DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)
http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal
E-ISSN : 2722-7839, P-ISSN : 2746-7732
Vol. 7 No. 2 (2026), 278-290

Kemampuan Menulis Teks Cerita Sederhana Murid Kelas III melalui Media Dadu Cerita Berbasis QR Code pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Mukti Widayati[1], Rizqy Dyah Safitri[2], Nuur Hayati[3]
*Email: muktiwidayati65@gmail.com
[12] FKIP, Universitas Veteran Bangun Nusantara; SD Negeri Kenep 03

Abstrak

Keterampilan menulis teks cerita sederhana pada murid kelas III masih menghadapi berbagai kendala, terutama dalam menemukan dan mengembangkan ide, menyusun urutan peristiwa, memilih kosakata, serta menerapkan ejaan dan tanda baca. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses penggunaan media Dadu Cerita berbasis *QR Code*, kemampuan murid dalam menulis teks cerita sederhana, dan respons murid terhadap penggunaan media tersebut. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan eksploratif. Subjek penelitian terdiri atas 12 murid kelas III SD Negeri Kenep 03 Tahun Pelajaran 2026/2027. Data dikumpulkan melalui penugasan menulis, observasi, wawancara, angket, dan analisis dokumen. Data dianalisis menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña melalui tahapan kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media dilakukan melalui empat tahap, yaitu mengenali stimulus dan unsur cerita, menyusun struktur cerita, membuat kerangka, serta mengembangkan kerangka menjadi teks cerita sederhana. Berdasarkan pemetaan hasil penilaian, terdapat 7 murid dalam kategori mampu, 4 murid dalam kategori cukup mampu, dan 1 murid dalam kategori kurang mampu. Murid memberikan respons positif, terutama terhadap aktivitas melempar dadu dan penggunaan video animasi. Media membantu murid memperoleh gagasan awal, sedangkan pengembangan gagasan menjadi teks dan penggunaan *QR Code* masih memerlukan pendampingan guru. Dengan demikian, Dadu Cerita berbasis *QR Code* dapat digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran menulis yang interaktif dan kontekstual.

Kata Kunci: Dadu Cerita, QR *Code*, Menulis, Teks Cerita, Sekolah Dasar

Abstract

Third-grade students still face various difficulties in writing simple story texts, particularly in generating and developing ideas, organizing sequences of events, selecting appropriate vocabulary, and applying spelling and punctuation correctly. This study aims to describe the process of using QR Code-based Story Dice media, students' ability to write simple story texts, and their responses to the use of the media. This study employed a qualitative descriptive method with an exploratory approach. The participants were 12 third-grade students at SD Negeri Kenep 03 during the 2026/2027 academic year. Data were collected through writing assignments, observations, interviews, questionnaires, and document analysis. The data were analyzed using the Miles, Huberman, and Saldaña model through data condensation, data display, and conclusion drawing and verification. The findings show that the use of the media was implemented through four stages: identifying the stimulus and story elements, organizing the story structure, developing an outline, and developing the outline into a simple story text. Based on the descriptive classification of the writing scores, 7 students were categorized as capable, 4 students as fairly capable, and 1 student as less capable. Students responded positively to the media, particularly to the dice-throwing activity and animated videos. The media helped students generate initial ideas, while developing ideas into coherent texts and using the QR Code still required teacher guidance. Therefore, QR Code-based Story Dice can serve as a supporting medium for interactive and contextual writing instruction.

Keywords: Story Dice, QR Code, Writing, Narrative Text, Elementary School

Info Artikel : Diterima September 2026 | Disetujui Oktober 2026 | Dipublikasikan November 2026

Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan literasi dan komunikasi murid. Keterampilan berbahasa yang didalamnya mulai dari menyimak, berbicara, membaca, dan menulis menjadi sebuah kesatuan yang mendukung satu sama lainnya dalam penggunaan bahasa (Tarigan, 2013). Di antara keterampilan tersebut, menulis jadi satu contoh kemampuan produktif yang diperlukan dikarenakan bisa memberikan ruang pada murid menjabarkan gagasannya, pengalamannya, maupun informasi ke wujud tulisan. Kegiatan ini dapat memberikan pelatihan kepada murid agar mampu berpikir secara terstruktur, teratur, kritis, hingga kreatif. Dengan demikian pengajaran Bahasa Indonesia perlu menyajikan kegiatan menulis yang memiliki arti, sesuai dengan pengalaman murid, dan sejalan dengan perkembangan karakter mereka (Tarigan, 2013).

Kegiatan menulis berkaitan erat dengan kemampuan seseorang dalam mengungkapkan gagasan, pikiran, dan perasaan ke dalam bentuk tulisan. Melalui kegiatan menulis, murid dapat mengembangkan kemampuan berbahasa sekaligus menyampaikan informasi dan pengalaman secara tertulis. Oleh karena itu, keterampilan menulis perlu dikembangkan secara bertahap melalui kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada murid untuk menemukan ide, mengorganisasikan gagasan, dan mengembangkannya menjadi tulisan yang runtut. Dalman (2016) menyatakan bahwa menulis adalah kegiatan komunikasi yang memanfaatkan bahasa tulis untuk menyampaikan pesan kepada orang lain. Di dalam praktik yang dijalankan, murid harus bisa memilah sebuah ide, menumbuhkan gagasannya, menyusun data keterangan dengan sistemis, memilah kosakatanya, menyusun sebuah kalimat, sampai memaksimalkan ejaan dan tanda bacanya dengan baik. Ocktaviani et al. (2026) mengungkapkan dimana kemampuan menulis murid kelas III bisa tercerminkan dari isi ceritanya, strukturnya, pemanfaatan bahasa, sampai ejaan dan tanda baca. Kajian ini akan memaksimalkan kemampuan menulis dari lima aspek yang dijabarkan Nurgiyantoro (2016) mulai dari isi (*content*), organisasi (*organization*), kosakata (*vocabulary*), penggunaan bahasa (*language use*), dan mekanik (*mechanics*). Kelimanya akan dicocokkan dengan karakter tulisan berwujud teks cerita sederhana yang diperoleh atau disusun murid. Kata-kata yang ditulis akan disesuaikan agar sesuai dengan cerita sederhana yang muncul dari karya atau kreativitas tersebut pencapaian murid. Kesulitan dalam menulis masih terlihat dari kesulitan murid dalam mencari ide dan memperkaya konten pemikiran, membangun kerangka cerita, menambah perbendaharaan kata, sampai memakai tata cara ejaan dan penanda wacana yang tepat (Nurazizah & Darmayanti, 2025).

Selama penerapan Kurikulum Merdeka, pendidikan Bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kemampuan murid dalam menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar.
Meningkatkan kemampuan literasi murid dengan menggabungkan keterampilan menerima dan menghasilkan informasi yang membantu mereka memahami berbagai jenis atau bentuk teks sesuai dengan tingkat perkembangan mereka. Penguatan literasi dalam Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berpusat pada murid melalui pendekatan yang lebih bisa diakses dan menyenangkan. pengalaman belajar yang sesuai dengan konteks, memiliki makna, dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir (Faiz et al., 2022). Senada dengan Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B, pembelajaran menulis ditujukan supaya muridnya bisa menjabarkan gagasannya dan informasinya ke wujud tulisan selaras atas konteks dan tujuan komunikasi. Maka pembelajaran menulis harus disusun secara kontekstual lewat sebuah taktik dan media yang bisa memberi ruang atau pengalaman belajar bermakna selaras dengan karakter perkembangannya murid SD (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2024).

