




SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI SKRIPSI

Surat ini diterbitkan untuk menerangkan bahwa:

Nama : Dewi Mega Ayu Setyaningrum
NPM : 19.1.01.07.0011
Dosen Pembimbing 1 : Dr. Andri Pitoyo, M.Pd.
Dosen Pembimbing 2 : Marista Dwi Rahmayantis, M.Pd.
Fakultas/Prodi : FKIP/PBSI
Judul Skripsi : Pengaruh Media Decision Roulette terhadap Keterampilan Menulis Teks Drama pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Nganjuk

telah melalui proses cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar 28%.

Demikian surat ini dibuat agar dapat digunakan untuk keperluan berkas yudisium.

Kediri, 7 Agustus 2023
Ka. Prodi PBSI,

Dr. Sujarwoko, M.Pd.

Dewi Mega

by Cek Plagiasi

Submission date: 29-Jul-2023 11:58PM (UTC-0700)

Submission ID: 2138256909

File name: Uji_Plagiasi_Dewi_Mega_A_S.docx (135.78K)

Word count: 10159

Character count: 64012

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada dasarnya komunikasi sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Setiap orang perlu berbahasa dalam melakukan suatu komunikasi, untuk mengetahui bahasa yang baik dan benar diperlukan adanya pembelajaran bahasa. Pada setiap jenjang pendidikan selalu menyertakan pembelajaran bahasa termasuk Bahasa Indonesia yang terdapat pada kurikulum.

Suatu sistem pendidikan dapat dikatakan sempurna apabila memiliki sebuah rancangan atau acuan kurikulum. Kurikulum merupakan aspek yang sangat penting untuk keberhasilan suatu pembelajaran yang berisi rencana pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa pada jenjang pendidikan tertentu. Kurikulum 2013 mensyaratkan pendidikan bahasa Indonesia berfokus pada siswa dan partisipasi. Artinya, pendidikan dirancang untuk mengoptimalkan gaya belajar individual dan kelompok dengan tetap mempertimbangkan pertumbuhan potensi khusus setiap siswa. Di dalam pelajaran Bahasa Indonesia, terdapat empat aspek keterampilan berbahasa yang perlu ditingkatkan oleh siswa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Peneliti dalam penelitian ini memilih untuk memasukkan keterampilan menulis dalam proses pembelajaran. Menurut (Hatmo, 2021) Menulis adalah usaha yang dibimbing dan dilakukan oleh orang untuk mengartikulasikan konsep, gagasan, pikiran, perasaan, atau pengalaman dalam bentuk tulisan yang disusun

secara sistematis dengan menggunakan kalimat yang runtut. Hal ini dilakukan agar orang lain dapat memahami maksud yang disampaikan sesuai dengan tujuan penulis. Menurut (Wardani, 2020) Keterampilan menulis merupakan aspek penting dari keterampilan berbahasa bagi siswa. Dengan terampil menulis memungkinkan siswa untuk mengekspresikan imajinasi dan kreativitas mereka. Mereka dapat menuliskan cerita fiksi, puisi, atau bahkan menciptakan drama khayalan mereka sendiri. Keterampilan menulis juga memiliki dampak positif pada keterampilan bahasa secara keseluruhan. Siswa akan menjadi lebih mahir dalam ejaan, tata bahasa, dan penggunaan kosakata

Dalam penelitian ini, peneliti memilih untuk mempelajari teks drama. Keterampilan menulis teks drama memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan imajinatif siswa dalam mengungkapkan sudut pandang, ide, dan pengalaman pribadi penulis menjadikan sebuah karya tulis yang menarik, serta untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menuangkan imajinasi mereka ke dalam bentuk tulisan teks drama. Selain itu, keterampilan menulis teks drama merupakan salah satu keterampilan apresiasi sastra yang diajarkan di Sekolah menengah, menjadikannya sebagai aspek pembelajaran yang sangat diperlukan. Kurikulum menuntut siswa tidak hanya memahami atau membaca dengan teliti tetapi juga menghasilkan atau mengarang teks drama. Beberapa siswa percaya bahwa menulis teks drama lebih sulit daripada jenis sastra lainnya. Asumsi ini tepat karena menyusun teks drama membutuhkan proses kreativitas dan keterampilan menulis yang baik untuk menarik penonton dan aktor. Untuk itu diperlukan proses kreativitas dan ide cerita yang bagus jika teks drama akan

dipersiapkan untuk sebuah pementasan. Namun, dalam penulisannya lebih ditekankan pada aspek linguistik. Melalui proses pembelajaran ini, siswa diharapkan mampu menguasai keterampilan tersebut dan menghasilkan teks drama yang ditulis dengan baik. Namun, tujuan tersebut belum tercapai.

Banyak siswa menghadapi kesulitan dalam menyusun teks drama. Kendala yang sering mereka hadapi meliputi pemilihan topik, pembuatan teks drama, pengembangan karakter tokoh, penyusunan skenario, dan pembuatan dialog antar tokoh. Hal ini, tidak berarti siswa diharapkan untuk mengikuti standar tertentu dalam merumuskan ide-ide mereka. Namun, begitu ide atau konsep tersebut dituangkan dalam bentuk tulisan, hasilnya kurang menarik. Teks yang dihasilkan cenderung kurang jelas, penggunaan kata-kata yang kurang tepat, dan gaya bahasa yang masih perlu diperbaiki. Hal ini juga diperkuat dengan informasi dari guru SMPN 3 Nganjuk yang mengungkapkan bahwa dari 284 siswa, keterampilan menulis teks drama pada siswa yang mencapai KKM di atas 70 hanya 40%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan menulis teks drama masih terbatas.

Hal tersebut disebabkan dari kurangnya perhatian guru terhadap pemanfaatan sarana pembelajaran dalam menulis teks drama, serta kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran. Untuk mengatasi masalah ini, dibutuhkan teknik pembelajaran yang tepat untuk menarik siswa sehingga dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam menulis teks drama dan menuangkan ide atau gagasan yang dimiliki. Salah satu opsi yang dapat diambil yaitu menggunakan media *Decision Roulette* sebagai media pembelajaran.

Decision Roulette ini merupakan aplikasi game penentu keputusan yang sering digunakan sebagai permainan *truth or dare*, banyak pula yang memanfaatkan aplikasi ini sebagai pengundian *doorprize*. Keputusan ini didasarkan pada hasil pengamatan peneliti bahwa aplikasi semacam ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran terutama menulis teks drama. Dengan menggunakan media *Decision Roulette* siswa dapat melewati tahapan-tahapan yang diperlukan, sehingga media *Decision Roulette* cukup efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas.

Dari pemaparan konteks permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Decision Roulette* Terhadap Keterampilan Menulis Teks Drama Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Nganjuk”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan upaya untuk mengumpulkan berbagai hal yang akan dibahas dalam kaitannya dengan masalah yang sedang dikaji. Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diketahui bahwa terdapat beberapa keterampilan yang perlu diperbaiki dalam menyusun teks drama, seperti cara siswa menyusun teks drama, mengembangkan karakter tokoh, mendeskripsikan situasi, dan menciptakan dialog antar tokoh. Hal ini, tidak berarti siswa diharapkan untuk mengikuti standar tertentu dalam merumuskan ide-ide mereka. Namun, begitu ide atau konsep tersebut diungkapkan dalam bentuk tulisan, hasilnya tidak menarik. Teks yang dihasilkan cenderung kurang jelas,

40 penggunaan kata-kata yang tidak tepat, dan gaya bahasa yang digunakan masih perlu diperhatikan. Hal ini bisa disebabkan oleh kurangnya perhatian guru terhadap penggunaan sarana pembelajaran dalam menulis teks drama, serta kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran.

16 C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan dalam suatu penelitian. Hal ini dilakukan untuk mencegah meluasnya permasalahan dan peneliti tidak menyimpang penelitian. Batasan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini memiliki objek penelitian pada siswa kelas VIII di SMPN 3 Nganjuk. SMPN 3 Nganjuk adalah sebuah Sekolah Menengah Pertama yang terletak di Jl. Veteran No.41, Nganjuk, Ganung Kidul Kec. Nganjuk Kab. Nganjuk. Jumlah siswa di SMPN 3 Nganjuk sekitar 855 orang yang terdiri dari kelas VII, VIII, dan IX. Objek penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas VIII-A dengan jumlah 32 siswa sebagai kelas eksperimen, dan kelas VIII-B dengan jumlah 32 siswa sebagai kelas kontrol.
2. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *Decision Roulette*. *Decision Roulette* merupakan sebuah aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.
3. Dalam penelitian ini, fokus utama terletak pada keterampilan menulis yang melibatkan kemampuan untuk mengungkapkan ide atau gagasan menggunakan bahasa tertulis sebagai sarana komunikasi.
4. Materi yang dipilih sebagai bahan penelitian adalah menulis teks drama.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana keterampilan menulis teks drama tanpa menggunakan media pembelajaran *Decision Roulette* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Nganjuk?
2. Bagaimana keterampilan menulis teks drama menggunakan media pembelajaran *Decision Roulette* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Nganjuk?
3. Adakah pengaruh media *Decision Roulette* terhadap keterampilan menulis teks drama pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Nganjuk?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah di atas sebagai berikut:

1. Mengetahui keterampilan menulis teks drama tanpa menggunakan media pembelajaran *Decision Roulette* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Nganjuk
2. Mengetahui keterampilan menulis teks drama menggunakan media pembelajaran *Decision Roulette* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Nganjuk
3. Mengetahui adakah pengaruh media *Decision Roulette* terhadap keterampilan menulis teks drama pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Nganjuk?

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai pengaruh penggunaan media *Decision Roulette* terhadap keterampilan menulis teks drama pada siswa.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan sebagai pertimbangan dan informasi mengenai media *Decision Roulette* sebagai alat pendukung pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- b) Bagi para siswa, mengembangkan pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan menulis mereka merupakan suatu upaya untuk mencapai tingkat optimal.
- c) Bagi peneliti, penggunaan media *Decision Roulette* dapat meningkatkan pengetahuan, wawasan serta keterampilan dalam mengaplikasikan media tersebut. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan dalam merancang kegiatan pembelajaran di masa depan.
- d) Bagi sekolah, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi serta pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang sudah ada di lembaga tersebut.
- e) Bagi pembaca, menambah wawasan serta sebagai bahan referensi ketika melakukan penelitian selanjutnya yang serupa.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Keterampilan Menulis

Menurut (Hatmo, 2021) Menulis adalah proses di mana seseorang mengungkapkan ide, gagasan, pemikiran, emosi, atau pengalaman mereka dengan merangkai kata-kata secara sistematis dan berurutan dalam bentuk tulisan. Tujuan dari menulis adalah agar pembaca dapat memahami maksud penulis sesuai dengan tujuan yang ingin disampaikan. Menurut (Wardani, 2020) Keterampilan menulis merupakan aspek penting dari keterampilan berbahasa bagi siswa. Keterampilan menulis harus ditanamkan pada siswa sejak dini. Kurangnya kemampuan menulis sejak usia muda dapat menghambat kemajuan belajar mereka di tingkat selanjutnya.

