

SKRIPSI

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *ROUND TABLE* BERBANTUAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KALIMAT KELAS II SDN 6 KOTA BIMA TAHUN AJARAN 2023/2024

Diajukan sebagai salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh:

Indah Pratiwi
NIM : 2020A1H104

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

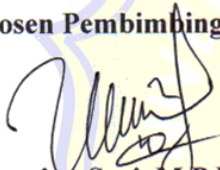
SKRIPSI

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *ROUND TABLE* BERBANTUAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KALIMAT KELAS II SDN 6 KOTA BIMA TAHUN AJARAN 2023/2024

Telah memenuhi syarat dan disetujui

Tanggal, _____ 2024

Dosen Pembimbing I



Nursina Sari, M.Pd
NIDN. 0825059102

Dosen Pembimbing II



Baiq Desi Milandari, M.Pd
NIDN. 0808128901

Menyetujui

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN**

Ketua Prodi Studi



Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501



HALAMAN PENGESAHAN

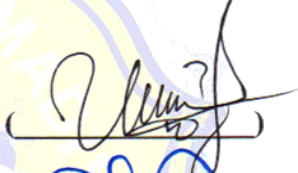

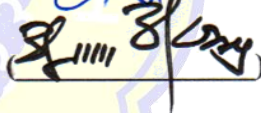
SKRIPSI

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *ROUND TABLE* BERBANTU VIDEO ANIMASI TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS KALIMAT KELAS II SDN 6 KOTA BIMA TAHUN AJARAN 2023/2024

Skripsi Atas Nama Indah Pratiwi Telah Dipertahankan Di Depan Dosen Penguji Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram


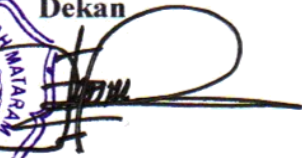
Tanggal, 2024

Dosen Penguji

1. Nursina Sari, M. Pd. (Ketua Penguji) 
NIDN. 0825059102
2. Haifaturrahmah, M. Pd. (Anggota Penguji I) 
NIDN. 0804048501
3. Arpan Islami Bilal, M. Pd. (Anggota Penguji II) 
NIDN. 0806068101

Mengesahkan:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

 Dekan

Dr. Muhammad Nizaar, M. Pd. Si
NIDN. 0821078501

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Indah Pratiwi

Nim : 2020A1H104

Alamat : Jln. Kali Beryok Lingkungan Bebidas

Memang benar skripsi yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Round Table* Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Kalimat Kelas II SDN 6 Kota Bima Tahun Ajaran 2023/2024 adalah benar hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

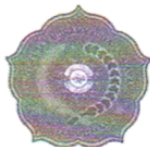
Jika dikemudian hari pernyataan saya terbukti benar, saya siap mempertanggung jawabkannya, termasuk bersedia meninggalkan gelar keserjanaan yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihan manapun.

Mataram, Februari 2024
Yang membuat pernyataan



Indah Pratiwi
NIM. 2020A1H104



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : INDAH PRATIWI
NIM : 2020A1H104
Tempat/Tgl Lahir : 14 JANUARI 2003
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp : 085 237 384 804
Email : 321indahpratiwi@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE ROUND TABLE
BERBANTUAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP KETERAMPILAN
MENULIS KALIMAT KELAS II SDN 6 KOTA BIMA TAHUN AJARAN
2023/2024

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 45%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya **bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 18 MARET 2024
Penulis



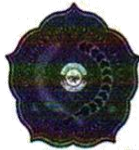
INDAH PRATIWI
NIM. 2020A1H104

Mengetahui,
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos.,M.A.
NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : INDAH PRATIWI
 NIM : 2020A1H104
 Tempat/Tgl Lahir : 14 JANUARI 2003
 Program Studi : PESD
 Fakultas : FKIP
 No. Hp/Email : 085 239 384 804
 Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE ROUD
TABIE BERBANTUAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP
PETERAMPILAN MENULIS KALIMAT KELAS II SDN GOKOTABIMA TAHUN AJARAN
2023 / 2024

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 10 MARET 2024
 Penulis

Mengetahui,
 Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT


INDAH PRATIWI
 NIM. 2020A1H104


Iskandar, S.Sos., M.A.
 NIDN. 0802048904

MOTTO

“Belajarlah berdiri dengan kedua kakikmu sendiri. Semua orang punya masalahnya masing-masing, maka kamu tidak bisa mengharapkan orang lain untuk menyelesaikan masalahmu “.