Salah satu bentuk tulisan yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah teks cerita sederhana. Kegiatan menulis teks cerita memberikan kesempatan kepada murid untuk menuangkan gagasan dan pengalaman ke dalam rangkaian peristiwa yang runtut. Dalam prosesnya, murid perlu menentukan ide, tokoh, latar, dan alur cerita, kemudian mengembangkan unsur-unsur tersebut menjadi teks yang utuh dengan memperhatikan penggunaan kosakata, struktur kalimat, ejaan, dan tanda baca. Di kelas tiga (III), penyusunan cerita harus dicocokkan dengan kecakapan

berbahasa murid supaya menjadikan gagasan yang dimanfaatkan punya sifat yang sederhana mudah dipahami dan tetap mempunyai urutan peristiwa yang jelas. Rahayu et al. (2025) menempatkan kemampuan menulis teks cerita menjadi salah satu hal penting yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III. Hasil kajian menunjukkan bahwa dengan memberi stimulus visual, murid dapat lebih mudah mengembangkan kemampuan menulis teks cerita mereka dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III. Kemudian ada Hapsari & Sismulyasih (2026) yang menemui dimana murid kelas III masih terkena hambatan saat mentransformasi ide menjadi tulisan dan memanfaatkan ejaan dengan tepat. Teks cerita sederhana dalam kajian ini diartikan sebagai tulisan yang berasal dari ide sederhana murid dan dikembangkan menjadi rangkaian peristiwa yang berurutan. Penulisannya menggunakan bahasa tulis yang sesuai dengan tingkat perkembangan kelas III. Wawasannya itu bisa menjadi batasan operasional guna menelaah tulisan murid yang membuat perlunya stimulus yang bisa memudahkan seorang murid bisa mendapat ide sekaligus mengarahkannya dalam mengembangkan gagasan untuk bisa menjadi cerita.

Aktivitas menulis pada jenjang SD masih menghadapi banyak hambatan. Murid dapat kesulitan saat akan memilah awal cerita, mengaitkan gagasan antarkalimat, menyusun peristiwanya secara berurutan, dan memanfaatkan kosakata dan kaidah ejaannya dengan tepat. Dengan demikian dapat tercermin secara jelas bila aktivitas pembelajaran lebih banyak dilaksanakan dengan cara ceramah dan pemberian tugas tanpa adanya sebuah stimulus yang menarik. Prihatin & Widayati (2019) menjabarkan dimana kemampuan menulis murid bisa diberi pengaruh oleh minat menulis yang rendah, minimnya kosakata, susahnya memulai tulisan, dan tidak menariknya media yang dipakai. Maka pemilihan media yang selaras dengan karakternya murid sangat diperlukan sekali untuk bisa menyusun kegiatan menulis yang aktif dan menyenangkan. Media pembelajaran bisa menyediakan rangsangan visual sampai kontekstual yang memudahkan murid menentukan temanya, mengembangkan isi, dan mengurutkan cerita. Lalu, media yang inovatif bisa mendatangkan motivasi dan keikutsertaan murid selama pembelajaran (Kinasih et al., 2024).

Dadu Cerita dapat jadi salah satu contoh alternatif media yang bisa dipakai supaya bisa memberi stimulus dalam kegiatan menulis dikarenakan Dadu Cerita memanfaatkan bentuk dadu untuk jadi wadah dalam memilah pemantik cerita mulai dari tokoh, tempat, gambar, kata, atau petunjuk tertentu. Hasil melempar dadu akan memberi awal yang bisa dimanfaatkan oleh muridnya agar bisa menemukan dan mengembangkan ide. Unsur permainan di dalamnya dapat memberikan ruang untuk kegiatan menulis dengan cara yang lebih interaktif karena muridnya ikut serta dalam memperoleh stimulus. Davalenne et al. (2025) Dadu Cerita akan membantu murid-murid dalam mengembangkan ide-idenya dan menerima respons yang berguna positif dalam pembelajaran menulis cerita pendek. Ratnaningsih & Hasanudin (2025) juga menjelaskan bahwa dalam pengembangan Dadu Cerita perlu diperhatikan kemudahan dalam menggunakan, cara berpandu, materi yang diberikan, tampilan visual, serta fungsi dan manfaat belajar yang ada. Berdasarkan hal itu, Dadu Cerita bisa dimanfaatkan sebagai media pengenalan yang membantu murid mendapatkan gagasan pertama sebelum mengembangkannya menjadi sebuah cerita.

Pemanfaatan Dadu Cerita dalam pembelajaran menulis bisa dijalankan dengan langkah atau tahapan yang sistematis. Penelitian Hanifah et al, pada tahun 2026, dikembangkan media berbasis *Google Sites* dengan bantuan Dadu Cerita dalam proses pembelajaran. menulis cerpen di SD. Proses belajar dilakukan secara bertahap, mulai dari mengenali unsur-unsur dalam cerita, kemudian menentukan struktur ceritanya. menyusun kerangka, kemudian mengembangkan kerangka menjadi teks. Tahapan demikian memperlihatkan bahwa media difungsikan menjadi sumber stimulus dan bisa membantu murid melewati proses pengembangan tulisan secara terarah. Pada kajian ini, tahapannya itu dikembangkan menjadi empat kegiatan yakni mengenali stimulus dan unsur cerita, menyusun struktur cerita, membuat kerangka, dan mengembangkan kerangka menjadi teks cerita sederhana (Hanifah et al., 2026). Aktivitas melempar dadu dan memindai *QR Code* dipakai supaya bisa mendapat stimulus, kemudian murid mengamati video animasi dan menelaah unsur cerita sebelum menyusun serta mengembangkan tulisannya.

Media Dadu Cerita dalam kajian ini memiliki ciri khusus karena setiap sisi dadu dilengkapi dengan *Quick Response (QR) Code. QR Code* ini bisa menghubungkan media yang nyata dengan sumber stimulus digital. Setelah mendapatkan sisi dadu dengan aktivitas yang diinginkan, murid kemudian memindai *QR Code* untuk membuka video animasi yang sudah disiapkan. Videonya bisa dimaksimalkan menjadi sumber rangsangan bagi murid dalam menentukan tokoh, latar, peristiwa, dan alur yang akan dikembangkannya. Proses pembelajaran kemudian dijalankan dengan berurutan, mulai dari melempar dadu, lalu memeroleh dan mengakses stimulus, mengamati video, menemukan ide, menyusun gagasan, hingga menghasilkan teks cerita sederhana. Dengan karakter demikianlah membuat Dadu Cerita berbasis *QR Code* menyatukan aktivitas bermain dengan teknologi digital sekaligus mengkaitkan proses memperoleh stimulus dengan kegiatan mengembangkan ide dan menghasilkan tulisan.