Tarigan (2008) mengungkapkan bahwa menulis adalah usaha kreatif dan komunikatif. Seorang penulis harus memiliki keterampilan dalam menggunakan ²grafologi, struktur bahasa, dan leksikon. Penguasaan keterampilan menulis tidak dapat tercapai secara instan, namun memerlukan latihan yang berkelanjutan dan konsisten. Nurgiyantoro (2012) menjelaskan bahwa menulis adalah aktivitas produktif yang aktif dalam menghasilkan bahasa, jika dilihat dari segi kompetensi Bahasa.

2. Teks Drama

a. Hakikat teks drama

Pada penelitian yang dilakukan oleh Naclofaria dan Tambunan (Novitasari et al., 2020), teks drama merupakan suatu karya sastra fiktif yang menggambarkan kehidupan melalui dialog. Isi dari teks drama terdiri dari narasi yang diperankan para tokoh (Iswara, 2019). Teks drama menurut Permanasari (2019) adalah karangan tertulis yang berisi narasi (cerita). Plot, nasib karakter, dan konflik antar karakter semuanya dijelaskan dalam teks drama. Ketika menulis teks drama, penulis harus menggunakan kreativitas untuk mengembangkan cerita yang rumit. Menulis teks drama merupakan salah satu cara apresiasi karya sastra yang bersifat produktif.

Priyatni (2010) Drama adalah bentuk ekspresi seni yang mengisahkan cerita melalui dialog dan tindakan para karakternya. Drama merupakan sebuah media untuk menceritakan cerita yang melibatkan interaksi antara tokoh-tokohnya. Waridah (2014) berpendapat bahwa drama adalah bentuk karya tulis yang memuat peran-peran yang dilakukan oleh para aktor. Di sisi lain, Kosasih (2008) menegaskan bahwa drama merupakan genre karya tulis yang bertujuan untuk menggambarkan kehidupan dengan mengungkapkan konflik dan emosi melalui tindakan dan dialog.

Menurut pemahaman para ahli tertentu di atas, dapat disimpulkan bahwa teks drama adalah sebuah karya sastra tertulis yang direkayasa yang menggambarkan keberadaan melalui percakapan dan dapat dilakukan dengan gerakan, faktor pelengkap seperti pemandangan, dan diamati oleh penonton.

b. Menulis teks drama

Pementasan drama dimainkan sesuai dengan teks. Teks drama bukan hanya menunjukkan seni akting, namun juga mengandung makna yang mendalam. Konsepnya semata-mata berasal dari pikiran penulis teks drama, tetapi bisa juga berasal dari naskah atau narasi individu lain, termasuk kisah klasik. Biasanya, pengarang menata ulang cerita, menghasilkan banyak perubahan, meliputi perspektif, karakter, serta latar (Kosasih 2008).

Penulisan drama berbeda dengan penulisan fiksi dan puisi. Perbedaan mendasar antara penulisan drama terletak pada penggunaan arahan serta dialog. Selain itu, penggambaran kepribadian karakter terungkap melalui tindakan serta alasan mereka saat berdialog dengan karakter lain. Bahasa yang digunakan dalam tulisan cenderung mencerminkan bahasa lisan, mirip dengan individu yang terlibat dalam percakapan.

Sementara itu, teks fiksi cenderung lebih bergaya mendongeng ketika harus menggambarkan karakter, latar, plot, pemikiran, serta tindakan karakter. Menurut Hamalik dalam Milawati (2011), menulis teks drama melibatkan pengertian belajar sebagai perpaduan antara unsur manusia, bahan, peralatan, serta metode yang berkolaborasi satu sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran. Drama, sebagai bentuk sastra, dikonstruksi melalui kerangka nyata (bahasa) serta kerangka internal (konotasi, makna). Bentuk nyata teks drama biasanya berupa percakapan atau tuturan. Yonny (2014) mengategorikan tahapan penulisan teks drama sebagai berikut:

1) Menentukan ide

Konsep merupakan pemikiran atau gagasan yang tersusun dalam pikiran ataupun sering disebut dengan ide. Tahap awal dalam mengeksplorasi suatu gagasan adalah mengidentifikasi karakteristik dari ide tersebut. Lalu, bagaimana penulis bisa menarik gagasan yang diharapkan serta menuangkannya menjadi sebuah teks.

2) Melakukan investigasi

Setelah menentukan ide atau gagasan cerita, langkah selanjutnya yaitu melakukan investigasi atau eksplorasi. Investigasi sangat penting dilakukan untuk menggambarkan latar belakang secara menyeluruh. Investigasi sangat penting untuk menggambarkan latar secara akurat, menguraikan masalah (konflik), serta memenuhi kebutuhan karakter.

3) Menyusun konflik

Tahap selanjutnya melibatkan menganalisis serta meningkatkan konsep dengan memberikan penjelasan yang lebih rinci. Karena drama dibangun dari sebuah pertentangan, sebaiknya menyusun pertentangan dari konsep tersebut.

4) Membuat ringkasan

Setelah konflik alur cerita disusun, langkah selanjutnya adalah membuat ringkasan. Ringkasan harus mencakup lintasan cerita serta kejadian yang ditemui oleh karakter.

5) Mengidentifikasi tokoh cerita

Tugas tokoh adalah membangkitkan narasi serta mengomunikasikan maksud penulis.

6) Identifikasi alurnya

Plot diperlukan dalam sebuah naskah drama, untuk memastikan bahwa drama tersebut tampil menarik seperti kehidupan nyata.

7) Mengidentifikasi latar cerita

Dengan menyertakan latar belakang yang spesifik dalam teks drama, penulis dapat membantu sutradara dan tim kreatif untuk mewujudkan naskah sesuai dengan visi yang diinginkan.

8) Membuat teks/plot drama

Ketika menyusun teks drama, buang semua ketidakpastian serta rasa kurang percaya diri. Bangun plot teater berdasarkan kreativitas serta konsep alur cerita yang telah ditentukan.

c. Unsur intrinsik teks drama

Komponen yang terdapat pada teks drama merupakan bagian dari drama yang paling kecil serta saling berhubungan, oleh karena itu komponen ini sangat penting dalam sebuah teks drama. Unsur yang melahirkan drama secara internal dikenal dengan unsur intrinsik drama. Komponen tersebut adalah:

1) Judul

Priyatni (2010) menyatakan judul/*hediading* dalam teks drama merupakan faktor utama dalam drama. Judul selalu jadi hal pertama yang ingin di lirik saat membaca atau menonton sebuah drama. Sebuah drama hampir tidak pernah ada tanpa nama. Karena dari judulnya sudah jelas apa yang akan dibawakan dalam

drama tersebut, judul tersebut lebih dari sekedar pelengkap drama. Judul yang bagus merupakan judul yang dapat meringkas seluruh plot secara memadai.

2) Dialog

Suroso (2008) berpendapat bahwa unsur pembeda teks drama yaitu pemanfaatan percakapan. Penulis menggunakan bentuk lisan untuk menyusun percakapan. Bentuk verba yang dimaksud yaitu bentuk komunikasi secara lisan bukan bentuk tulisan. Sementara itu, Priyatni (2010) mengungkapkan bahwa drama pada dasarnya adalah rangkaian percakapan. percakapan/dialog menempati hampir seluruh waktu yang ditentukan. Dialog dalam drama tidak selalu merepresentasikan percakapan yang terjadi dalam kehidupan nyata. Ada sedikit gangguan dalam percakapan dan bahkan tidak diizinkan, kecuali dalam drama dengan kualitas komedi.

3) Alur

Menurut Rahmanto (2007) menyatakan dalam teks drama, alur tidak hanya sekedar rangkaian peristiwa atau kisah. Alur hanya terbentuk ketika rangkaian peristiwa tersebut memiliki hubungan kausal yang saling terkait. Artinya, ada ³⁴ hubungan sebab-akibat yang menghubungkan satu kejadian dengan kejadian lain dalam teks drama tersebut.

4) Penokohan serta Perwatakan

Suroso (2015) mengungkap bahwa perwatakan sangat terkait dengan penokohan. Karakter tokoh diamati dalam percakapan serta aktivitas maupun fungsi tambahan. Bergantung pada fungsi alur, ada tokoh utama, tokoh konflik, serta tokoh pembantu. Tokoh atau pemeran utama adalah aktor menopang kisah.

Karakter oposisi atau antagonis adalah karakter yang menentang narasi atau biasa dikenal sebagai musuh. Karakter tambahan atau tritagonis adalah karakter positif untuk protagonis serta antagonis.

5) Latar

Surose (2015) menyatakan bahwa latar atau setting latar belakang dalam sebuah teks drama dapat dibagi menjadi empat unsur, yaitu latar lokasi, latar waktu, latar lingkungan, dan latar suasana. Beberapa penulis skenario memilih untuk menggambarkan latar belakang dengan cara yang rumit, sementara yang lain memilih pendekatan yang lebih lugas untuk merangsang kreativitas pembaca. Jika penulis skenario belum memberikan gambaran detail tentang latar belakang, menjadi tanggung jawab sutradara untuk menetapkan latar belakang pementasan.

6) Gaya Bahasa

Menurut Priyatni (2010) pembahasan gaya berpusat pada seberapa baik penulis menggunakan bahasa sebagai perangkat dramatis. Penulis harus memanfaatkan bahasa tulisan sebaik-baiknya, dengan segala kelebihan dan kekurangannya. Bahasa yang digunakan harus sesuai serta mendukung topik yang dibahas, selaras dengan teknik yang digunakan, tepat dalam konstruksi plot, karakter, dan latar, serta pada akhirnya mengarah pada akurasi narasi dan artikulasi tema atau konsep yang mendasari teks drama.

7) Tema dan amanat

Menurut Rahmanto (2007) topik mencakup seluruh narasi dan peristiwa, beserta aspek yang diartikulasikan oleh pengarang dari berbagai kejadian yang ada untuk menghasilkan sebuah cerita. Di sisi lain, amanat yaitu informasi yang

ingin disampaikan penulis, cara penulis menawarkan solusi untuk dilema ²rumit yang digambarkan.

8) Petunjuk Lakuan

Pendapat Suroso (2015) teks atau intruksi tambahan adalah materi tekstual yang memberikan detail tentang kepribadian, waktu, suasana panggung, musik/suara, pintu masuk serta keluar pemain, intensitas dialog, dan emosi dari karakter. Teks tambahan ditulis berbeda dari teks dialog serta dapat disajikan dalam huruf kapital semua atau miring.

Berdasarkan dari penjelasan berbagai ahli yang disebutkan sebelumnya, ²dapat disimpulkan dalam membuat teks drama perlu diperhatikan beberapa komponen yang ada dalam teks. Ini termasuk judul, dialog, alur cerita, penggambaran dan sifat karakter, pengaturan, petunjuk perilaku, serta pesan yang disampaikan.

²d. Jenis-jenis Drama

1) Tragedi

Kosasih (2008) berpendapat bahwa peristiwa secara umum menghasilkan cerita yang sangat menyedihkan yang dihadapi oleh seorang bangsawan yang mempertaruhkan dirinya dengan menghadapi tantangan yang melebihi kemampuannya. Sementara itu, Rahmanto (2007) berpendapat tragedi sering kali dipahami sebagai lakon yang menunjukkan tokoh yang murung serta putus asa, tenggelam dalam kondisi berbahaya yang di picu oleh sesuatu yang merugikan, seperti kecemburuan atau aspirasi yang tidak terpenuhi.

