks untuk memahami makna tersurat dan tersirat, mengidentifikasi ide pokok, menginterpretasi pesan moral, serta menyimpulkan informasi dari sebuah teks (Apfani & Tulljanah, 2025). Membaca pemahaman melibatkan proses kognitif yang kompleks, seperti memahami ide dan informasi dalam teks, mengaitkannya dengan pengetahuan yang telah dimiliki, serta menafsirkan tujuan penulis. Siswa yang memiliki kemampuan ini dengan baik mampu

Email: idaandriani033103@gmail.com

mengenali struktur teks, memahami hubungan antar gagasan, serta membuat inferensi berdasarkan informasi yang tersedia.

Lebih dari itu, membaca pemahaman berfungsi sebagai kunci keberhasilan dalam mempelajari mata pelajaran lainnya. Dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial, siswa harus menganalisis teks penjelasan untuk memahami fenomena, sementara dalam matematika, siswa dituntut untuk memecahkan soal cerita dengan menerjemahkan bahasa verbal ke dalam simbol dan operasi matematika melalui pemahaman instruksi tekstual yang kompleks (Abidin dkk., 2020).

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, membaca pemahaman memiliki peran yang sangat penting, khususnya dalam memahami teks narasi. Siswa tidak hanya dituntut untuk membaca secara harfiah, tetapi juga mampu memahami alur cerita, mengidentifikasi tokoh dan penokohan, mengenali latar, serta menangkap pesan moral yang terkandung dalam teks. Selain itu, siswa juga perlu menafsirkan makna tersirat dan menghubungkan isi cerita dengan pengalaman atau pengetahuan yang telah dimiliki. Penguasaan kemampuan ini sejak dini tidak hanya mendukung keberhasilan akademik, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan literasi yang kritis dan bernalar yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan abad ke-21.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV, diketahui bahwa siswa telah mempelajari teks narasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Teks narasi menjadi salah satu materi penting karena melatih siswa untuk berpikir runtut, memahami hubungan sebab-akibat, serta mengembangkan kemampuan interpretatif. Namun, realita di lapangan menunjukkan adanya tantangan dalam penguasaan kemampuan membaca pemahaman pada teks narasi.

Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak usia 7-12 tahun berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak mulai mampu berpikir logis terhadap kejadian nyata serta memiliki kemampuan untuk mengklasifikasi, mengurutkan, dan memahami konsep konservasi (Pratiwi & Utami, 2021). Oleh karena itu, siswa pada tahap ini cenderung lebih mudah memahami materi apabila didukung oleh bantuan visual dan pengalaman langsung. Hal ini menjadi penting dalam pembelajaran teks narasi, karena konsep seperti tema, amanat, dan makna tersirat masih bersifat abstrak sehingga memerlukan media atau strategi pembelajaran yang dapat membantu siswa memvisualisasikan isi cerita.

Namun, realita di lapangan justru menunjukkan tantangan yang serius terhadap penguasaan kemampuan membaca pemahaman pada teks narasi. Berdasarkan hasil observasi dan tes awal yang telah

dilakukan kepada 22 siswa (dari total 24 siswa, karena 2 siswa tidak hadir), diketahui bahwa sebanyak 12 siswa masih mengalami kesulitan dalam membaca pemahaman teks narasi. Selain itu, diperoleh nilai rata-rata sebesar 63, yang menunjukkan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa masih tergolong rendah dan belum mencapai hasil yang optimal.

Berdasarkan tes yang telah dilakukan, siswa mengalami kesulitan dalam beberapa aspek pemahaman teks narasi, di antaranya menentukan tema, menentukan amanat, mengidentifikasi sudut pandang, menjelaskan tindakan tokoh, menjelaskan peran tokoh lain dalam penyelesaian masalah, serta membedakan tokoh utama dan tokoh pendukung. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa belum mampu memahami unsur-unsur intrinsik teks narasi.

Permasalahan ini dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional yang masih berpusat pada guru sehingga kemampuan analisis dan kemampuan berpikir kritis siswa menjadi kurang optimal. Selain itu, siswa lebih sering diberikan tugas menulis secara terus-menerus tanpa variasi kegiatan pembelajaran yang menarik, sehingga siswa merasa lelah, jenuh, dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Guru juga belum memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, seperti video animasi, gambar interaktif, atau permainan edukatif yang dapat membantu memvisualisasikan isi cerita. Akibatnya, keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi rendah, sehingga berdampak pada kurang optimalnya kemampuan membaca pemahaman, khususnya dalam memahami teks narasi.