Berbagai kajian sebelumnya memberikan cerminan dimana media pembelajaran dapat mendukung perkembangan keterampilan menulis murid SD. Maulidya et al. (2025) menemukan bahwasanya penggunaan Dadu Cerita dapat mendukung kreativitas, partisipasi, dan keterampilan menulis narasi murid. Permata & Dian (2025) juga mencerminkan bahwa media visual, gambar seri, media digital, dan media berbasis permainan dapat membantu murid menemukan ide, mengembangkan alur secara runtut, dan meningkatkan motivasi dalam menulis. Lalu, Partini et al. (2025) mencerminkan bahwa penggunaan media digital mampu meningkatkan keterlibatan murid dalam kegiatan pembelajaran menulis. Hasilnya itu memperlihatkan bahwa perpaduan aktivitas bermain dengan teknologi bisa jadi alternatif untuk menciptakan pembelajaran menulis yang lebih interaktif dan bermakna.

Meskipun banyak penelitian tentang media pembelajaran keterampilan menulis telah dilakukan, studi yang secara spesifik meneliti kemampuan murid dalam menulis teks narasi sederhana menggunakan Dadu Cerita berbasis Kode *QR* masih terbatas. Penelitian terdahulu lebih sering menguji keefektifan atau perbaikan hasil belajar dengan metode kuantitatif. Kajian yang mendeskripsikan secara mendalam kemampuan menulis murid, proses penggunaan media, dan respons murid selama pembelajaran dengan pendekatan kualitatif masih belum banyak ditemukan. Lalu, kajian yang secara khusus mengaitkan Dadu Cerita berbasis *QR Code* dengan penulisan teks cerita sederhana sesuai konteks Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B juga masih terbatas.

Kebaruan kajian ini terletak pada penggunaan media Dadu Cerita berbasis *QR Code* sebagai media pembelajaran inovatif. Media Dadu Cerita ini menggabungkan permainan edukatif dengan teknologi digital, sehingga dapat menstimulasi kemampuan menulis teks cerita sederhana murid sekolah dasar. Berbeda dengan kajian sebelumnya, yang umumnya hanya mengukur peningkatan hasil belajar, kajian ini memanfaatkan pendekatan kualitatif deskriptif dan eksploratif. Pendekatan kualitatif deskriptif dan eksploratif ini membantu menganalisis secara komprehensif kemampuan menulis murid. Dadu Cerita berbasis *QR Code*, penggunaan media selama pembelajaran membuat murid terlihat lebih antusias dan tertarik dalam kegiatan menulis. Maka, kajian ini diharapkan memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai implementasi media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Berdasarkan masalah dan kesenjangan penelitian yang ada, penelitian ini memiliki tujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses penggunaan media Dadu Cerita berbasis *QR Code* dalam pembelajaran menulis teks cerita sederhana; (2) mendeskripsikan kemampuan murid kelas III sekolah dasar dalam menulis teks cerita sederhana melalui penggunaan medianya; dan (3) mendeskripsikan respons murid terhadap penggunaan Dadu Cerita berbasis *QR Code*. Hasil penelitian diharapkan bisa memberi sumbangsih untuk kemajuan studi tentang media pengajaran berbasis teknologi serta menjadi masukan bagi pendidik dalam merencanakan pengajaran menyusun yang inovatif, interaktif, dan cocok dengan ciri-ciri murid sekolah dasar.

Metode

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif yang berfungsi untuk memahami dengan lebih baik bagaimana murid mampu menulis teks cerita sederhana. Media yang digunakan adalah

Dadu Cerita yang berbasis *QR Code* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pendekatan eksploratif digunakan agar bisa mengetahui kemampuan menulis murid, bagaimana mereka menggunakan media tersebut, serta reaksi mereka. Tidak ada fokus pada pengujian hipotesis. Data dikumpulkan melalui pengamatan, wawancara, tugas menulis, angket, dan analisis dokumen (Moleong, 2021).

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Kenep 03 pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2026/2027 dengan subjek 12 murid kelas III. Seluruh murid mengikuti penugasan menulis dan pengisian angket. Informan wawancara murid dipilih secara *purposive* berdasarkan hasil tulisan dengan mempertimbangkan keterwakilan tiga kategori kemampuan, yaitu 1 murid kategori mampu, 1 murid cukup mampu, dan 1 murid kurang mampu. Wawancara juga dilakukan kepada 1 guru kelas III untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran dan penggunaan media. Pemilihan subjek tersebut dilakukan agar diperoleh variasi data berdasarkan tingkat kemampuan menulis murid (Sugiyono, 2022).

Pengumpulan data dilakukan melalui penugasan menulis, wawancara, observasi, angket, dan analisis dokumen. Penugasan menulis diberikan kepada murid setelah mereka diberi stimulus berupa video animasi, dan digunakan untuk mengukur kemampuan murid dalam mengembangkan isi cerita, struktur cerita, penggunaan bahasa, serta ejaan dan tanda baca. Hasil tulisan dianalisis berdasarkan lima aspek kemampuan menulis menurut Nurgiyantoro (2016), yaitu isi (*content*), organisasi (*organization*), kosakata (*vocabulary*), penggunaan bahasa (*language use*), dan mekanik (*mechanics*). Aspek tersebut juga dicocokkan dengan ciri-ciri kualitas menulis murid kelas III sebagaimana diidentifikasi Ocktaviani et al. (2026).

Rubrik penilaian meliputi: (1) isi, yaitu kesesuaian gagasan dengan stimulus dan kelengkapan cerita; (2) organisasi, yaitu keruntutan dan keterkaitan peristiwa; (3) kosakata, yaitu ketepatan dan variasi pilihan kata; (4) penggunaan bahasa, yaitu kejelasan dan keteraturan kalimat; serta (5) mekanik, yaitu ketepatan ejaan, huruf kapital, dan tanda baca. Skor tulisan digunakan untuk memetakan kategori kemampuan berdasarkan KKTP sekolah yang diteliti. Namun, interpretasi utama tetap dilakukan secara kualitatif. Penilaian dilakukan dengan memperhatikan karakteristik tulisan, tingkat kesulitan yang muncul, serta kebutuhan pendampingan bagi setiap murid. Wawancara semi-terstruktur dilaksanakan kepada guru dan murid terpilih guna mendalami pengalaman, kemudahan, kesulitan, dan tanggapan selama memanfaatkan media. Observasi dilakukan selama pembelajaran dengan memperhatikan aktivitas guru dan murid, keterlibatan dalam memanfaatkan media, interaksi saat mengakses *QR Code*, dan proses mengembangkan stimulus menjadi cerita. Angket diberikan kepada seluruh murid setelah pembelajaran untuk mengetahui respons terhadap media berdasarkan aspek ketertarikan, kemudahan penggunaan, aktivitas melempar dadu, akses *QR Code*, manfaat stimulus dalam memperoleh ide, keterlibatan, dan pengalaman menulis. Analisis dokumen dipakai sebagai data pelengkap berupa hasil tulisan, perangkat pembelajaran, foto kegiatan, dan dokumen penggunaan media.