2) Komedi

Menurut Rahmanto (2007), drama komedi merupakan pertunjukan yang menyenangkan dan menghibur, meskipun lelucon didalamnya bisa jadi ironis, namun biasanya berakhir dengan nada positif. Namun, dalam komedi, tujuan utamanya bukan hanya untuk menciptakan lelucon. Nilai dramatis tetap dijaga dan tidak dikorbankan demi mencari kejenakaan semata. Sementara itu, Kosasih (2008) drama komedi menunjukkan karakteristik sebagai berikut. a) Umumnya komedi menghadirkan narasi ringan, b) Narasi ini tentang kejadian yang mungkin terjadi, c) Humor berasal dari karakter-karakturnya, bukan dari situasinya, d) Tawa itu bersifat "reflektif".

3) Melodrama

Rahmanto (2007) menegaskan bahwa melodrama memiliki karakteristik yang berbeda, khususnya: a) berpusat pada masalah etika di mana kesalahan akan bertemu dengan pembalasan yang adil, b) membangkitkan permusuhan terhadap persona negatif dan kasih sayang untuk persona yang berbudi luhur, c) tokoh utama, baik perempuan maupun laki-laki adalah individu yang tulus dan menawan, d) narasi yang mencekam menjadi komponen utama, e) perpaduan musik dan drama, dengan setiap adegan menggabungkan komposisi musik.

4) Farce

Kosasih (2008) menyatakan farce memiliki karakteristik seperti berikut: a) memunculkan humor yang menghibur, b) berepisode, c) menggunakan kepercayaan sementara, dan d) humor muncul dari situasi bukan dari karakter

tokoh. Rahmanto (2007) menjelaskan bahwa Farce adalah bentuk drama komedi paling kuno (SM) dalam sejarah cerita klasik Romawi. Dalam pementasan drama ini, tokoh-tokohnya selalu sama serta sangat khas. Improvisasi dialog, musik, dan tarian menjadi elemen kunci dalam menghadirkan alur cerita dengan nuansa pedesaan. Dalam perkembangannya, farce menjadi genre drama yang mengedepankan unsur komedi dan pengolok-olokan terhadap kondisi manusia, dengan tujuan utama memancing tawa penonton.

Pada sudut pandang para ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa drama dapat dikategorikan ke dalam berbagai jenis, antara lain: tragedi, komedi, melodrama, dan farce.

3. Media Pembelajaran

Pemanfaatan bahan ajar atau media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran, seperti yang diungkapkan oleh Hamalik (Wahyuningtyas, 2020) memiliki potensi untuk membangkitkan aspirasi serta minat yang baru, dan menumbuhkan semangat belajar siswa. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar, dan guru seringkali menggunakan media sebagai sarana untuk menyampaikan informasi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Kombinasi penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menumbuhkan minat serta aspirasi baru, merangsang motivasi, bahkan memiliki dampak psikologis pada pembelajaran (Wulandari et al., 2023)

Dengan memanfaatkan media pembelajaran, akan meningkatkan efisiensi serta keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus merancang dengan

cermat. Sangat penting bagi para guru untuk menyadari peran penting ⁸³ media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar. Guru juga harus menyadari bahwa tanpa adanya media pembelajaran, pembelajaran dapat menjadi monoton dan proses pembelajaran menjadi tidak efektif, serta dapat membuat siswa mudah bosan.

⁹⁰
a. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Berikut merupakan beberapa jenis media pembelajaran berdasarkan pendekatan atau klasifikasi yang berbeda menurut para ahli. Dalam (Kristanto, 2016):

1) Berdasarkan Bentuknya:

- a) Media Visual: Media ini mencakup gambar, foto, peta, bagan, diagram, dan grafik yang membantu dalam menyajikan informasi secara visual.
- b) Media Audio: Termasuk didalamnya adalah rekaman suara, musik, narasi, atau presentasi audio yang membantu menyampaikan pesan secara auditori.
- c) Media Audiovisual: Jenis media ini menggabungkan elemen visual dan audio untuk menyajikan materi pembelajaran, seperti video, film, atau presentasi multimedia.

2) Berdasarkan Perangkat atau Media Fisik:

- a) Media Cetak: Buku, brosur, lembar kerja, dan materi cetak lainnya yang dapat digunakan sebagai referensi atau bahan belajar
- b) Media Elektronik: Termasuk didalamnya adalah komputer, tablet, proyektor, papan interaktif, dan perangkat elektronik lainnya yang digunakan untuk presentasi dan interaksi pembelajaran.

- c) Media Presentasi: Slide presentasi, visualizer, atau proyektor yang digunakan untuk memproyeksikan informasi kepada peserta didik.
- 3) Berdasarkan Media Berbasis Teknologi:
- a) Media Digital: Termasuk didalamnya adalah aplikasi pembelajaran, e-book, video pembelajaran, dan konten digital lainnya yang dapat di akses melalui perangkat teknologi.
- b) Media Non-Digital: Media pembelajaran yang tidak memerlukan perangkat teknologi, seperti gambar, poster, atau papan tulis.

Berdasarkan klasifikasi di atas, media yang digunakan dalam penelitian ini tergolong dalam media digital. Di mana peneliti menggunakan media *Decision Roulette* yang merupakan aplikasi yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia.

b. Media *Decision Roulette*

Decision roulette merupakan aplikasi dame atau permainan *Rolet* Keputusan yang dapat membantu memilih di antara beberapa pilihan yang tersedia. Pengguna dapat menuliskan 2 hingga 50 pilihan, pengguna juga dapat menambahkan gambar pada setiap pilihan. Gambar harus berformat *png/jpg* dan harus tersimpan di perangkat. Aplikasi ini sudah di unduh 10 juta lebih pengguna serta dapat temukan di *play store*. Aplikasi ini gratis, mudah digunakan dan sangat berguna ketika ingin menentukan pilihan. Cukup ketikkan pilihannya lalu putar rodanya (*Play Store*

70

<https://play.google.com/store/apps/details?id=es.treebit.decisionroulette>).

Aplikasi ini sering digunakan untuk menentukan pilihan, sebagai permainan *truth or dare*, dapat juga dimanfaatkan sebagai pengundian *doorprize*.

Pada kesempatan kali ini peneliti ingin memanfaatkan aplikasi *Decision roulette*

ini sebagai media pembelajaran menulis teks drama. Cara penggunaan media ini

hampir sama dengan media roda putar hanya tinggal memutar rodanya

92

c. Kelebihan dan kekurangan

Kelebihan Media *Decision roulette* atau Roda Keputusan

Berikut adalah manfaat roda keputusan atau *Decision roulette*:

- 1) Penggunaan media *decision roulette* dapat memotivasi partisipasi siswa dalam proses pembelajaran
- 2) Media *decision roulette* sangat efektif untuk kesiapan ujian
- 3) Meningkatkan daya ingat serta kecepatan kognisi siswa
- 4) Penggunaan roda keputusan atau *decision roulette* dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam menghadapi berbagai tantangan yang pada akhirnya dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.

76

Selain itu, media permainan roda keputusan atau *decision roulette* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

- 1) Media ini memiliki daya tarik visual yang menarik, dengan menggunakan gambar, suara, dan warna yang menarik, sehingga mampu memikat minat siswa.

2) Penggunaan media permainan roda keputusan atau *decision roulette* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan, karena membantu siswa untuk memahami materi tersebut dengan lebih baik.

3) Media ini fleksibel dan serbaguna, karena dapat disesuaikan dengan materi dan keterampilan yang ingin diajarkan, serta dapat diperluas sesuai kebutuhan.

4) Mendorong keterlibatan aktif siswa, karena mereka berpartisipasi langsung dalam kegiatan menggunakan media tersebut.

5) Kelebihan lainnya dari penggunaan media *decision roulette* yaitu memberikan umpan balik secara langsung, sehingga memastikan adanya proses pembelajaran yang efektif dan berkelanjutan.

Kekurangan Media *Decision roulette*

Beberapa kekurangan media roda keputusan atau *decision roulette* adalah sebagai berikut:

- 1) Dibutuhkan banyak waktu untuk terlibat didalamnya.
- 2) Menuntut penyediaan fasilitas dan alat yang memadai untuk memastikan pengalaman belajar yang mulus.
- 3) Diperlukan adanya fasilitas dan peralatan yang memadai untuk memastikan kelancaran proses pembelajaran,
- 4) Terdapat iklan yang muncul sehingga sedikit mengganggu

d. Penerapan Media pada Pembelajaran

Penerapan media *Decision Roulette* pada pembelajaran keterampilan menulis teks drama sebagai berikut:

- 1) Guru menjelaskan mengenai media yang akan digunakan dalam pembelajaran
- 2) Siswa diminta untuk maju ke depan
- 3) Siswa diminta untuk memutar atau menekan tombol roda sehingga roda dapat berputar dan muncul petunjuk berupa pertanyaan atau perintah
- 4) Siswa membacakan petunjuk yang telah didapat
- 5) Siswa diminta untuk menjawab atau melaksanakan perintah yang ada
- 6) Kemudian menyampaikan di depan kelas
- 7) Siswa lain dapat menanggapi apa yang telah disampaikan

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian ini mengenai penggunaan media *decision roulette* tahap keterampilan menulis teks drama pada siswa kelas VIII SMPN 3 Nganjuk. Berdasarkan penelusuran peneliti, ditemukan beberapa tulisan terkait dengan penelitian ini, antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sulastri berjudul "Peningkatan Kemampuan Menulis Naskah Drama dengan Menggunakan Teknik Partisipatif Siswa Kelas VII Mts Al-Falah Arungkeke Kabupaten Jeneponto". Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas dengan pendekatan deskriptif yang memiliki karakteristik kualitatif. Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu keterampilan menulis naskah drama sebagai variabel terikat, dan teknik partisipatif sebagai variabel bebas. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes. Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa keterampilan menulis naskah

drama meningkat ketika menggunakan teknik partisipatif. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian peneliti yang juga mengkaji keterampilan menulis teks naskah drama. Namun, perbedaannya adalah penelitian peneliti menggunakan media pembelajaran *Decision roulette* sebagai salah satu komponen penelitian.

2. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Redina Simbolon yang berjudul Penggunaan Roda Pintar Untuk Kemampuan Membaca Anak. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Terdapat variabel dalam penelitian ini yaitu penggunaan Roda Pintar sebagai variabel bebas dan kemampuan membaca sebagai variabel terikat. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah peneliti itu sendiri. Dapat disimpulkan penelitian penggunaan Roda Pintar untuk kemampuan membaca anak dapat memberikan kontribusi positif terhadap kemampuan membaca pada anak. Terdapat persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama menggunakan Roda Pintar hanya saja Roda Pintar yang peneliti gunakan merupakan APK yang di unduh dari *Play Store*. Yang membedakan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu menggunakan keterampilan menulis teks drama.
3. Penelitian oleh Muslimat yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Roda Pintar Terhadap Kemampuan Bercerita Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Inres Parangbanoa Kabupaten Gowa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif atau eksperimen (pre-eksperimental design dengan desain *one-grup pretest-posttest design*. Terdapat variabel

dalam penelitian ini yaitu penggunaan Roda Pintar dan kemampuan bercerita. Instrumen yang digunakan yaitu tes unjuk kerja. Dapat disimpulkan penelitian penggunaan Roda Pintar berpengaruh terhadap kemampuan bercerita pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V Inres Parangbanoa Kabupaten Gowa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti yaitu sama-sama menggunakan Roda Pintar hanya saja Roda Pintar yang peneliti gunakan merupakan APK yang dapat diunduh dari *Play Store*. Kemudian peneliti pada penelitian ini menggunakan keterampilan menulis teks drama.