Urgensi permasalahan ini semakin meningkat di era digital yang ditandai dengan perubahan pola konsumsi informasi secara signifikan. Maraknya penggunaan gawai dan paparan konten digital yang bersifat instan, seperti video pendek dan media sosial, cenderung menurunkan minat baca serta daya konsentrasi siswa terhadap teks panjang (Fitra & Darmuki, 2023). Siswa menjadi terbiasa menerima informasi secara cepat tanpa melalui proses berpikir mendalam, sehingga kemampuan analitis dan interpretatif dalam memahami teks narasi menjadi kurang berkembang.

Selain itu, berdasarkan survei yang dilakukan oleh Perpustakaan Nasional menunjukkan bahwa waktu membaca anak Indonesia berkisar antara 15-30 menit perhari, yang masih tergolong rendah dibandingkan standar internasional (Perpusnas, 2020). Kondisi ini berbanding terbalik dengan tuntutan kurikulum yang menekankan penguasaan literasi tingkat tinggi, termasuk kemampuan membaca pemahaman yang kompleks. Kesenjangan antara tuntutan pembelajaran dan kondisi nyata siswa

menunjukkan bahwa diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Meskipun SDN 24 Cakranegara telah melaksanakan program literasi RALI (Rabu Literasi dan Numerasi), program tersebut belum mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa secara optimal karena kurangnya pendampingan selama kegiatan membaca.

Menghadapi permasalahan tersebut, solusi yang dapat diajukan adalah mengubah proses pembelajaran menjadi aktivitas yang menyenangkan dengan mengintegrasikan unsur permainan dalam latihan memahami dan mengonstruksi teks narasi. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) terbukti lebih menarik bagi siswa dan mampu meningkatkan motivasi belajar. Hal ini sejalan dengan pernyataan Fred Rogers bahwa "*Play gives children a chance to practice what they are learning*" (Madray & Catalano, 2017), yang menekankan bahwa bermain memberikan siswa kesempatan untuk mempraktikkan apa yang mereka pelajari. Melalui permainan edukatif, siswa tidak hanya termotivasi tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan literasi mereka secara aktif dan bermakna.

Mengacu pada identifikasi berbagai permasalahan tersebut, maka diperlukan pengembangan media pembelajaran inovatif yang mampu mengubah proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran. Salah satu alternatif media yang dinilai potensial dan relevan dengan karakteristik generasi digital adalah media *story cube* berbasis teks narasi (Dewi & Fahrurrozi, 2023). Saat ini sudah banyak permainan edukatif yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran, khususnya dalam mengembangkan kemampuan memahami dan menyusun teks narasi. Salah satu permainan yang dinilai efektif adalah *story cube*, yaitu sebuah permainan yang menggunakan dadu bergambar. Permainan ini bertujuan untuk mendorong semua pemain mengeluarkan imajinasi mereka dari gambar yang muncul pada dadu tersebut dan merangkainya menjadi sebuah cerita.

Media inovatif ini berbentuk kubus (dadu) tiga dimensi yang pada setiap sisinya memuat gambar atau simbol yang merepresentasikan unsur-unsur cerita seperti tokoh atau karakter, *setting* atau tempat, dan konflik. *Story cube* ditinjau dapat melatih dan meningkatkan kemampuan berimajinasi siswa dalam memahami dan menyusun cerita. Tidak hanya itu, dalam artikel yang ditulis Weder dkk. (2019) disebutkan bahwa *story cube* memberikan rangsangan positif untuk permainan membuat dan memahami cerita. Hurst (2016) juga menjelaskan bahwa *story cube* merupakan media yang cocok untuk pengajaran narasi. Dengan mengelilingkan dadu yang berisi gambar sederhana,

siswa dapat membuat cerita berdasarkan kemampuan masing-masing, sehingga menghasilkan cerita yang sepadan dengan usia dan kemampuan bahasa mereka. Keunggulan media ini tidak hanya terletak pada fungsinya sebagai alat peraga visual, tetapi juga sebagai permainan edukatif yang mampu merangsang kreativitas, imajinasi, kemampuan menulis, kemampuan bercerita, dan kolaborasi antar siswa melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*).