Analisis data dilakukan secara bertahap memanfaatkan model analisis data kualitatif dari Miles et al. (2014) terdiri dari kondensasi data, kemudian penyajian data, sampai menarik dan verifikasi kesimpulan. Analisanya dijalankan berkelanjutan mulai mengumpulkan hingga kajian selesai. Data yang berupa tulisan, hasil wawancara, hasil observasi, dan dokumen dipilih, dikelompokkan, dan diarahkan agar sesuai dengan tujuan penelitian, kemudian disajikan dalam bentuk uraian naratif, tabel penilaian, dan paparan hasil wawancara. Analisis difokuskan pada kemampuan murid dalam menentukan dan mengembangkan ide, menyusun cerita secara runtut, memilih kosakata, membuat kalimat yang jelas, dan menerapkan ejaan dan tanda baca. Proses pemakaian media dikaji lewat kegiatan pendidik dan murid serta penerapan rangsangan Kode *QR*, sementara tanggapan murid dinilai berdasarkan pengalaman, kemudahan, kesulitan, minat, dan respons pada media. Kesimpulan kemudian ditarik dan diverifikasi dengan membandingkan seluruh data untuk memperoleh temuan yang konsisten.

Keabsahannya semakin kuat karena adanya pemeriksaan oleh pihak yang terkait. Yakni dengan mengulang memastikan hasil pemahaman dari wawancara yang dilakukan dengan guru dan murid. Hal ini

dilakukan agar bisa mendapatkan keyakinan bahwa hasilnya sesuai dengan informasi yang diberikan. Jadi, kesimpulan dari penelitian ini didasarkan pada beberapa metode atau sumber data yang digunakan. Penelitian dilaksanakan dalam empat tahap yakni: (1) persiapan, meliputi studi pendahuluan, penentuan lokasi dan subjek, penyusunan instrumen, dan penyiapan media dan perangkat pembelajaran; (2) pengumpulan data, meliputi pembelajaran memanfaatkan media, observasi, penugasan menulis, wawancara, angket, dan dokumentasi; (3) pendalaman data, meliputi analisis tulisan, pemilihan informan wawancara, wawancara, pendalaman observasi, dan pengumpulan dokumen pendukung; serta (4) analisis dan interpretasi, meliputi kondensasi, penyajian data, triangulasi, verifikasi, dan penarikan kesimpulan mengenai kemampuan menulis murid, proses penggunaan media Dadu Cerita berbasis *QR Code*, dan respons murid terhadap medianya.

Hasil Penelitian

1. Proses Penggunaan Media Dadu Cerita Berbasis *QR Code* dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Sederhana

Penggunaan media Dadu Cerita berbasis QR Code untuk belajar menulis cerita sederhana pada murid kelas III dilakukan secara bertahap. Pada setiap langkah, diberikan stimulus visual dan digital agar murid dapat menemukan ide dan mengembangkan cerita. Tahapan penggunaan media ini diadaptasi dari Hanifah et al. (2026), yang meliputi kegiatan mengenali unsur cerita, menyusun struktur cerita, membuat kerangka, dan mengembangkan teks secara utuh. Tahapan tersebut kemudian disesuaikan dengan karakteristik media Dadu Cerita berbasis *QR Code* yang dipakai dalam penelitian.



Gambar 1. Jaring-jaring Dadu Cerita Berbasis QR Code

Pada tahap mengenali unsur cerita, guru memperagakan media Dadu Cerita berbasis *QR Code* kepada murid dan menjelaskan cara penggunaannya. Murid mengamati bagian-bagian dadu yang memuat stimulus cerita dan diarahkan untuk memahami informasi yang diperoleh melalui *QR Code*. Murid kemudian melempar dadu sesuai arahan guru. Sisi dadu yang muncul menentukan *QR Code* yang akan digunakan sebagai sumber stimulus cerita. Saat *QR Code* dipindai, murid akan menerima rangsangan berupa video animasi yang telah disiapkan sesuai dengan sisi dadu yang diperoleh. Video tersebut dilihat oleh murid untuk membantu mereka mengenali tokoh, lokasi, aktivitas, dan peristiwa yang dapat dikembangkan menjadi cerita. Stimulus dari video ini menjadi titik awal bagi murid untuk menentukan gagasan dan mengembangkan rangkaian peristiwa dalam teks cerita sederhana. Pada tahap ini, dadu berfungsi sebagai pemantik untuk memicu imajinasi dan memulai proses berpikir menciptakan cerita.

Tahap berikutnya ialah menyusun struktur cerita. Setelah memperoleh stimulus dari dadu dan *QR Code*, murid diarahkan untuk menghubungkan informasi yang diperoleh menjadi sebuah alur sederhana. Murid menentukan bagian awal, tengah, dan akhir cerita berdasarkan hasil pelemparan dadu. Pada tahap ini, murid mulai menghubungkan tokoh dengan peristiwa serta menentukan urutan kejadian yang logis. Media Dadu Cerita membantu memberikan batasan sekaligus pilihan ide sehingga murid tidak mengalami kesulitan dalam menentukan hal yang akan ditulis.

Selanjutnya, murid memasuki tahap penyusunan kerangka cerita. Murid mencatat ide-ide utama yang diperoleh dari hasil pelemparan dadu dan pemindaian *QR Code* ke dalam urutan sederhana. Kerangka

tersebut dipakai sebagai pedoman agar cerita yang ditulis mempunyai keterkaitan antar kejadian. Pada pelaksanaannya, beberapa murid yang mempunyai kemampuan menulis lebih baik dapat mengembangkan kerangka secara mandiri, sedangkan murid yang masih mengalami kesulitan memerlukan arahan guru dalam menghubungkan setiap ide menjadi urutan cerita. Tahap terakhir ialah mengembangkan kerangka menjadi teks secara utuh. Murid mengembangkan ide yang telah disusun menjadi teks cerita sederhana dengan memperhatikan keterkaitan antarkalimat, pilihan kata, penggunaan huruf kapital, dan tanda baca. Pada tahap ini, guru memberikan pendampingan terutama kepada murid yang masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide menjadi kalimat. Hasil tulisan mencerminkan bahwa sebagian besar murid mampu mengembangkan stimulus dari Dadu Cerita dan *QR Code* menjadi cerita sederhana. Hal tersebut terlihat dari 7 murid yang termasuk kategori mampu, 4 murid kategori cukup mampu, dan 1 murid kategori kurang mampu.

2. Kemampuan Murid Kelas III dalam Menulis Teks Cerita Sederhana melalui Media Dadu Cerita Berbasis *QR Code*

Pengelompokan kemampuan menulis dalam penelitian ini mengacu pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang berlaku di sekolah tempat penelitian. Berdasarkan acuan tersebut, nilai 86–100 dikategorikan mampu, nilai 76–85 dikategorikan cukup mampu, sedangkan nilai ≤75 dikategorikan kurang mampu. Rentang tersebut digunakan untuk memetakan variasi kemampuan menulis murid dan menentukan keterwakilan informan wawancara pada setiap kategori. Penggunaan kategori KKTP dalam penelitian ini bersifat deskriptif dan tidak dimaksudkan sebagai dasar pengujian statistik maupun generalisasi terhadap populasi murid yang lebih luas.