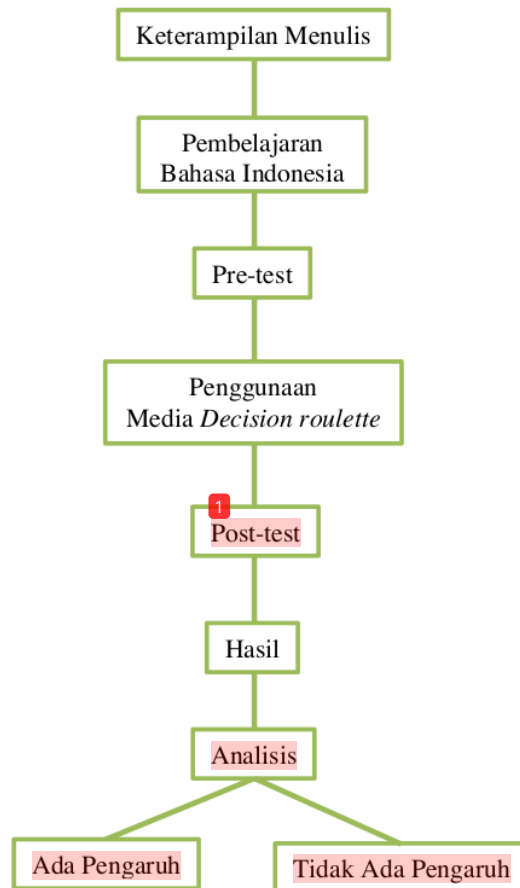
C. Kerangka Berpikir

Siswa kelas VIII SMPN 3 Nganjuk menghadapi masalah dengan keterampilan menulis teks drama yang rendah, sehingga perlu ditingkatkan. Masalah tersebut mencakup cara siswa menulis teks drama, mengembangkan karakter tokoh, menggambarkan situasi, dan menciptakan dialog antar tokoh. Hal ini, tidak ada standar khusus yang harus diikuti siswa dalam merumuskan ide dan gagasan mereka. Namun, setelah ide atau gagasan itu diungkapkan dalam bentuk tulisan, hasilnya menjadi kurang menarik. Teks yang dihasilkan kurang jelas, menggunakan kata-kata yang kurang tepat, dan gaya bahasanya perlu diperhatikan lebih lanjut. Masalah ini disebabkan oleh dua faktor utama. Pertama, kurangnya perhatian dari guru terhadap penggunaan media pembelajaran ³ dalam proses pembelajaran keterampilan menulis teks drama. Kedua, kurangnya variasi dalam penggunaan

media pembelajaran sebagai sarana pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya pendekatan yang lebih inovatif dan beragam dalam pengajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis teks drama siswa.

Dengan adanya permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu usaha untuk meningkatkan keterampilan menulis teks drama siswa. Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah pembelajaran dengan menggunakan *Decision Roulette*.

Penggunaan media *Decision Roulette* dalam pembelajaran keterampilan menulis teks drama diharapkan dapat membantu siswa dalam mengekspresikan ide atau gagasan mereka secara lebih baik dalam tulisan teks drama. Dari penjelasan di atas, kerangka berpikir dapat digambarkan sebagai berikut.



D. Hipotesis

Dalam penelitian ini, hipotesis yang diajukan berkaitan dengan implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti merumuskan dua hipotesis yaitu hipotesis nol dan hipotesis alternatif sebagai berikut:

Ho: Tidak terdapat pengaruh Media *Decision roulette* terhadap keterampilan menulis teks drama pada siswa kelas VIII SMPN 3 Nganjuk

H1: Terdapat pengaruh Media *Decision roulette* terhadap keterampilan menulis teks drama pada siswa kelas VIII SMPN 3 Nganjuk.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Variabel Penelitian

1. Identifikasi Variabel Penelitian

Penelitian berpusat pada masalah yang dalam istilah penelitian kuantitatif disebut variabel. Menurut Sugiyono (2015), variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek kegiatan, yang memiliki variasi tertentu yang disusun oleh peneliti untuk dikaji dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Variabel penelitian dapat digolongkan menjadi dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah media *Decision roulette* sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan menulis teks drama.

2. Definisi Operasional

a. Media *Decision roulette*

Decision roulette merupakan aplikasi *game* rolet keputusan yang dapat membantu memilih diantara beberapa pilihan yang tersedia. Pengguna dapat menuliskan 2 hingga 50 pilihan, pengguna juga dapat menambahkan gambar pada setiap pilihan. Gambar yang ditambahkan harus berformat *png/jpg* serta harus tersimpan di perangkat. Aplikasi ini sudah di unduh 10 juta lebih pengguna serta dapat ditemukan di *Play Store*.

b. Keterampilan Menulis Teks Drama

Keterampilan menuliskan teks drama memiliki ³⁴ pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan imajinatif siswa dalam mengungkapkan sudut pandang, ide, dan pengalaman pribadi penulis menjadikan sebuah karya tulis yang menarik. Teks drama bukan hanya menunjukkan seni akting, namun juga mengandung makna yang mendalam. Konsepnya semata-mata berasal dari pikiran penulis teks drama, tetapi bisa juga berasal dari naskah atau narasi individu lain, termasuk kisah klasik. Biasanya, pengarang menata ulang cerita, menghasilkan banyak perubahan, meliputi perspektif, karakter, serta latar (Kosasih 2008). Pengarang perlu memahami psikologi serta motivasi karakter-karakter tersebut agar dapat menciptakan dialog yang autentik serta memikat. Selain itu, kemampuan untuk menciptakan plot yang menarik dan mempertahankan ketegangan selama cerita berlangsung juga menjadi faktor penting. Penulis drama perlu mampu mengatur adegan dan konflik dengan cerdas, sehingga penonton terus terlibat serta merasa terpenggil oleh peristiwa yang terjadi.

Selain itu, keterampilan menulis teks drama juga melibatkan kemampuan untuk memanfaatkan elemen panggung dengan efektif. Penulis perlu mempertimbangkan bagaimana setting, properti, dan pengaturan panggung dapat digunakan untuk meningkatkan narasi serta menyampaikan pesan yang ingin disampaikan. Pemilihan kata dan gaya penulisan yang tepat juga penting dalam menciptakan atmosfer yang sesuai dengan tema serta genre drama yang ditulis. Sebuah teks drama yang baik akan mampu menggabungkan elemen-elemen ini

secara harmonis, menciptakan pengalaman teater yang memikat dan mempengaruhi penonton.

B. Pendekatan dan Teknik Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penggunaan pendekatan penelitian yang tepat dapat membantu peneliti untuk mencapai keberhasilan penelitian secara ilmiah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2015) metode penelitian kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, mengumpulkan data dengan menggunakan instrumen penelitian, serta menganalisis data yang bersifat kuantitatif dan statistik. Tujuan dari metodologi ini adalah untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

2. Teknik Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian *quasi experimental design* (eksperimen semu). Metode ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2015). Terdapat dua kelas dalam penelitian ini, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen akan menerima perlakuan dengan metode pembelajaran ceramah, diskusi dan pemberian tugas serta didukung menggunakan media *Decision roulette*, sedangkan kelas kontrol menerima perlakuan dengan metode pembelajaran

ceramah, diskusi, dan pemberian tugas tanpa menggunakan media *Decision roulette*.

¹³
Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelompok	Prates	Perlakuan	Pascates
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan:

X₁ : Perlakuan dengan metode ceramah, dikusi, pemberian tugas serta didukung penggunaan media *decision roulette*

X₂ : Perlakuan dengan metode ceramah, dikusi, pemberian tugas tanpa menggunakan media *decision roulette*

O₁ : ²⁰ *Pretest* kelompok eksperimen

O₂ : *Posttest* kelompok eksperimen

O₃ : *Pretest* kelompok kontrol

O₄ : *Posttest* kelompok kontrol

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

¹¹ Penelitian ini dilakukan di Kelas VIII SMPN 3 Nganjuk yang ⁶¹ beralamat di

Jl. Veteran No.41, Nganjuk, Ganung Kidul, Kec. Nganjuk, Kabupaten Nganjuk, Jawa Timur. Alasan mengapa dipilihnya sekolah tersebut didasarkan pada

beberapa pertimbangan. Pertama, pembelajaran menulis di sekolah tersebut masih belum memanfaatkan metode pembelajaran yang menarik. Kedua, kemampuan menulis siswa masih kurang baik disebabkan karena siswa tidak tertarik mengikuti pembelajaran menulis. Ketiga, Sekolah tersebut merupakan Sekolah yang memiliki segudang prestasi yang membanggakan dan dapat dibanggakan di Kabupaten Nganjuk, sehingga perlu ada ³ upaya meningkatkan pembelajaran menulis teks drama menggunakan metode yang dapat menumbuhkan kecintaan siswa dalam menulis.

2. Waktu Penelitian

Proses pelaksanaan penelitian mencakup keseluruhan kerja yang meliputi penetapan judul sampai dengan proses pelaporan hasil ¹⁴ penelitian. Penelitian ini dilakukan selama lima bulan yaitu dari bulan Maret 2023 sampai bulan Juli 2023 tahun ajaran 2022/2023.

D. Populasi dan Sampel (Subyek dan Obyek Penelitian)

1. Populasi

Menurut (Sugiyono, 2015) menyatakan bahwa istilah populasi mengacu pada wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek yang mempunyai kualitas serta kuantitas tertentu yang digunakan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Pernyataan ini memberi keterangan bahwa populasi berhubungan dengan seluruh anggota suatu kelompok yang menjadi subjek sasaran penelitian. Selain itu, populasi erat kaitannya dengan kondisi objektif subjek penelitian.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Nganjuk yakni 284 siswa.

Tabel 3.3 Rekapitulasi Jumlah Siswa Kelas VIII

No	Kelas	Jumlah		Total
		Perempuan	Laki-laki	
1	VIII-A	14	18	32
2	VIII-B	14	18	32
3	VIII-C	14	18	32
4	VIII-D	13	18	31
5	VIII-E	15	17	32
6	VIII-F	14	17	31

7	VIII-G	16	16	32
8	VIII-H	15	16	31
9	VIII-I	15	16	31
TOTAL				284

2. Sampel

⁴³ Sampel merupakan sebagian dari populasi yang diteliti (Sugiyono 2015). Sampel benar-benar harus representatif untuk menunjukkan hal tersebut perlu dilakukan pemilihan ²³ teknik pengambilan sampel yang tepat.

Teknik pengambilan sampel dilakukan secara *Random*. ²⁹ Teknik yang digunakan *Simple Random Sampling*. Menurut Sugiyono (2015) teknik *simple random sampling* yaitu teknik pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Penggunaan *Random Sampling* ini dikarenakan peneliti menganggap subjek populasi ⁶ sama, dengan demikian sebagai peneliti dapat memberikan hak yang sama kepada setiap subjek untuk memperoleh kesempatan yang dipilih menjadi sampel. Sampel penelitian ¹⁸ ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Nganjuk yang terdiri dari 9 kelas. Maka ditetapkan seperti ⁶⁵ pada tabel berikut.