Dalam konteks pembelajaran membaca pemahaman teks narasi, pemanfaatan *story cube* diharapkan dapat menjadi katalisator atau pendorong yang membantu siswa memvisualisasikan alur cerita, mengidentifikasi unsur-unsur narasi melalui simbol gambar, dan menyusunnya kembali menjadi cerita yang terstruktur. Melalui aktivitas melempar dadu, berdiskusi dalam kelompok, dan menyusun cerita berdasarkan gambar yang muncul, pembelajaran berubah menjadi dinamis, partisipatif, dan bermakna. Siswa tidak lagi menjadi pendengar pasif, melainkan aktif sebagai *co-creator* atau mitra pencipta yang bersama-sama mengonstruksi pengetahuan. Implementasi media ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pembelajaran melalui pengalaman langsung, serta teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak usia SD berada pada tahap operasional konkret yang membutuhkan media visual dan manipulatif untuk memahami konsep abstrak. Dengan demikian, *story cube* tidak hanya menjadi media transformatif untuk meningkatkan membaca pemahaman, tetapi juga menumbuhkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi.

Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk melakukan kajian terkait media *story cube* melalui penelitian berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Story Cube Berbasis Teks Narasi terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 24 Cakranegara". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media *story cube* dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa, khususnya dalam aspek analisis teks, pemahaman konteks, dan interpretasi makna bacaan. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan tepat guna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia.

Metode Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian eksperimen melalui *pre-experimental design*

dengan tipe *One Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Sugiyono (2022) secara sistematis, *desain One Group Pretest-Posttest* dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$$

Keterangan:

O_1 = *Pretest* (pengukuran awal kemampuan siswa)

X = Perlakuan (penggunaan media *story cube* berbasis teks narasi)

O_2 = *Posttest* (pengukuran akhir kemampuan siswa)

Desain ini dipilih karena sekolah hanya memiliki satu rombongan belajar kelas IV sehingga tidak memungkinkan pembagian kelompok kontrol dan eksperimen.

Desain Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SDN 24 Cakranegara, Jalan Rajawali II, Karang Taliwang, Kecamatan Cakranegara, Kota Mataram, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 24 orang (12 laki-laki, 12 perempuan), dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Dari jumlah tersebut, sebanyak 19 siswa memiliki data lengkap dan diikutsertakan dalam analisis akhir; 5 siswa lainnya tidak diikutsertakan dalam analisis karena tidak mengikuti salah satu tahapan tes, baik *pretest* maupun *posttest*, sehingga data yang diperoleh tidak lengkap. Oleh karena itu, analisis hasil penelitian difokuskan pada data dari 19 siswa yang memenuhi kriteria kelengkapan data penelitian.

Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data berupa tes kemampuan membaca pemahaman dalam bentuk soal uraian sebanyak 15 soal. Tes dirancang untuk mengukur pemahaman pada berbagai level Taksonomi Bloom (C1-C6), mencakup kemampuan menentukan tema, peran tokoh, latar, konflik, amanat, dan makna tersirat dalam teks narasi.

Uji validitas instrumen pada penelitian ini menggunakan uji validitas isi melalui penilaian para ahli (*expert judgement*) yang terdiri dari satu dosen dan satu guru.

Teknik Analisis Data Penelitian

Data dianalisis menggunakan tiga prosedur statistik: (1) Uji normalitas *Shapiro-Wilk* untuk memastikan data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal ($n < 50$) pengujian dilakukan dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, dengan kriteria pengambilan keputusan apabila nilai *p-value* $> 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal dan memenuhi syarat

untuk dilanjutkan ke uji hipotesis, sedangkan apabila nilai *p-value* $\leq 0,05$ maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal; (2) uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *story cube* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa yang dilihat dari perbedaan hasil *pretest* dan *posttest*. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sedangkan apabila nilai Sig. (2-tailed) $\geq 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak; dan (3) Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa setelah diberikan perlakuan

Hasil dan Diskusi Validasi Penelitian

Uji validitas instrumen pada penelitian ini menggunakan uji validitas isi melalui penilaian para ahli (*expert judgement*) yang terdiri dari satu dosen dan satu guru.