Tabel 1 Hasil Penugasan Menulis Teks Cerita Sederhana

Kategori	Rentang Nilai KKTP	Jumlah	Persentase
Mampu	86–100	7 murid	58,3%
Cukup mampu	76–85	4 murid	33,3%
Kurang mampu	≤75	1 murid	8,3%
Jumlah		12 murid	100%

Berdasarkan Tabel 1, sebanyak 7 murid (58,3%) berada pada kategori mampu, 4 murid (33,3%) berada pada kategori cukup mampu, dan 1 murid (8,3%) berada pada kategori kurang mampu. Pengelompokan tersebut digunakan untuk memetakan variasi kemampuan menulis murid serta menentukan informan wawancara yang mewakili setiap kategori. Persentase yang disajikan bersifat deskriptif dan tidak digunakan untuk melakukan pengujian statistik atau generalisasi terhadap populasi yang lebih luas. Selanjutnya, hasil tulisan murid dianalisis berdasarkan lima aspek kemampuan menulis menurut Nurgiyantoro (2016), yaitu isi (*content*), organisasi (*organization*), kosakata (*vocabulary*), penggunaan bahasa (*language use*), dan mekanik (mechanics). Kelima aspek tersebut dipakai untuk menggambarkan karakteristik kemampuan menulis murid pada masing-masing kategori kemampuan. Maka, ketiga kategori tersebut mencerminkan variasi kemampuan menulis yang ditemukan dalam data penelitian dan tidak dimaksudkan sebagai generalisasi terhadap populasi murid yang lebih luas.

Untuk memperlihatkan karakteristik tulisan pada masing-masing kategori kemampuan, analisis mendalam disajikan memanfaatkan tiga contoh tulisan murid yang dipilih sebagai informan wawancara, yaitu M1 dari kategori mampu, M2 dari kategori cukup mampu, dan M3 dari kategori kurang mampu. Ketiga tulisan tersebut dipakai sebagai contoh kasus untuk memperlihatkan karakteristik kemampuan menulis pada setiap kategori, sedangkan pemetaan kategori kemampuan didasarkan pada hasil penilaian terhadap seluruh 12 tulisan murid

Tabel 2 Deskripsi Hasil Analisis Kemampuan Menulis Murid Berdasarkan Lima Aspek Nurgiyantoro (2016)

Aspek	Kategori Mampu	Kategori Cukup Mampu	Kategori Kurang Mampu

Isi (*content*)	Gagasan sesuai dengan stimulus dan dapat dikembangkan menjadi isi cerita	Gagasan sesuai dengan stimulus, tetapi pengembangannya masih terbatas	Mengalami kesulitan dalam menentukan dan mengembangkan gagasan
Organisasi (*organization*)	Rangkaian peristiwa relatif runtut dan mempunyai keterkaitan antara bagian awal, tengah, dan akhir	Urutan peristiwa sudah terbentuk, tetapi keterkaitan antar peristiwa belum konsisten	Mengalami kesulitan menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa berikutnya
Kosakata (*vocabulary*)	Memanfaatkan pilihan kata yang lebih bervariasi dan sesuai dengan konteks cerita	Pilihan kosakata masih terbatas dan terdapat pengulangan kata	Kosakata terbatas sehingga kesulitan mengembangkan gagasan
Penggunaan bahasa (*language use*)	Kalimat relatif jelas dan dapat dipahami	Beberapa kalimat belum efektif atau belum tersusun dengan baik	Mengalami kesulitan mengubah gagasan menjadi kalimat yang jelas
Mekanik (*mechanics*)	Ejaan, huruf kapital, dan tanda baca relatif tepat	Masih terdapat beberapa kesalahan ejaan, huruf kapital, atau tanda baca	Kesalahan ejaan, huruf kapital, dan tanda baca masih cukup banyak

Untuk memperlihatkan karakteristik setiap kategori secara lebih mendalam, analisis difokuskan pada tiga tulisan informan wawancara, yaitu M1 dari kategori mampu, M2 dari kategori cukup mampu, dan M3 dari kategori kurang mampu. Ketiga tulisan tersebut merupakan contoh kasus, sedangkan kategori kemampuan ditentukan berdasarkan hasil penilaian seluruh 12 tulisan. Pada aspek isi (*content*), M1 mampu mengembangkan stimulus menjadi rangkaian cerita yang memuat tokoh, latar, kegiatan, dan peristiwa. Tulisan M1, "Aku punya teman bernama Beni. Dia sedang bermain bola di lapangan sekolah. Lalu, Beni melihat temanya terjatuh kemudan dia langsung menolongnya," mencerminkan bahwa stimulus telah dikembangkan menjadi beberapa tindakan yang saling berkaitan. M2 juga mampu mengembangkan stimulus, tetapi masih terbatas, seperti terlihat pada tulisan "Dayu sedang di kantin sekolah. Tapi uang jajannya dayu jatuh semua. Lalu dia segera mengambilnya." Sementara itu, M3 hanya menyampaikan gagasan secara singkat melalui tulisan "Edo di taman kota lalu dia kehilangan bola saat bermain." Gagasan telah sesuai dengan stimulus, tetapi belum berkembang menjadi cerita yang utuh. Hal ini mencerminkan bahwa media membantu menyediakan ide awal, sedangkan kemampuan mengembangkan ide berbeda pada setiap murid.

Pada aspek organisasi (*organization*), M1 mencerminkan urutan peristiwa yang relatif runtut, yaitu Beni bermain bola, melihat temannya terjatuh, kemudian menolongnya. M2 juga telah mencerminkan urutan awal, masalah, dan tindakan, tetapi perkembangan ceritanya masih terbatas. Pada M3, peristiwa hanya terdiri atas Edo berada di taman dan kehilangan bola sehingga belum terdapat pengembangan peristiwa sebelum dan sesudah masalah. Kondisi tersebut mencerminkan bahwa semakin rendah kemampuan menulis murid, semakin besar kebutuhan terhadap pendampingan dalam menghubungkan stimulus menjadi rangkaian peristiwa. Pada aspek kosakata (*vocabulary*), M1 menggunakan pilihan kata yang cocok dengan konteks cerita, misalnya bermain bola, lapangan sekolah, terjatuh, dan menolong. M2 juga menggunakan kosakata yang tepat, seperti kantin sekolah, uang jajan, dan mengambil, namun ragam katanya masih kurang beragam. Sementara itu, M3 hanya menggunakan kosakata yang terkait langsung dengan stimulus yang diberikan, seperti taman kota, kehilangan bola, dan bermain. Temuan ini menunjukkan bahwa stimulus memang membantu murid dalam memilih kata-kata yang relevan dengan cerita, tetapi hal itu tidak serta-merta membuat variasi kosakata mereka menjadi lebih kaya. Dengan demikian, peningkatan kosakata murid tetap membutuhkan latihan yang berkelanjutan serta pendampingan dari guru.