Tabel 3.4 Kelas Sampel

Kelompok	Kelas	Laki-laki	Perempuan
Eksperimen	Kelas VIII A	13	19

Kontrol	Kelas VIII B	18	14
Jumlah		32	

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian. Instrumen penelitian ini menggunakan tes. Tes tersebut digunakan untuk mengetahui kemampuan menulis teks drama pada siswa kelas VIII SMPN 3 Nganjuk.

Arikunto (2006) mendefinisikan tes sebagai serangkaian pertanyaan, latihan, atau alat lain yang digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh seseorang atau kelompok. Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes subjektif yang berupa soal perintah menulis teks drama.

Alasan penggunaan tes dalam bentuk tes subjektif karena penelitian ini hendak mengutamakan keterampilan menulis teks drama. Tes tersebut akan diujikan kepada siswa. Hasil tes pengaruh media *Decision roulette* terhadap keterampilan menulis teks drama, kemudian diolah dan dianalisis untuk hipotesis penelitian yang diajukan oleh peneliti.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Sumber dan Langkah-langkah Pengumpulan Data

a. Sumber Data

Yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data dapat diperoleh. Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua sumber data yaitu :

- 1) Sumber data primer, yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti (atau petugasnya) dari sumber pertamanya.
- 2) Sumber data sekunder, yaitu data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti untuk melengkapi sumber primer atau dapat dikatakan sebagai data yang tersusun dalam bentuk dokumen-dokumen. Dalam penelitian ini, dokumentasi dan tes soal uraian dengan alat skala KKM merupakan sumber data sekunder (Sugiyono, 2015).

18

b. Langkah-langkah pengumpulan data

Peneliti akan menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes berbentuk soal dalam penelitian ini, yaitu tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Berikut adalah langkah-langkah (prosedur) yang akan dilakukan untuk pengumpulan data.

- 1) Teso Awal (*Pretest*) Sebelum penerapan Media *Decision roulette*, akan dilakukan tes awal sebagai langkah untuk mengevaluasi kemampuan menulis teks drama yang dimiliki oleh murid.
- 2) *Treatment* (Pemberian perlakuan) Peneliti menggunakan Media *Decision roulette* sebagai metode pembelajaran dalam mengajar materi menulis teks drama dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

- 3) Tes Akhir (*Posttest*) Setelah penerapan Media *Decision roulette*, langkah berikutnya adalah melakukan *posttest* untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan metode tersebut (Sugiyono, 2021).

Setelah siswa diberikan tes. Tahap selanjutnya tes awal (*Pretest*) dan tes akhir (*Posttest*) diberi Skor. Panduan penskoran teks drama menggunakan acuan dari buku penilaian (Nurgianto, 2010) dalam pembelajaran bahasa serta sastra yang telah dimodifikasi, seperti pada tabel berikut

Tabel 3.5 Penilaian Menulis Teks Drama

No	Aspek	Skor	Kategori	Keterangan
1	Tema a) Tema mengandung unsur persahabatan b) Orisinal dan unik c) Tema mengandung semangat yang kuat d) Tema memberi pesan yang positif	5	Sangat baik	Siswa mampu memuat keseluruhan penilaian dalam aspek tema
		4	Baik	Siswa mampu memuat 3 penilaian dalam aspek tema
		3	Cukup baik	Siswa mampu memuat 2 penilaian dalam aspek tema
		2	Kurang	Siswa mampu memuat 1 penilaian dalam aspek

No	Aspek	Skor	Kategori	Keterangan
				tema
		1	Sangat kurang	Siswa ² tidak mampu memuat keseluruhan penilaian dalam aspek tema
2	Dialog ² a) Dialog harus sesuai dengan karakter tokoh cerita b) Dialog harus ringkas, tepat pada sasaran ² c) Dialog harus sesuai dengan situasi yang ingin digambarkan pada adegan tertentu d) Dialog harus dapat dipahami.	5	Sangat baik	Siswa mampu memuat keseluruhan penilaian dalam aspek Dialog
		4	Baik	Siswa mampu memuat 3 penilaian dalam aspek dialog
		3	Cukup baik	Siswa mampu memuat 2 ² penilaian dalam aspek dialog
		2	Kurang	Siswa mampu memuat 1 penilaian dalam aspek

No	Aspek	Skor	Kategori	Keterangan
				dialog
		1	Sangat kurang	Siswa ² tidak mampu memuat keseluruhan penilaian dalam aspek dialog
3	Alur ² a) Akhir cerita membuat kejutan b) Jalan ceritanya membuat penasaran c) akhir cerita tidak membuat pertanyaan lagi pada pembaca. d) Logis (berurutan)	5	Sangat baik	Siswa mampu memuat keseluruhan penilaian dalam aspek alur cerita
		4	Baik	Siswa mampu memuat 3 penilaian dalam aspek alur cerita
		3	Cukup baik	Siswa ² mampu memuat 2 penilaian dalam aspek alur cerita
		2	Kurang	Siswa mampu memuat 1 penilaian dalam aspek

No	Aspek	Skor	Kategori	Keterangan
				alur cerita
		1	Sangat kurang	Siswa ² tidak mampu memuat keseluruhan penilaian dalam aspek alur cerita
4	Pilihan kata ² a) pilihan kata/ diksi yang digunakan sesuai dengan tema b) Pilihan kata/diksi mengandung kata yang canggih ² c) Pilihan kata yang digunakan berhubungan dengan isi cerita d) Pilihan kata bersifat logis	5	Sangat baik	Siswa mampu memuat keseluruhan penilaian dalam aspek pilihan kata
		4	Baik	Siswa mampu memuat 3 penilaian dalam aspek pilihan kata
		3	Cukup baik	Siswa mampu memuat 2 ² penilaian dalam aspek pilihan kata
		²	Kurang	Siswa mampu memuat 1 penilaian dalam aspek

No	Aspek	Skor	Kategori	Keterangan
				pilihan kata
		1	Sangat kurang	Siswa ² tidak mampu memuat keseluruhan penilaian dalam aspek pilihan kata

$$\text{Nilai} = \frac{\Sigma \text{jumlah skor}}{\Sigma \text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

G. Teknik Analisis Data

Analisis data penelitian merupakan upaya menilai data hasil uji penelitian yang berkaitan dengan penerapan media *decision roulette*. Metode yang digunakan dalam analisis data penelitian mencakup ²⁶ analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Kedua metode ini digunakan untuk menganalisis data dan menilai hasil uji penelitian yang terkait dengan media *decision roulette* yang telah digunakan.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Teknik analisis deskriptif merupakan metode ¹ statistik yang digunakan untuk meneliti data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa bermaksud menarik kesimpulan atau generalisasi secara keseluruhan menurut Sugiyono (2015). Dalam rangka

memberikan gambaran yang detail tentang motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dilakukan pengelompokan siswa ke dalam lima kategori yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Dilakukan analisis statistik deskriptif untuk melihat hasil belajar siswa.

Tabel 3.6 Standar Penilaian dari Departemen Pendidikan Nasional

Skor	Kategori
Kurang dari 60	Sangat rendah
60-69	Rendah
70-79	Sedang
80-89	Tinggi
90-100	Sangat tinggi

Sesuai standar hasil belajar siswa yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 70 dari nilai sempurna 100.

2. Analisis Data Statistik Inferensial

Menurut Sugiyono (2015) teknik analisis data dengan menggunakan teknik statistik inferensial, khususnya statistik yang digunakan untuk memeriksa data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Untuk

menggunakan ¹ statistik inferensial, peneliti menggunakan teknik statistik t (uji t).

Dengan tahapan berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

(Arikunto, 2013)

Keterangan:

Md : *mean* (rata-rata) dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X1 : hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X2 : hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

d : deviasi masing-masing subjek

$\sum x^2 d$: jumlah kuadrat deviasi

N : subjek pada sampel

Cara menentukan nilai "¹d" deviasi masing-masing subjek. Deviasi merupakan selisih dari X1 dan X2, seperti rumus berikut.

$$d = X1 - X2$$

²¹ Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

a) Mencari "Md" dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan :

Md : *mean* dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

$\sum d$: jumlah dari deviasi (selisih antara *pretest* dan *posttest*)

N : subjek pada sampel

b) Mencari " $\sum x^2 d$ " dengan menggunakan rumus:

$$\sum x^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Cara menentukan " d^2 " yaitu nilai " d " dipangkatkan 2.

Contoh nilai $d = 10$, berarti cara menentukan " d^2 " yaitu $10 \times 10 = 100$

6
Keterangan :

$\sum x^2 d$: jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$: jumlah dari deviasi (selisih antara *pretest* dan *posttest*)

$\sum d^2$: jumlah deviasi yang sudah dipangkatkan 2

8
 N : subjek pada sampel

c) Menentukan t_{hitung} dengan menggunakan rumus :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md : *mean* dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X_1 : hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X_2 : hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

d : deviasi masing-masing subjek

$\sum x^2 d$: jumlah juadrat deviasi

N : subjek pada sampel

d) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan.

Kaidah pengujian signifikan :

Jika $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penerapan media decision roulette berpengaruh ⁴¹ terhadap keterampilan menulis teks drama siswa kelas VIII SMPN 3 Nganjuk.

e) Jika $t_{Hitung} < t_{Tabel}$ maka H_1 ditolak H_0 diterima, berarti penerapan media decision roulette tidak berpengaruh ¹⁷ terhadap keterampilan menulis teks drama pada siswa kelas VIII SMPN 3 Nganjuk.

f) Membuat kesimpulan adakah pengaruh media decision roulette ¹⁷ terhadap keterampilan menulis teks drama membaca pada siswa kelas VIII SMPN 3 Nganjuk.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Variabel

15

1. Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu Media *Decision roulette*. Media pembelajaran ini diterapkan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Nganjuk. Penelitian yang dilakukan mengacu pada perangkat pembelajaran sesuai dengan perangkat kegiatan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu tingkat keterampilan menulis teks drama. Data keterampilan menulis teks drama dikumpulkan dari nilai *pretest* dan nilai *posttest* pada kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen. Nilai yang terkumpul dari *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebagai berikut.

a. Kelompok Kontrol (VIII-B) SMP Negeri 3 Nganjuk

Data hasil penelitian keterampilan menulis teks drama dengan metode pembelajaran ceramah, diskusi dan pemberian tugas tanpa menggunakan media *decision roulette*. Data nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas VIII B SMP Negeri 3 Nganjuk sebagai berikut.

1) *Pretest*

Data hasil nilai *pretest* pada kelas kontrol.

17

Tabel 4.1 statistik deskriptif kelas kontrol

	Pretes kelas kontrol	Postest kelas kontrol
N	32	32
Range	30	35
Minimum	50	50
Maksimum	80	85
Jumlah	2075	2215
Rata-rata	64,8437	69,21875

Data tabel 4.1 hasil nilai *pretest* kelas kontrol dapat diketahui *Mean* (rata-rata) sebanyak 64,8437. Nilai tertingginya adalah 80, sedangkan nilai terendahnya 50. Range atau kisaran (rentang) skor adalah 30, dan jumlah siswa sebanyak 32.