Tabel 1. Data Hasil Validasi Instrumen Penelitian Oleh Ahli (*Expert Judgement*)

Instrumen Penelitian	Skor		Kualifikasi
	Validator I (Dosen)	Validator II (Guru)	
Soal Uraian	88%	90%	Sangat layak

Hasil validasi menunjukkan bahwa instrumen penelitian memperoleh skor 88% dari validator I dan 90% dari validator II, dengan rata-rata sebesar 89%. Berdasarkan kriteria kelayakan yang digunakan, skor tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa instrumen telah sesuai dengan indikator pembelajaran dan mampu mengukur kemampuan membaca pemahaman siswa, sehingga dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian.

Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Tabel 2. Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	19	19
Rata-rata	62,32	75,26
Nilai Minimum	42	45
Nilai Maksimum	77	95
Peningkatan Rata-rata	-	+12,95

Berdasarkan Tabel.2 menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* sebesar 62,32, sedangkan rata-rata nilai *posttest* sebesar 75,26. Nilai *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest* menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa

setelah diberikan perlakuan menggunakan media *Story Cube* berbasis teks narasi.

Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas guna memastikan bahwa data *pretest* dan *posttest* yang diperoleh telah memenuhi asumsi distribusi normal sebagai syarat penggunaan statistik parametrik. Pengujian dilakukan dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$,

dengan kriteria pengambilan keputusan apabila nilai *p-value* $> 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke uji hipotesis. Berdasarkan hasil analisis, nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,075 dan nilai *posttest* sebesar 0,673. Kedua nilai tersebut lebih besar dari $\alpha = 0,05$, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi normalitas terpenuhi dan analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji *Paired Sample t-Test*.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)

				<i>Tests of Normality</i>		
		<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>		<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest</i>	.171	19	.145	.910	19	.075
<i>Posttest</i>	.128	19	.200*	.965	19	.673

Uji Hipotesis (Paired Sample T-Test)

Tabel 4. Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

				<i>Paired Samples Test</i>		
<i>Paired Differences</i>						
<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>						
<i>Upper</i>				<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
<i>Pair 1</i>	<i>Pretest - Posttest</i>	-6.956	-4.540	18	.000	

Hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media story cube terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 24 Cakranegara.

Uji N-Gain

Berdasarkan hasil analisis pada tabel, diperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,3295. Nilai tersebut berada pada rentang nilai *g* berada di antara 0,30 sampai 0,70 ($0,30 \leq g \leq 0,70$) sehingga termasuk dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Story Cube tidak hanya memberikan pengaruh, tetapi

juga mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa dengan tingkat peningkatan pada kategori sedang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *story cube* berbasis teks narasi terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 24 Cakranegara. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, diperoleh temuan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media story cube terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *Paired Sample T-Test* yang menunjukkan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ ($0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Tabel 5. Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics

	<i>N</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
NGain	19	-.22	.88	.3295	.30505
Valid N (listwise)	19				

Temuan ini sejalan dengan penelitian Edwin dkk. (2021) yang menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa secara signifikan. Selain itu, Kayanti

dkk. (2022) juga menemukan bahwa perlakuan pembelajaran yang inovatif berpengaruh positif terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar. Dalam konteks pembelajaran

teks narasi, membaca pemahaman merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting untuk dikuasai oleh siswa sekolah dasar. Musaddat (2015) menyatakan bahwa keterampilan berbahasa, termasuk membaca pemahaman, perlu dikembangkan secara terencana dan berkesinambungan melalui penggunaan media dan strategi pembelajaran yang tepat.

Peningkatan kemampuan membaca pemahaman tersebut tercermin dari perbandingan nilai rata-rata pretest dan posttest siswa. Sebelum diberikan perlakuan menggunakan media *story cube*, nilai rata-rata *pretest* siswa sebesar 62,32. Setelah diberikan perlakuan, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 75,26. Peningkatan sebesar 12,95 poin ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan media *story cube* mampu mendorong siswa untuk lebih aktif mengonstruksi makna dari teks narasi yang dibaca, sehingga pemahaman mereka terhadap isi cerita menjadi lebih baik.

Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,3295 yang termasuk dalam kategori sedang berdasarkan kriteria Hake (1999). Nilai N-Gain tertinggi sebesar 0,88 diperoleh oleh salah satu siswa yang menunjukkan peningkatan dalam kategori tinggi, sedangkan terdapat pula beberapa siswa yang memperoleh nilai N-Gain negatif, artinya nilai *posttest*-nya lebih rendah dibandingkan nilai *pretest*. Kondisi ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya perbedaan kemampuan awal siswa, tingkat konsentrasi, serta keterbatasan waktu pelaksanaan perlakuan yang hanya dilakukan dalam satu kali pertemuan. Meskipun demikian, secara keseluruhan penggunaan media *story cube* tetap memberikan dampak positif yang bermakna terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa.

Keberhasilan penggunaan media *story cube* tidak terlepas dari karakteristiknya yang bersifat konkret, manipulatif, visual, dan interaktif. Media *story cube* berbentuk kubus bergambar yang memuat unsur-unsur cerita seperti tokoh, latar, dan konflik. Gambar-gambar tersebut membantu siswa memahami isi cerita secara lebih mudah karena siswa dapat melihat representasi visual dari teks yang dipelajari, sekaligus menghubungkan informasi yang dibaca dengan pengalaman nyata mereka. Dengan demikian, penggunaan media *story cube* terbukti mampu menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami unsur-unsur teks narasi seperti tokoh, latar, alur, dan pesan cerita. Temuan ini relevan dengan penelitian Sumiarti dkk. (2022) yang menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran inovatif berbantuan media dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan mengolah teks narasi.

Selain itu, media *story cube* juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena dikemas

dalam bentuk permainan, sehingga siswa lebih termotivasi dan tidak mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan pendapat Ramadani (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Setiawan dkk. (2021) juga menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan belajar siswa di sekolah dasar.

Dari sisi proses pembelajaran, siswa tampak antusias saat mengamati gambar pada sisi-sisi kubus dan mendiskusikan kaitannya dengan teks narasi yang telah mereka baca. Aktivitas tersebut mendorong siswa untuk berpikir secara kritis dalam mengidentifikasi unsur-unsur narasi, seperti tokoh, latar, dan konflik. Hal ini sejalan dengan penelitian Morilla (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *story cube* mampu meningkatkan keterampilan siswa karena media tersebut membantu siswa mengembangkan ide secara lebih terstruktur dan kreatif. Penelitian Sultan (2020) juga membuktikan bahwa penggunaan *game story cube* memberikan pengaruh signifikan terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa sekolah dasar. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media *story cube* sebagai media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa, meskipun penelitian ini lebih difokuskan pada kemampuan membaca pemahaman teks narasi.

Keberhasilan tersebut juga dapat dijelaskan melalui landasan teoretis yang relevan. Hasil penelitian ini didukung oleh teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky (dalam Rizki, 2025), yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman belajar dan interaksi dengan lingkungan. Dalam pembelajaran menggunakan media *story cube*, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi terlibat langsung melalui aktivitas mengamati gambar, berdiskusi, memahami isi cerita, dan menyampaikan hasil pemahaman mereka. Melalui aktivitas tersebut, siswa secara aktif membangun pemahaman terhadap teks narasi, sehingga pembelajaran menjadi berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Selain itu, hasil penelitian ini juga sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami materi apabila disajikan melalui media konkret dan visual. Media *story cube* yang berbentuk kubus bergambar membantu siswa memvisualisasikan unsur-unsur teks narasi sehingga mereka lebih mudah memahami alur cerita secara

runtut, mengenali konflik yang terjadi, serta menentukan amanat yang terkandung dalam teks. Dengan demikian, penggunaan media *story cube* sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.

Berdasarkan keseluruhan temuan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media *story cube* berbasis teks narasi terbukti memberikan pengaruh yang signifikan dan positif terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 24 Cakranegara. Media ini efektif digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada kompetensi membaca pemahaman teks narasi di tingkat sekolah dasar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *story cube* berbasis teks narasi terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 24 Cakranegara. Pengaruh tersebut dibuktikan melalui hasil uji *Paired Sample T-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan membaca pemahaman siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media *story cube*.