Pada aspek penggunaan bahasa (*language use*), M1 telah mampu menyusun beberapa kalimat sederhana yang dapat dipahami, meskipun strukturnya masih sederhana. M2 telah menyampaikan rangkaian kejadian melalui beberapa kalimat, tetapi masih terdapat kalimat yang kurang efektif. M3 menyampaikan beberapa informasi dalam satu kalimat sehingga gagasan belum berkembang menjadi beberapa kalimat yang saling berkaitan. Hal ini mencerminkan bahwa kesulitan murid terletak pada menemukan ide, dan pada mengubah ide tersebut menjadi kalimat yang jelas. Pada aspek mekanik *(mechanics)*, ketiga tulisan masih menunjukkan kebutuhan untuk terbiasa dalam penggunaan ejaan, huruf kapital, dan tanda baca. Pada M1 masih ada kesalahan penulisan. Pada M2, huruf kapital tidak konsisten, misalnya kata “dayu” seharusnya ditulis “Dayu". Pada M3, masalahnya lebih terlihat pada cara memisahkan gagasan dan penggunaan tanda baca karena beberapa informasi disatukan dalam satu kalimat. Hasil ini menunjukkan betapa pentingnya membaca kembali dan memperbaiki tulisan setelah menyelesaikan menulis. Secara keseluruhan, M1 sebagai contoh kategori mampu telah dapat mengembangkan stimulus menjadi cerita sederhana yang memuat unsur cerita dan rangkaian peristiwa relatif runtut. M2 telah mampu mengembangkan stimulus menjadi beberapa peristiwa, tetapi pengembangan isi, kosakata, dan bahasa masih terbatas. M3 telah mengenali unsur utama stimulus, tetapi belum mampu mengembangkan gagasan menjadi cerita yang lebih lengkap.

3. Respons Murid terhadap Penggunaan Media Dadu Cerita Berbasis *QR Code*

Respons murid terhadap media dianalisis berdasarkan angket, observasi, dan wawancara. Analisis mencerminkan bahwa media memperoleh respons positif terutama pada aspek permainan, ketertarikan, manfaat stimulus, dan bantuan dalam memperoleh ide. Namun, penggunaan teknologi melalui *QR Code* belum sepenuhnya mudah bagi seluruh murid.

Angket diberikan kepada seluruh 12 murid setelah pembelajaran. Respons positif dihitung berdasarkan jawaban yang mencerminkan ketertarikan, kemudahan, manfaat, dan keterlibatan dalam penggunaan media.

Tabel 3 Kisi-Kisi Angket Respons Murid terhadap Media Dadu Cerita Berbasis QR Code

No.	Indikator	Nomor Pernyataan	Aspek yang Diukur
1	Ketertarikan terhadap media	1	Minat murid menggunakan media
2	Kemudahan penggunaan media	2	Kemudahan menggunakan Dadu Cerita
3	Ketertarikan terhadap aktivitas melempar dadu	3	Ketertarikan terhadap unsur permainan
4	Kemudahan memindai QR Code	4	Kemudahan mengakses stimulus digital
5	Manfaat video animasi	5	Bantuan video dalam memperoleh ide
6	Keterlibatan selama pembelajaran	6	Keaktifan murid selama pembelajaran

Berikut ini tabel hasil analisis respon murid berdasarkan angket yang telah diisi.

Tabel 4 Deskripsi Hasil Analisis Respons Murid terhadap Media Dadu Cerita Berbasis QR Code

No.	Indikator Respons	Respons Positif	Persentase
1	Ketertarikan terhadap media	10 murid	83,3%
2	Kemudahan memanfaatkan media	10 murid	83,3%
3	Ketertarikan terhadap aktivitas melempar dadu	12 murid	100%
4	Kemudahan memindai *QR Code*	7 murid	58,3%

5	Manfaat video animasi dalam memperoleh ide	10 murid	83,3%
6	Keterlibatan selama pembelajaran	7 murid	58,3%
7	Bantuan media dalam kegiatan menulis	10 murid	83,3%

Berdasarkan Tabel 4, sebanyak 10 murid (83,3%) mencerminkan ketertarikan terhadap media dan 10 murid (83,3%) menilai media mudah dipakai. Seluruh murid (100%) memberikan respons positif terhadap aktivitas melempar dadu sehingga aspek permainan menjadi bagian yang paling menarik. Sementara itu, kemudahan memindai *QR Code* hanya memperoleh respons positif dari 7 murid (58,3%). Hal ini mencerminkan bahwa sebagian murid masih memerlukan arahan ketika memanfaatkan fitur digital. Video animasi yang diperoleh melalui *QR Code* dinilai membantu memperoleh ide oleh 10 murid (83,3%). Sebanyak 10 murid (83,3%) juga menyatakan bahwa media membantu kegiatan menulis. Namun, indikator keterlibatan hanya memperoleh respons positif dari 7 murid (58,3%). Temuan tersebut mencerminkan bahwa ketertarikan terhadap media belum selalu diikuti keterlibatan yang merata selama seluruh proses pembelajaran.

Tabel 5 Pedoman Wawancara Semi-Terstruktur Wawancara Murid

No.	Pertanyaan
1	Bagaimana pengalamanmu menggunakan Dadu Cerita dalam pembelajaran menulis?
2	Apa yang kamu rasakan ketika melakukan kegiatan melempar dadu?
3	Apakah gambar atau stimulus pada dadu membantumu menemukan ide cerita?
4	Bagaimana pengalamanmu ketika memindai *QR Code*?
5	Apakah video animasi membantu kamu menentukan tokoh, tempat, atau peristiwa cerita?
6	Bagian mana yang paling mudah dalam kegiatan menulis?
7	Bagian mana yang paling sulit?
8	Apakah kamu membutuhkan bantuan guru ketika mengembangkan ide menjadi cerita?
9	Bagian media apa yang paling kamu sukai?
10	Menurutmu, apa yang perlu diperbaiki dari media tersebut?

Pada hasil wawancara memperlihatkan bahwa murid dari ketiga kategori kemampuan sama-sama tertarik terhadap aktivitas melempar dadu dan memperoleh stimulus. Murid kategori mampu cenderung dapat memanfaatkan stimulus secara lebih mandiri, sedangkan murid kategori cukup mampu dan kurang mampu masih membutuhkan arahan ketika mengembangkan stimulus menjadi cerita. Maka, ketertarikan terhadap media tidak selalu mencerminkan kemampuan menulis yang lebih tinggi.

Tabel 6 Pedoman Wawancara Semi-Terstruktur Wawancara Guru

No.	Pertanyaan
1	Bagaimana keterlibatan murid selama menggunakan Dadu Cerita berbasis *QR Code*?
2	Bagaimana kemampuan murid dalam menemukan ide setelah memperoleh stimulus?
3	Kesulitan apa yang paling terlihat ketika murid mengembangkan stimulus menjadi cerita?
4	Bagaimana kemampuan murid dalam menyusun urutan peristiwa, memilih kosakata, dan menggunakan ejaan?
5	Bagaimana kemampuan murid dalam menggunakan *QR Code*?
6	Murid seperti apa yang paling membutuhkan pendampingan?
7	Apa kelebihan Dadu Cerita berbasis *QR Code* dalam pembelajaran menulis?
8	Apa keterbatasan media yang perlu diperhatikan dalam penerapannya?