Apabila tabel tersebut digambarkan dalam sebuah tabel frekuensi maka dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.2 frekuensi data nilai pretest kelas kontrol

Nilai	Frekuensi	Presentase
50	4	12,5%
55	4	12,5%
60	3	9,375%
65	8	25%
70	7	21,875%

75	3	9,375%
80	3	9,375%
Total	32	100%

Pada data nilai *pretest* yang terkumpul dari kelas kontrol VIII B SMP Negeri 3 Nganjuk maka dapat diketahui sebagai berikut.

- a) Terdapat 3 siswa dengan persentase 9,375% yang mencapai nilai 80.
- b) Terdapat 3 siswa dengan persentase 9,375% yang mencapai nilai 75.
- c) Terdapat 7 siswa dengan persentase 21,875% yang mencapai nilai 70.
- d) Terdapat 8 siswa dengan persentase 25% yang mencapai nilai 65.
- e) Terdapat 3 siswa dengan persentase 9,375% yang mencapai nilai 60.
- f) Terdapat 4 siswa dengan persentase 12,5% yang mencapai nilai 55.
- g) Terdapat 4 siswa dengan persentase 12,5% yang mencapai nilai 50.

Pada data nilai pretes yang diperoleh siswa kelas kontrol VIII B SMP Negeri 3 Nganjuk, perolehan nilai terendah yaitu 50 dan nilai tertinggi yaitu 80. Dari data tersebut diketahui bahwa dari 32 siswa, terdapat siswa yang di bawah ketuntasan dengan nilai 50-65 yang berjumlah 19 siswa. Dengan demikian hasil keterampilan menulis teks drama kelas kontrol belum tercapai secara maksimal dengan KKM (70), karena nilai rata-rata siswa adalah 64,8437.

2) *Posttest*

Berikut data hasil nilai *posttest* pada kelas kontrol.

Tabel 4.3 statistik deskriptif kelas kontrol

	Pretes kelas kontrol	Postest kelas kontrol
N	32	32
Range	30	35
Minimum	50	50
Maksimum	80	85
Jumlah	2075	2215
Rata-rata	64,8437	69,21875

Data tabel 4.1 hasil nilai *posttest* kelas kontrol dapat diketahui *Mean* (rata-rata) sebanyak 69,21875. Nilai tertinggi adalah 80, sedangkan nilai terendahnya 50. Range atau kisaran (rentang) skor adalah 35, dan jumlah siswa sebanyak 32.

Apabila tabel tersebut digambarkan dalam sebuah tabel frekuensi maka dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.4 frekuensi data nilai *pretest* kelas kontrol

Nilai	Frekuensi	Presentase
50	1	3,125%
55	4	12,5%
60	5	15,625%
65	2	6,25%

70	6	18,75%
75	8	25%
80	3	9,375%
85	3	9,375%
Total	32	100%

Pada data nilai *posttest* yang terkumpul dari kelas kontrol VIII B SMP

Negeri 3 Nganjuk maka dapat diketahui sebagai berikut.

- a) Terdapat 3 siswa dengan persentase 9,375% yang mencapai nilai 85
- b) Terdapat 3 siswa dengan persentase 9,375% yang mencapai nilai 80
- c) Terdapat 8 siswa dengan persentase 25% yang mencapai nilai 75
- d) Terdapat 6 siswa dengan persentase 18,75% yang mencapai nilai 70
- e) Terdapat 2 siswa dengan persentase 6,25% yang mencapai nilai 65.
- f) Terdapat 5 siswa dengan persentase 15,625% yang mencapai nilai 60.
- g) Terdapat 4 siswa dengan persentase 12,5% yang mencapai nilai 55.
- h) Terdapat 1 siswa dengan persentase 3,125% yang mencapai nilai 50.

Pada data nilai *posttes* yang diperoleh siswa kelas kontrol VIII B SMP

Negeri 3 Nganjuk, perolehan nilai terendah yaitu 50 dan nilai tertinggi yaitu 85.

Dari data tersebut diketahui bahwa dari 32 siswa, terdapat siswa yang di bawah ketuntasan dengan nilai 50-65 yang berjumlah 12 siswa. Dengan demikian hasil keterampilan menulis teks drama kelas kontrol belum tercapai secara maksimal dengan KKM (70), karena nilai rata-rata siswa adalah 69,21875.

b. Kelas Eksperimen (VIII A) SMP Negeri 3 Nganjuk

Data hasil penelitian keterampilan menulis teks drama dengan metode pembelajaran ceramah, diskusi dan pemberian tugas menggunakan metode *decision roulette*. Data nilai *pretest* dan *postests* siswa kelas VIII A SMP Negeri 3 Nganjuk sebagai berikut.

1) *Pretest*

Berikut data hasil nilai *pretest* pada kelas eksperimen.

Tabel 4.5 statistik deskriptif kelas eksperimen

	Pretes kelas eksperimen	Postest kelas eksperimen
N	32	32
Range	30	25
Minimum	50	65
Maksimum	80	90
Jumlah	2105	2440
Rata-rata	65,78125	76,25

Data tabel 4.5 hasil nilai *pretest* kelas eksperimen dapat diketahui *Mean* (rata-rata) sebanyak 65,78125. Nilai tertinggi adalah 80, sedangkan nilai terendahnya 50. Range atau kisaran (rentang) skor adalah 30, dan jumlah siswa sebanyak 32.

43
Tabel 4.6 frekuensi data nilai *pretest* kelas eksperimen

Nilai	Frekuensi	Presentase
50	3	9,375%
55	2	6,25%
60	4	12,5%
65	8	25%
70	10	31,25%
75	3	9,375%
80	2	6,25%
Total	32	100%

Pada data nilai *pretest* yang terkumpul kelas eksperimen VIII A SMP

Negeri 3 Nganjuk maka dapat diketahui sebagai berikut.

- 5** a) Terdapat 2 siswa dengan persentase 6,25% mencapai nilai 80.
- b) Terdapat 3 siswa dengan persentase 9,375% mencapai nilai 75.
- 5** c) Terdapat 10 siswa dengan persentase 31,25% mencapai nilai 70.
- d) Terdapat 8 siswa dengan persentase 25% mencapai nilai 65.
- e) Terdapat 4 siswa dengan persentase 12,5% mencapai nilai 60.
- 5** f) Terdapat 2 siswa dengan persentase 6,25% mencapai nilai 55.
- g) Terdapat 3 siswa dengan persentase 9,375% mencapai nilai 50.

Pada data nilai *pretest* yang diperoleh siswa kelas eksperimen VIII A SMP

Negeri 3 Nganjuk, **27** perolehan nilai terendah yaitu 50 dan nilai tertinggi yaitu 80.

Dari data tersebut diketahui bahwa dari 32 siswa, terdapat siswa yang di bawah ketuntasan dengan nilai 50-65 yang berjumlah 17 siswa. Dengan demikian hasil keterampilan menulis teks drama kelas kontrol belum tercapai secara maksimal dengan KKM (70), karena nilai rata-rata siswa adalah 65,78125.

2) *Posttest*

Data hasil nilai *pretest* pada kelas eksperimen.

Tabel 4.7 statistik deskriptif kelas eksperimen

	Pretes kelas eksperimen	Postest kelas eksperimen
N	32	32
Range	30	25
Minimum	50	65
Maksimum	80	90
Jumlah	2105	2440
Rata-rata	65,78125	76,25

Data tabel 4.7 hasil nilai postest kelas eksperimen dapat diketahui *Mean* (rata-rata) sebanyak 76,25. Nilai tertinggi adalah 90, sedangkan nilai terendahnya 65. Range atau kisaran (rentang) skor adalah 25, dan jumlah siswa sebanyak 32.

Apabila tabel tersebut digambarkan dalam sebuah tabel frekuensi maka dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.8 frekuensi data nilai posttes kelas eksperimen

Nilai	Frekuensi	Presentase
65	3	9,375%
70	7	21,875%
75	8	25%
80	9	28,125%
85	3	9,375%
90	2	6,25%
Total	32	100%

Pada data nilai *posttest* yang diperoleh kelas eksperimen VIII A SMP Negeri 3 Nganjuk maka dapat diketahui sebagai berikut.

- a) Terdapat 2 siswa dengan persentase 6,25% yang mencapai nilai 90.
- b) Terdapat 3 siswa dengan presentase 9,375% yang mencapai nilai 85.
- c) Terdapat 9 siswa dengan persentase 28,125% yang mencapai nilai 80.
- d) Terdapat 8 siswa dengan persentase 25% yang mencapai nilai 75.
- e) Terdapat 7 siswa dengan persentase 21,875% yang mencapai nilai 70.
- f) Terdapat 3 siswa dengan persentase 9,375% yang mencapai nilai 65.

Pada data nilai *posttest* yang diperoleh siswa kelas eksperimen VIII A SMP Negeri 3 Nganjuk, perolehan nilai terendah yaitu 65 dan nilai tertinggi yaitu 90. Dari data tersebut diketahui bahwa dari 32 siswa, terdapat siswa yang di bawah ketuntasan dengan nilai 65 berjumlah 3 siswa. Dengan demikian hasil

keterampilan menulis teks drama kelas eksperimen sudah tercapai secara maksimal dengan KKM (70), karena nilai rata-rata siswa adalah 76,25.

B. Analisis Data

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

a) Data *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol

Pada temuan penelitian yang dilakukan peneliti, informasi penilaian *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol siswa kelas VIII SMP 3 Nganjuk dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.9 Tingkat hasil belajar siswa kelas kontrol

Tingkat penguasaan	Kategori	Frekuensi		Presentase	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Kurang dari 60	Sangat rendah	8	5	25%	15,625%
60-69	Rendah	11	7	34,375%	21,875%
70-79	Sedang	10	14	31,25%	43,75%
80-89	Tinggi	3	6	9,375%	18,75%
90-100	Sangat tinggi	0	0	0	0
Jumlah		32	32	100%	100%

Pada tabel 4.9 terlihat bahwa batas kemampuan di bawah 60 termasuk dalam klasifikasi sangat rendah frekuensi dari *pretest* sebanyak 8 dengan persentase 25% dan *posttest* 5 dengan persentase 15,625%. Siswa pada rentang

60-69 tergolong kemampuan rendah dengan frekuensi *pretest* 11 dengan persentase 34,375% dan *posttest* 7 dengan persentase 21,875%. Siswa dalam kisaran 70-79 menunjukkan kemampuan sedang dengan frekuensi *pretest* 10 dengan persentase 31,25% dan *posttest* 14 dengan persentase 43,75%. Mereka yang berada dikisaran 80-89 menunjukkan kemampuan tinggi dengan frekuensi *pretest* 3 dengan persentase 9,375% dan *posttest* 6 dengan persentase 18,75%. Dan siswa dalam kisaran 90-100 dikategorikan sebagai kemampuan sangat tinggi dengan frekuensi *pretest* dengan persentase 0% dan *posttest* 0 dengan persentase 0%. Temuan ini menunjukkan bahwa unjuk kerja siswa dalam keterampilan menulis teks drama berbahasa Indonesia tergolong rendah.

Tabel 4.10 Deskripsi ketuntasan hasil belajar.