Penggunaan media *story cube* juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata *pretest* sebesar 62,32 menjadi 75,26 pada nilai rata-rata *posttest*. Selain itu, hasil uji N-Gain memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,3295 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *story cube* cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa terhadap teks narasi.

Media *story cube* membantu siswa memahami unsur-unsur teks narasi melalui pembelajaran yang bersifat konkret, visual, interaktif, dan menyenangkan. Dengan demikian, media *story cube* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar.

Ucapan Terimakasih

Teruntuk Dosen Pembimbing I saya Bapak Dr. Syaiful Musaddat, M.Pd. dan Dosen Pembimbing II saya Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd., yang dengan tulus dan sabar telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran di tengah kesibukan beliau untuk memberikan bimbingan, arahan, saran, dan petunjuk yang sangat berarti selama proses penyusunan dan penulisan skripsi ini. Setiap masukan yang beliau berikan bukan sekadar koreksi

akademik, melainkan juga pelajaran berharga yang mengajarkan penulis untuk berpikir lebih kritis, teliti, dan bertanggung jawab. Terima kasih atas kepercayaan, kesabaran, dan keikhlasan yang telah beliau curahkan kepada penulis. Semoga Allah SWT membalas seluruh kebaikan beliau dengan sebaik-baiknya balasan.

Referensi

- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2020). Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis. Bumi Aksara.
- Apfani, S., & Tulljanah, R. (2025). Keterampilan Membaca Pemahaman di Sekolah Dasar. Mega Press Nusantara.
- Dewi, R. S., & Fahrurrozi, F. (2023). Pengembangan Media Story Cube Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 78-92.
- Edwin, L. D., Gunayasa, I. B. K., & Setiawan, H. (2021). Pengaruh Strategi Directed Reading Thinking Activity terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Kelas V SD Gugus 3 Kecamatan Gunung Sari. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1).
- Fitra, D., & Darmuki, A. (2023). Pengaruh Gadget terhadap Minat Baca dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1123-1134.
- Hurst, T. D. (2016). How to Teach Narratives: A Survey of Approaches. *Narrative Inquiry in Education*, 54, 5-29.
- Kayanti, F., Tahir, M., & Musaddat, S. (2022). Pengaruh Strategi KWL terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 9 Ampenan. *Jurnal Ilmiah PENDAS*.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka. Kemendikbudristek.
- Madray, A., & Catalano, A. (2017). The Curriculum Material Center's Vital Link to Play and Learning: What's the Connection?. *Education Libraries*, 33(2), 11-17.
- Morilla, H. L. A., Rojas, F. M., & Baluyos, G. R. (2025). Penggunaan Story Cube dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa. *Jurnal Internasional Penelitian dan Inovasi dalam Ilmu Terapan*, 10(9), 104-110.
- Musaddat, S. (2015). Peningkatan Keterampilan Berbahasa Indonesia. Argapuji Press.
- Perpustakaan Nasional RI. (2020). Hasil Penelitian Minat Baca Masyarakat Indonesia Tahun 2020.
- Pratiwi, D., & Utami, S. (2021). Analisis Unsur Intrinsik dan Ekstrinsik dalam Teks Narasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(1), 45-60.

- Ramadani, F., Melisa, F., & Putri, D. A. E. (2023). Penerapan Media Pembelajaran terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 99-106.
- Rizki, S. A., Bik, M. T. N., & Susanti, E. (2025). Teori Belajar Konstruktivisme. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 4(4), 6867-6882.
- Setiawan, H., & Tumardi, T. (2019). Pengembangan Instrumen Asesmen Kompetensi pada Ranah Afektif di Sekolah Dasar. *Musamus Journal of Primary Education*, 1-12.
- Sultan, M. A., & Muhammad, K. (2020). Penggunaan Game Story Cube Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas VI SDN 161 Pinrang (Skripsi). Universitas Negeri Makassar.
- Sumiarti, T., Zain, M. I., & Setiawan, H. (2022). Pengaruh Model Think Talk Write Berbantuan Kartu Kalimat Terhadap Kemampuan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas V SDN 33 Kota Bima. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3).
- Weder, F., Lemke, S., & Tungal, A. (2019). (Re) Storying Sustainability: The Use of Story Cubes in Narrative Inquiries. *Sustainability*, 11(19), 5264.