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III, penggunaan media Dadu Cerita berbasis *QR Code* membuat murid terlihat lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran menulis. Guru menyampaikan bahwa kegiatan melempar dadu menjadi bagian yang paling menarik bagi murid karena mereka merasa seperti sedang bermain sambil belajar. Setelah mendapatkan stimulus dari dadu, video animasi yang diakses melalui *QR Code* juga membantu murid mendapatkan gambaran tentang ide cerita yang akan ditulis. Menurut guru, beberapa murid yang biasanya kesulitan untuk memulai tulisan menjadi lebih mudah menemukan ide setelah melihat

stimulus tersebut. Namun, ketika mulai mengembangkan ide menjadi cerita, kemampuan murid masih berbeda-beda. Ada murid yang sudah dapat menyusun cerita dengan cukup runtut, tetapi ada juga yang masih perlu dibimbing dalam mengembangkan peristiwa, memilih kata, menyusun kalimat, serta menggunakan ejaan dan tanda baca dengan tepat. Guru juga menjelaskan bahwa beberapa murid masih membutuhkan bantuan ketika menggunakan *QR Code* karena belum terbiasa memindai dan mengakses video secara mandiri. Secara keseluruhan, guru menilai bahwa Dadu Cerita berbasis *QR Code* cukup membantu murid dalam menemukan ide dan membuat kegiatan menulis terasa lebih menyenangkan, meskipun pendampingan guru tetap diperlukan selama proses mengembangkan ide menjadi sebuah cerita yang utuh.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan observasi yang telah dilakukan, penggunaan media Dadu Cerita berbasis *QR Code* memberikan bantuan pada proses menulis, khususnya dalam menemukan ide, mengembangkan alur, dan menyusun cerita secara runtut. Kombinasi dadu sebagai media pemantik ide dan *QR Code* sebagai penyedia stimulus membuat proses menulis menjadi lebih interaktif. Murid terlibat langsung dalam memilih dan mengembangkan stimulus cerita. Temuan pada kajian memperlihatkan bahwa tahapan yang disesuaikan dari penelitian Hanifah et al. (2026) dapat diterapkan melalui media Dadu Cerita berbasis *QR Code* dengan menyesuaikan langkah menulis terhadap karakteristik murid kelas III.

Proses penggunaan media dalam penelitian ini tidak berhenti pada aktivitas melempar dadu dan memindai *QR Code*, tetapi diarahkan sebagai rangkaian kegiatan menulis, mulai dari memperoleh stimulus, mengenali unsur cerita, mengurutkan ide, membuat kerangka, hingga menghasilkan teks cerita sederhana. Pada segi penelitian ini, medianya berperan sebagai dukungan awal dalam proses menulis, terutama dalam membantu murid memperoleh dan mengembangkan gagasan. Observasi menunjukkan bahwa keterlibatan murid mulai ketika murid mendapatkan stimulus lewat dadu dan *QR Code*. Berikutnya, melalui video yang disaksikan, murid mengidentifikasi tokoh, tempat, kegiatan, serta peristiwa sebagai bahan dasar cerita. Murid yang menulis lebih baik biasanya bisa mengubah stimulus menjadi kerangka dan cerita secara mandiri. Murid yang masih kesulitan butuh pendampingan guru untuk menghubungkan gagasan menjadi rangkaian peristiwa dan kalimat utuh.

Temuan tersebut juga mencerminkan bahwa kemampuan murid paling terlihat pada tahap menangkap stimulus dan menjadikannya sebagai gagasan awal. Kesulitan lebih tampak ketika murid harus mengembangkan gagasan, menghubungkan peristiwa, memilih kosakata, menyusun kalimat, dan memperbaiki ejaan dan tanda baca. Dengan demikian, Dadu Cerita berbasis *QR Code* berperan sebagai stimulus sekaligus scaffolding awal dalam kegiatan menulis, bukan sebagai satu-satunya penentu mutu tulisan. Temuan ini memperkuat kajian Davalenne et al. (2025) yang mencerminkan bahwa Dadu Cerita dapat membantu murid mengembangkan ide dalam kegiatan menulis. Penelitian ini memperluas temuan tersebut dengan mencerminkan bahwa manfaat media terutama terlihat pada tahap memperoleh dan mengembangkan gagasan awal, sedangkan pengembangan gagasan menjadi teks yang lebih terstruktur tetap memerlukan tahapan menulis dan pendampingan guru.

Selain membantu proses menemukan ide, penggunaan media juga mencerminkan adanya respons positif dari murid selama pembelajaran. Video animasi yang diakses melalui *QR Code* memberikan stimulus visual yang membantu murid memperoleh gambaran mengenai hal yang dapat ditulis. Stimulus tersebut dapat dipakai untuk menentukan tokoh, tempat, kegiatan, dan peristiwa dalam cerita. Dengan adanya stimulus yang konkret dan menarik, murid lebih mudah memulai kegiatan menulis karena tidak harus menentukan ide cerita sepenuhnya dari awal. Namun, stimulus tersebut tetap perlu diarahkan oleh guru agar dapat berkembang menjadi gagasan dan teks yang lebih terstruktur. Temuan ini sejalan dengan Davalenne et al. (2025) mengenai penggunaan Dadu Cerita untuk membantu pengembangan ide menulis serta Ratnaningsih & Hasanudin (2025) yang menekankan aspek kemudahan, desain, materi, fungsi, dan manfaat dalam pengembangan media Dadu Cerita.

Integrasi *QR Code* memberikan pengalaman yang berbeda karena murid memanfaatkan media konkret berupa dadu hingga interaksi dengan stimulus digital. Penggunaan kedua medianya membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan memberikan variasi dalam memperoleh ide cerita. Meskipun

demikian, hasil observasi mencerminkan bahwa aspek teknologi masih memerlukan pendampingan. Beberapa murid membutuhkan arahan ketika memanfaatkan *QR Code*, terutama dalam proses pemindaian dan mengakses video. Oleh sebab itu, penggunaan media Dadu Cerita berbasis *QR Code* sebaiknya disertai petunjuk penggunaan yang sederhana dan bantuan guru, terutama bagi murid yang belum terbiasa mengakses konten melalui *QR Code*.