Nilai KKM	Kategori	Frekuensi		Presentase	
		<i>Pretest</i>	<i>posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
< 70	Tidak tuntas	19	12	59,375%	37,5%
≥ 70	Tuntas	13	20	40,625%	62,5%
Jumlah		32	32	100%	100%

Pada tabel 4.10 di atas, dari 32 siswa yang mengikuti *pretest*, 19 siswa termasuk dalam kategori tidak tuntas dengan persentase 59,375% dan 13 siswa termasuk dalam kategori tuntas dengan persentase 40,625%. Dengan demikian menunjukkan bahwa hasil belajar bahasa Indonesia belum sepenuhnya tercapai. Pada data *posttest* terdapat 12 siswa dengan kategori tidak tuntas dengan persentase 37,5% dan terdapat 20 siswa dalam kategori tuntas dengan persentase

62,5%. Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan belajar bahasa Indonesia secara keseluruhan adalah sekitar 62,5%.

⁷¹
b) **Data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen**

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka diperoleh data *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen kelas VIII SMP 3 Nganjuk seperti ³⁹ pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Tingkat hasil belajar siswa kelas eksperimen

Tingkat penguasaan	Kategori	Frekuensi		Presentase	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Kurang dari 60	Sangat rendah	5	0	15,625%	0
60-69	Rendah	12	3	37,5%	9,375%
70-79	Sedang	13	15	40,625%	46,875%
80-89	Tinggi	2	12	6,25%	37,5%
90-100	⁹⁴ Sangat tinggi	0	2	0	6,25%
Jumlah		32	32	100%	100%

¹ Pada tabel 4.11 di atas terlihat bahwa tingkat kemampuan siswa kurang dari 60 berada pada kategori sangat rendah dengan frekuensi *pretest* 5 dengan persentase 15,625% dan *posttest* 0 dengan persentase 0%. Siswa pada rentang 60-69 tergolong rendah dengan frekuensi *pretest* 12 dengan persentase 37,5% dan *posttest* 3 dengan persentase 9,375%. Siswa pada rentang 70-79 dianggap memiliki kemampuan sedang dengan frekuensi *pretest* 13 dengan persentase 40,625% dan *posttest* 15 dengan persentase 46,875%. Siswa pada rentang 80-89

tergolong tinggi dengan frekuensi *pretest* 2 dengan persentase 6,25% dan *posttest* 12 dengan persentase 37,5%, dan siswa pada rentang 90-100 berada pada kategori sangat tinggi dengan frekuensi *pretest* dengan persentase 0% dan *posttest* 2 dengan persentase 6,25%. Temuan ini menunjukkan bahwa hasil belajar bahasa Indonesia pada keterampilan menulis teks drama menunjukkan tingkat kemahiran yang tinggi.

63

Tabel 4.12 Deskripsi ketuntasan hasil belajar.

Nilai KKM	Kategori	Frekuensi		Presentase	
		<i>Pretest</i>	<i>posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
< 70	Tidak tuntas	17	3	53,125%	9,375%
≥ 70	Tuntas	15	29	46,875%	90,625%
Jumlah		32	32	100%	100%

Pada tabel di atas menunjukkan data *pretest* dalam kategori tidak tuntas sebanyak 17 frekuensi atau sekitar 53,125%, dan yang sudah tuntas sebanyak 15 frekuensi atau sekitar 46,875%. Dan pada data *posttest* kategori yang tidak tuntas hanya 3 frekuensi atau 9,375%, dan yang mencapai ketuntasan 29 frekuensi atau 90,625%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa 29 siswa dapat mencapai ketuntasan dengan persentase 90,625% nilai *posttest* dan nilai *pretest* belum mencapai ketuntasan.

2. Hasil Analisis Data Statistik Inferensial

Tabel 4.13 Analisis Skor Hasil Belajar

No	X1	X2	d X2 - X1	d ²
1	65	75	10	100
2	60	70	10	100
3	70	85	15	225
4	75	80	5	25
5	70	80	10	100
6	60	70	10	100
7	65	75	10	100
8	75	85	10	100
9	70	75	5	25
10	65	75	10	100
11	60	70	10	100
12	50	65	15	225
13	70	80	10	100
14	65	75	10	100
15	80	90	10	100
16	65	75	10	100
17	65	75	10	100
18	60	70	10	100
19	55	65	10	100

No	X1	X2	¹ d X2 - X1	d ²
20	70	80	10	100
21	65	75	10	100
22	55	70	15	225
23	70	80	10	100
24	70	80	10	100
25	70	80	10	100
26	50	65	15	225
27	65	70	5	25
28	50	70	20	400
29	80	90	10	100
30	75	85	10	100
31	70	80	10	100
32	70	80	10	100
Jumlah	2105	2440	335	3775

¹
Langkah-langkah menguji hipotesis sebagai berikut

1. Mencari harga "Md" (rata-rata) dengan menggunakan rumus

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$= \frac{335}{32} = 10,46875$$

Hasil dari mencari harga "Md" *mean* (rata-rata) dari perbedaan *pretest* dan *posttest* dengan rumus $\sum d$ yaitu jumlah deviasi atau selisih 335 dibagi N yaitu jumlah sampel 32 dengan hasil 10,46875. Sehingga dapat disimpulkan hasil dari harga Md (rata-rata) adalah 10,46875.

2. Mencari " $\sum x^2 d$ " (jumlah kuadrat deviasi) dengan menggunakan rumus:

$$\sum x^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

$$\sum x^2 d = 3775 - \frac{(335)^2}{32}$$

$$\sum x^2 d = 3775 - \frac{112.225}{32}$$

$$\sum x^2 d = 3775 - 3.507,03125$$

$$\sum x^2 d = 267,96875$$

Hasil dari mencari harga " $\sum x^2 d$ " (jumlah kuadrat deviasi) dengan cara $\sum d^2$ dikurangi $\frac{(\sum d)^2}{N}$. d^2 merupakan deviasi yang dipangkatkan 2, $\sum d^2$ merupakan jumlah dari d^2 dan $\sum d^2$ adalah 3775 terdapat pada tabel (4.13). $(\sum d)^2$ yaitu $\sum d = 335$ dipangkatkan 2 menjadi $335 \times 335 = 112.225$, dibagi N (jumlah sampel) 32 dengan hasil 3.507,03125. $\sum d^2$ - hasil dari $\frac{(\sum d)^2}{N}$, $3775 - 3.507,03125 = 267,96875$. Jadi, dapat disimpulkan hasil dari " $\sum x^2 d$ " adalah 267,96875.

3. Menentukan harga t_{hitung}

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{10,46875}{\sqrt{\frac{267,96875}{32(32-1)}}}$$

$$t = \frac{10,46875}{\sqrt{\frac{267,96875}{32 \times 31}}}$$

$$t = \frac{10,46875}{\sqrt{\frac{267,96875}{992}}}$$

$$t = \frac{10,46875}{\sqrt{0,2701297883}}$$

$$t = \frac{10,46875}{0,5197401161} = 20,1422781804$$

Pada hasil analisis data menentukan t_{Hitung} , telah ditemukan hasil akhir dari t_{Hitung} dengan rumus $t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$ yaitu 20,1422781804. Seperti pada penghitungan yang telah dilakukan pada data di atas.

4. Menentukan t_{Tabel}

Untuk menentukan t_{Tabel} peneliti menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha=0,05$ dan derajat kebebasan $d.f = N-1 = 32-1 = 31$. Dengan demikian diperoleh $t_{0,05} = 1,69552$. Setelah diperoleh $t_{\text{Hitung}} = 20,1422781804$ dan $t_{\text{tabel}} = 1,69552$, diketahui bahwa $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ atau $20,1422781804 > 1,69552$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media rolet keputusan berpengaruh terhadap keterampilan menulis teks drama siswa kelas VIII SMPN 3 Nganjuk.

C. Pembahasan

⁵⁹ Setelah dilakukan analisis data dengan menggunakan metode statistik inferensial, maka hasil dari penelitian dapat dideskripsikan sebagai berikut.

1. Keterampilan Menulis Teks Drama Tanpa Menggunakan Media *Decision roulette* Siswa Kelas VIII SMPN 3 Nganjuk

Pada temuan analisis data kelas VIII SMP Negeri 3 Nganjuk, terlihat bahwa keterampilan menulis teks drama dengan metode pembelajaran ceramah, diskusi, dan pemberian tugas tanpa menggunakan media *decision roulette* belum sepenuhnya tercapai. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai rata-rata pretes dan postes siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Nganjuk, yaitu $64,84375 < 69,21875$. Namun peningkatan tersebut belum memuaskan karena masih berada di bawah KKM (70).

Rendahnya skor yang diperoleh siswa dapat dikaitkan dengan kurangnya dukungan dari media rolet keputusan, yang memberikan peran penting dalam proses pembelajaran. Akibatnya, sebagian besar siswa kurang maksimal dalam menghasilkan ide-ide kreatif, yang penting untuk merangsang penulisan teks drama mereka. Selain itu, siswa juga merasa proses belajarnya monoton sehingga hasil belajarnya kurang optimal.

2. Keterampilan Menulis Teks Drama Menggunakan Media *Decision roulette* Siswa Kelas VIII SMPN 3 Nganjuk

Pada temuan ⁸⁸ hasil analisis data siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Nganjuk, terlihat bahwa ³ keterampilan menulis teks drama dengan metode ceramah, diskusi, dan pemberian tugas menggunakan media *decision roulette* telah tercapai secara maksimal. Hal itu didukung oleh fakta ²² bahwa rata-rata nilai pretes dan postes siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Nganjuk, yaitu $65,78125 < 76,25$ berada di atas KKM (70).

Peningkatan nilai siswa dapat dikaitkan dengan pemanfaatan media ⁷⁷ pembelajaran. Dengan demikian, siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Penggunaan ⁴ media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat menarik minat siswa dalam ²⁶ belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran sangat memungkinkan dilihat dari nilai yang diperoleh. Kesimpulannya, kemampuan menulis teks drama dengan metode *decision roulette* sudah baik di atas KKM 70.

⁷² 3. Pengaruh Media *Decision roulette* Terhadap Keterampilan Menulis Teks Drama Siswa Kelas VIII SMPN 3 Nganjuk

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan media *decision roulette* memiliki pengaruh ⁴⁴ signifikan terhadap keterampilan menulis teks drama Siswa Kelas VIII SMPN 3 Nganjuk. Penggunaan media ini memberikan dampak yang positif terhadap ³ keterampilan siswa dalam menulis sebuah teks drama.

Berdasarkan pemeriksaan data statistik deskriptif, ⁵⁴ rata-rata skor posttest untuk kelompok eksperimen adalah 76,25, sedangkan rata-rata skor posttest untuk

kelompok kontrol adalah 69,21875. ini sejalan dengan temuan analisis statistik inferensial, khususnya nilai t_{hitung} sebesar 20,1422781804 > (lebih besar dari) nilai t_{tabel} 0,05 sebesar 1,69552. Hasil analisis data menunjukkan bahwa pemanfaatan media *decision roulette* dalam pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran tanpa penggunaan media *decision roulette*.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *decision roulette* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis teks drama, sehingga diperoleh nilai setinggi mungkin daripada pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran apa pun.

4 BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Keterampilan menulis pada teks drama dengan metode pembelajaran ceramah, diskusi dan pemberian tugas tanpa menggunakan media *decision roulette* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Nganjuk dinyatakan belum tercapai secara optimal. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai rata-rata kurang dari KKM (70) yaitu 69,21875.
2. Keterampilan menulis teks drama dengan metode ceramah, diskusi dan pemberian tugas menggunakan media *decision roulette* pada siswa SMP Negeri 3 Nganjuk dikatakan sudah mencapai optimal. Hal tersebut ditunjukkan pemerolehan nilai rata-rata di atas KKM (70) yaitu 76,25.
3. Ada pengaruh penggunaan media *decision roulette* terhadap keterampilan menulis teks drama pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Nganjuk. Berdasarkan hasil analisis data statistik deskriptif, nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 76,25, sementara nilai rata-rata *posttest* kelompok kontrol 69,21875. Hasil ini konsisten dengan temuan analisis statistik inferensial, khususnya nilai t_{hitung} sebesar 20,1422781804 > dari t_{tabel} 0,05 sebesar 1,69552. Sesuai dengan kriteria keputusan yang telah ditetapkan, dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H1) diterima dan hipotesis nol (H₀) ditolak.

B. Implikasi

1. Implikasi teoritis.

Setelah melihat hasil penelitian yang sudah disimpulkan, dengan menggunakan media *decision roulette* terhadap keterampilan menulis teks drama dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan mengamati kegiatan diskusi dengan disiplin dan keyakinan diri. Siswa dapat menyampaikan pendapat dan mengembangkan kemampuan mereka baik dari dalam maupun luar kelas. Penggunaan media *decision roulette* atau rolet keputusan ini adalah cara yang cukup mudah, karena guru tidak perlu melakukan persiapan yang rumit dan dapat menggunakannya secara langsung. Media *decision roulette* ini merupakan suatu obyek konkret yang memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa. Dengan menggunakan media ini dalam pembelajaran menulis teks drama, siswa dapat merangsang pengalaman yang berarti, yang akan merangsang ide dan imajinasi mereka dalam proses penulisan teks drama.

2. Implikasi praktis.

a. Bagioguru

Guru memiliki peran penting sebagai penyedia rangsangan atau konsep materi sebagai sarana penunjang pengetahuan siswa. Selanjutnya peran guru adalah menerapkan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang akan membantu siswa untuk lebih memahami materi. Sesuai dengan hasil penelitian ini, penerapan media yang sudah sesuai dengan materi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan belajar siswa.

b. Bagi siswa

Siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar mengajar. Hal ini dapat terlihat dalam kegiatan kolaboratif dimana siswa secara langsung terlibat dalam pembelajaran, termasuk saat melakukan percobaan dan mencapai pemahaman hasil pembelajarannya.

⁴⁹
C. Saran

Berdasarkan temuan penelitian yang telah disajikan, maka peneliti merekomendasi bahwa:

1. ⁴⁸ Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar adalah media *decision roulette*. Pemanfaatan media pembelajaran ini dapat ²² memberikan pengalaman menyenangkan bagi siswa. Akibatnya, siswa dapat lebih terlibat dan inovatif dalam menulis teks drama, yang mengarah ke hasil belajar yang optimal. Dengan menggunakan media pembelajaran baru, siswa diberdayakan untuk mengatasi tantangan yang disajikan oleh guru, sehingga meningkatkan kompetensi mereka dalam menulis teks drama.
2. ³² Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, guru perlu menghadirkan inovasi dan kreativitas dalam proses pembelajaran dengan mengimplementasikan strategi, pola, teknik, ¹⁶ dan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa. Itu sebabnya diharapkan guru dapat melanjutkan penggunaan *decision roulette* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk keterampilan menulis yang sesuai dengan situasi siswa.

3. Guru disarankan untuk memahami langkah-langkah penerapan media *decision roulette* dalam pembelajaran keterampilan menulis drama. Hal ini karena salah satu hambatan yang dihadapi siswa dalam menulis drama adalah kemampuan pemilihan kata, dan sebagai guru, mereka harus lebih kreatif dalam memberikan contoh serta mampu mengembangkan konsep berpikir kritis pada siswa. Oleh karena itu, kekurangan tersebut dapat digunakan sebagai masukan bagi kepala sekolah atau peneliti selanjutnya dalam pengembangan sarana dan prasarana agar proses pembelajaran ke depan menjadi lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman yang semakin modern.

ORIGINALITY REPORT

28%

SIMILARITY INDEX

28%

INTERNET SOURCES

14%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	4%
2	ecampus-fip.umj.ac.id Internet Source	2%
3	lib.unnes.ac.id Internet Source	1%
4	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
5	Margareta Mone, Theodora S.N Manu, Agus M. Meha. "PENGARUH MODEL PEMBERDAYAAN BERPIKIR MELALUI PERTANYAAN (PBMP) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DI SMP NEGERI 10 KUPANG TAHUN AJARAN 2019/2020", <i>Indigenous Biologi : Jurnal Pendidikan dan Sains Biologi</i> , 2021 Publication	1%
6	123dok.com Internet Source	1%

7	Internet Source	1 %
8	Submitted to Ajou University Graduate School Student Paper	1 %
9	play.google.com Internet Source	1 %
10	repository.unib.ac.id Internet Source	1 %
11	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1 %
12	positori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1 %
13	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
14	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	<1 %
15	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %
16	digilib.unimed.ac.id Internet Source	<1 %
17	repository.umsu.ac.id Internet Source	<1 %
18	www.scribd.com Internet Source	<1 %

19	Novi Rosina Lingu, Fransina Th Nomleni, Theodora S.N Manu. "PENGARUH MODEL PEMBERDAYAAN BERPIKIR MELALUI PERTANYAAN TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DI SMP NEGERI 10 KUPANG TAHUN AJARAN 2019/2020", Indigenous Biologi : Jurnal Pendidikan dan Sains Biologi, 2020 Publication	<1 %
20	id.123dok.com Internet Source	<1 %
21	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1 %
22	id.scribd.com Internet Source	<1 %
23	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
24	Submitted to Binus University International Student Paper	<1 %
25	pramudianiayu.blogspot.com Internet Source	<1 %
26	zombiedoc.com Internet Source	<1 %
27	jurnal.uns.ac.id Internet Source	<1 %

28	e-jurnalmitrapendidikan.com Internet Source	<1 %
29	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
30	fr.scribd.com Internet Source	<1 %
31	e-journal.unipma.ac.id Internet Source	<1 %
32	jurnal.untan.ac.id Internet Source	<1 %
33	blogsainulh.wordpress.com Internet Source	<1 %
34	jurnal.uisu.ac.id Internet Source	<1 %
35	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
36	repository.lppm.unila.ac.id Internet Source	<1 %
37	simki.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
38	Heni Novitasari, Sutrimah Sutrimah, Cahyo Hasanudin. "Analisis Keterampilan Menulis Teks Drama dengan Pembelajaran Quantum",	<1 %

Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 2020

Publication

39 Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia <1 %
Student Paper

40 bp4kkuningan.web.id <1 %
Internet Source

41 journal.ipm2kpe.or.id <1 %
Internet Source

42 Submitted to Universitas PGRI Palembang <1 %
Student Paper

43 docplayer.info <1 %
Internet Source

44 ejournal.unp.ac.id <1 %
Internet Source

45 repository.usd.ac.id <1 %
Internet Source

46 SYAIFAR ZUN SALWA, AKROM AKROM.
"PENGARUH LATIHAN CIRCUIT TRAINING
TERHADAP LARI SPRINT 100 METER", Ibtida'i :
Jurnal Kependidikan Dasar, 2020 <1 %
Publication

47 Submitted to Universitas Negeri Surabaya The
State University of Surabaya <1 %
Student Paper

48	conference.unsri.ac.id Internet Source	<1 %
49	core.ac.uk Internet Source	<1 %
50	fdocuments.net Internet Source	<1 %
51	jurnal.yudharta.ac.id Internet Source	<1 %
52	moam.info Internet Source	<1 %
53	eprints.ums.ac.id Internet Source	<1 %
54	Dwiki Anpariza, Yanti Fitria. "Pengaruh Strategi POE Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021 Publication	<1 %
55	Gian Nitary, Komarudin Komarudin. "Kontribusi Kecerdasan Emosional terhadap Konflik Persahabatan pada Siswa SMP Negeri 1 Puding Besar, Bangka", Psychosophia: Journal of Psychology, Religion, and Humanity, 2022 Publication	<1 %
56	Siti Hajar, Yenni Fitra Surya. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TWO	<1 %

STAY TWO STRAY UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA SEKOLAH DASAR", Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 2018

Publication

57	doaj.org Internet Source	<1 %
58	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
59	repository.bungabangsacirebon.ac.id Internet Source	<1 %
60	ejournal.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %
61	idalamat.com Internet Source	<1 %
62	Submitted to Universitas Pakuan Student Paper	<1 %
63	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %
64	media.neliti.com Internet Source	<1 %
65	repository.iainkudus.ac.id Internet Source	<1 %
66	repository.unp.ac.id Internet Source	<1 %

67

Submitted to St. Ursula Academy High School

Student Paper

<1 %

68

blog.unnes.ac.id

Internet Source

<1 %

69

issuu.com

Internet Source

<1 %

70

mudahmengajar.blogspot.com

Internet Source

<1 %

71

Mawar Indayani, Abdul Jalil Hunusalela, Enggal Mursalin. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPA MATERI CAHAYA DAN ALAT OPTIK DI SMPN 3 SALAHUTU", ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika, 2021

Publication

<1 %

72

Michel Fransiska Heryanto, Didi Yulistio, Noermanzah Noermanzah. "Pengaruh Media Audiovisual terhadap Kemampuan Menulis Teks Persuasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Kota Bengkulu", Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing, 2022

Publication

<1 %

73

adoc.pub

Internet Source

<1 %

74	bagawanabiyasa.wordpress.com Internet Source	<1 %
75	eprints.undip.ac.id Internet Source	<1 %
76	journal.uinsgd.ac.id Internet Source	<1 %
77	majalahpendidikan.com Internet Source	<1 %
78	repositori.uma.ac.id Internet Source	<1 %
79	repository.iainpalopo.ac.id Internet Source	<1 %
80	staffnew.uny.ac.id Internet Source	<1 %
81	www.educasia.or.id Internet Source	<1 %
82	eprints.uns.ac.id Internet Source	<1 %
83	karya-ilmiah.um.ac.id Internet Source	<1 %
84	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<1 %
85	repository.unpar.ac.id Internet Source	<1 %

86	www.industry.co.id Internet Source	<1 %
87	www.scilit.net Internet Source	<1 %
88	Abd. Rahim Ruspa. "Penerapan Model Inquiri pada Pembelajaran Menulis Karangan Eksposisi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Sabbang Kabupaten Luwu Utara", Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran, 2019 Publication	<1 %
89	aryargubhy.wordpress.com Internet Source	<1 %
90	e-campus.iainbukittinggi.ac.id Internet Source	<1 %
91	edoc.pub Internet Source	<1 %
92	eprintslib.ummgl.ac.id Internet Source	<1 %
93	id.unionpedia.org Internet Source	<1 %
94	journal.uin-alauddin.ac.id Internet Source	<1 %
95	journal.unimar-amni.ac.id Internet Source	<1 %

96	Internet Source	<1 %
97	repository.uhn.ac.id Internet Source	<1 %
98	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<1 %
99	smpkartika48-mlg.sch.id Internet Source	<1 %
100	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
101	ixlg.amtrusteurope.it Internet Source	<1 %
102	Aspiatun Aspiatun. "Penerapan Desain Pembelajaran Mind Mapping untuk Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Materi Lingkaran pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Nganjuk", Jurnal Edukasi Matematika dan Sains, 2020 Publication	<1 %
103	zamrishabib.wordpress.com Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off