Secara keseluruhan, penggunaan Dadu Cerita berbasis *QR Code* memberikan dukungan pada proses pembelajaran menulis, terutama dalam menyediakan stimulus, membangun ketertarikan, membantu murid memperoleh gagasan awal, dan mengarahkan murid untuk memulai proses menulis. Namun, kemampuan murid dalam mengembangkan stimulus menjadi teks cerita sederhana tetap menunjukkan variasi. Murid yang telah memiliki kemampuan menulis lebih baik cenderung dapat mengembangkan stimulus secara lebih mandiri, sedangkan murid yang masih mengalami kesulitan memerlukan pendampingan dalam menghubungkan gagasan, menyusun peristiwa, memilih kosakata, serta menerapkan ejaan dan tanda baca. Dengan demikian, media Dadu Cerita berbasis *QR Code* lebih tepat diposisikan sebagai media pendukung dan stimulus awal dalam pembelajaran menulis, bukan sebagai satu-satunya faktor yang menentukan kualitas tulisan murid. Tetap saja, kemampuan setiap murid dalam menulis dan mutu pendampingan sepanjang proses pembelajaran menjadi penentu keberhasilan mereka mengembangkan stimulus menjadi teks cerita sederhana. Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal transferabilitas karena dilaksanakan pada satu kelas dengan jumlah subjek yang relatif kecil, yaitu 12 murid di satu sekolah. Oleh karena itu, temuan penelitian perlu dipahami sebagai temuan yang bersifat kontekstual dan tidak secara langsung dapat digeneralisasikan ke sekolah atau kelas lain dengan karakteristik murid dan kondisi pembelajaran yang berbeda. Penerapan Dadu Cerita berbasis *QR Code* pada konteks lain perlu mempertimbangkan karakteristik murid, lingkungan sekolah, kesiapan guru, ketersediaan perangkat digital dan jaringan internet, serta bentuk pendampingan yang diperlukan selama pembelajaran. Penelitian lebih lanjut pada konteks, jenjang, dan karakteristik murid yang berbeda diperlukan untuk melihat keterterapan temuan secara lebih luas.

Simpulan

Penggunaan media Dadu Cerita berbasis *QR Code* dalam pembelajaran menulis teks cerita sederhana pada murid kelas III dilaksanakan melalui empat tahap, yaitu mengenali stimulus dan unsur cerita, menyusun struktur cerita, membuat kerangka, serta mengembangkan kerangka menjadi teks cerita sederhana. Hasil pemetaan kemampuan menunjukkan bahwa 7 murid (58,3%) berada pada kategori mampu, 4 murid (33,3%) pada kategori cukup mampu, dan 1 murid (8,3%) pada kategori kurang mampu berdasarkan KKTP yang berlaku di sekolah. Secara kualitatif, media membantu murid memperoleh gagasan awal dan mengembangkan stimulus menjadi rangkaian peristiwa, meskipun pengembangan gagasan menjadi teks yang lebih lengkap masih memerlukan pendampingan guru. Respons murid terhadap media cenderung positif, terutama terhadap aktivitas melempar dadu dan penggunaan video animasi, sedangkan penggunaan *QR Code* masih menjadi bagian yang memerlukan arahan bagi sebagian murid. Temuan penelitian ini bersifat kontekstual karena diperoleh dari satu kelas dengan 12 murid sehingga tidak dimaksudkan untuk digeneralisasikan secara statistik. Dengan demikian, Dadu Cerita berbasis *QR Code* dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung untuk memberikan stimulus dan menciptakan pengalaman menulis yang lebih interaktif dan kontekstual, dengan tetap disertai tahapan pembelajaran menulis dan pendampingan guru.

Daftar Pustaka

Dalman. (2016). Keterampilan menulis. Jakarta: Rajawali Pers.

Davalenne, N., Pratama, R., & Rahmawati, E. (2025). Efektivitas media dadu cerita dalam menulis cerita pendek Bahasa Sunda. Bahasa dan Sastra, 11(3), 112–120. Retrieved from https://e-journal.my.id/onoma

Faiz, A., Pratama, M. P., & Kurniawaty, I. (2022). Paradigma baru dalam Kurikulum Prototipe. EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(1), 1544–1550. doi:10.31004/edukatif.v4i1.2410

Hanifah, N., Setiawan, D., & Suryani, A. (2026). Pengembangan media berbasis Google Sites berbantuan dadu bercerita untuk pembelajaran menulis teks cerpen kelas V SD. Jurnal Gema Keadilan, 10(3), 101–112. doi:10.24114/jgk.v10i3.75079

Hapsari, W., & Sismulyasih, N. (2026). Pengaruh model estafet writing berbantuan cerita bergambar terhadap keterampilan menulis teks sederhana murid kelas III sekolah dasar. Paedagogie: Jurnal Pendidikan, 21(1), 855–870. doi:10.31603/paedagogie.v21i1.16339

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). Keputusan Kepala BSKAP No. 032/H/KR/2024 tentang capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah pada Kurikulum Merdeka. Jakarta: BSKAP Kemendikbudristek.

Kinasih, A. R., Wibowo, S., & Utami, P. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran terhadap permasalahan bahasa lisan dan tulis di sekolah dasar. EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan, 6(5), 5519–5528. doi:10.31004/edukatif.v6i5.7132

Maulidya, A. N., Ghufron, S., Susanto, R. U., & Kasiyun, S. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dadu bercerita terhadap peningkatan keterampilan menulis teks narasi murid sekolah dasar. Humanis: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial dan Humaniora, 17(2), 45–56. doi:10.52166/humanis.v17i2.9736

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook (3rd ed.). Thousand Oaks*, CA: SAGE Publications.

Moleong, L. J. (2021). Metodologi penelitian kualitatif (Edisi revisi). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Nurazizah, S. A., & Darmayanti, M. (2025). Keterampilan menulis murid sekolah dasar: *Systematic literature review dan bibliometric analysis*. Aksara: Jurnal Bahasa dan Sastra, 26(1), 89–102.

Nurgiyantoro, B. (2016). Penilaian pembelajaran bahasa berbasis kompetensi (Edisi revisi). Yogyakarta: BPFE.

Ocktaviani, R., Suryana, A., & Lestari, D. (2026). Peningkatan keterampilan menulis teks narasi memanfaatkan pendekatan CTL berbantuan media gambar seri di kelas III SDN 16 Pagambiran. Jurnal Pendidikan Dasar, 14(1), 33–42.

Partini, Nugrahani, F., & Widayati, M. (2025). *The implementation of the Discovery Learning model with digital media in writing narrative texts in elementary schools*. Jurnal Elementaria Edukasia, 8(1), 115–128.

Permata, R. G., & Dian, D. (2025). Media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi murid sekolah dasar: Studi literatur. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(2), 201–215.

Prihatin, D., & Widayati, M. (2019). Pembelajaran menulis narasi dengan media gambar seri di Sekolah Dasar Negeri 1 Giritirto. Stilistika, 5(1), 19–25.

Rahayu, S., Hidayat, T., & Lestari, P. (2025). Penerapan pembelajaran *picture and picture* untuk meningkatkan kemampuan menulis teks cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia murid sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 6(1), 108–114.

Ratnaningsih, N., & Hasanudin, C. (2025). Media dadu cerita untuk pembelajaran menulis cerita pendek: Bagaimana desain dan persepsi murid? Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran, 3(2), 120–128. doi:10.1234/prosidingukmpr.v3i2.3864

Sugiyono. (2022). Metode penelitian kualitatif. Bandung: Alfabeta.

Tarigan, H. G. (2013). Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa. Bandung: Angkasa.