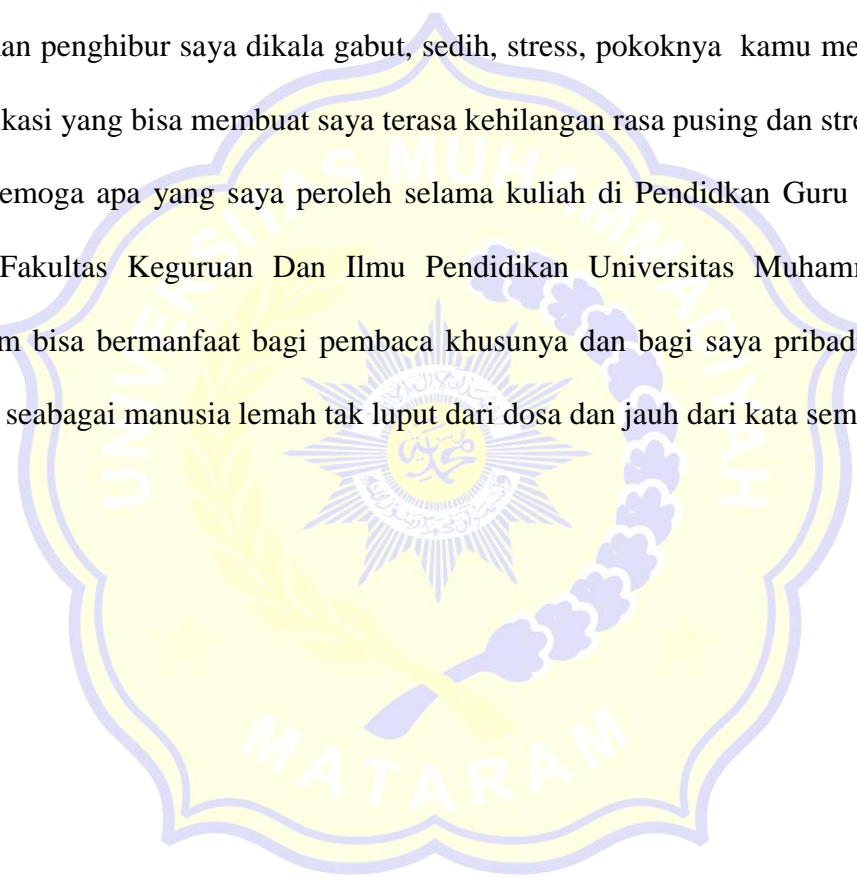
PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk diri dan orang-orang yang mempunyai makna istimewa dalam kehidupan saya.

1. Alhamdulillah, terimakasih kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Karunia-nya, sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan waktu yang tepat.
2. Kepada kedua orang tua ku yang sangat aku cinta dan sayangi bapak (Arifuddin H.M. Yusuf) dan ibu (Suharmi) terimakasih untuk segala usaha dan pengorbanannya demi cita-citaku, mereka rela bekerja keras dan banting tulang demi membiayai saya untuk menempuh pendidikan. Terimakasih juga karena selalu senantiasa memberikan do'a dan dukungan moral maupun materi, semoga Allah selalu memberikan kesehatan dan perlingungan disetiap langkah kakinya. Kalian berdua adalah obat dari semua lelahku, semoga kita semua selalu dalam lindungan Allah swt, amin.
3. Teruntuk keluarga besar saya terimakasih untuk konstribuksinya selama saya kuliah. Tanpa do'a dan dukungan dari kalian, saya tidak mungkin seperti ini.
4. Teruntuk para guru dan dosen-dosenku tercinta yang selalu membimbing, mendidik, dan mengajarkan saya. Terimakasih untuk jasa-jasanya selama ini yang tidak mampu terbalaskan, terutama untuk dosen pembimbing saya ibu Nursina Sari M.Pd dan ibu Baiq Desi Milandari M.Pd yang telah sabar membimbing saya, sehingga skripsi saya dapat terselesaikan dalam waktu yang tepat, ilmu yang kalian berikan tidak akan terhenti dan Insya Allah akan tersalurkan pada generasi selanjutnya.

5. Teruntuk sahabatku tercinta Iin kurniati terimakasih telah menjadi patner terbaik saya yang sudah membantu saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Teruntuk anak PGSD Kelas C, teman-teman seperjuangan PGSD UMMAT angkatan 2020 yang telah memberikan dukungan dan do'a, saya ucapkan terimakasih banyak, kalian hebat, baik, peduli terhadap sesama.
7. Teruntuk aplikasi *Tik Tok*, *Youtube* dan *Instagram*, terimakasih telah menjadi teman penghibur saya dikala gabut, sedih, stress, pokoknya kamu merupakan aplikasi yang bisa membuat saya terasa kehilangan rasa pusing dan stress.

Semoga apa yang saya peroleh selama kuliah di Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram bisa bermanfaat bagi pembaca khususnya dan bagi saya pribadi. Disini penulis sebagai manusia lemah tak luput dari dosa dan jauh dari kata sempurna.



KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah segala puji dan syukur peneliti penatkan atas kehadiran Allah SWT. Karena dengan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Round Table* Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Kalimat Kelas II SDN 6 Kota Bima Tahun Ajaran 2023/2024**”, sebagai syarat peneliti untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Drs. Abdul Wahab, MA, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Bapak Dr. Muhammad Nizar, M.Pd.Si selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Ibu Nursina Sari, M.Pd Selaku pembimbing I
5. Ibu Baiq Desi Milandari, M.Pd selaku pembimbing II
6. Semua Dosen PGSD yang tak hentinya memberikan ilmu.

7. Kepala Sekolah dan seluruh staf guru SDN 6 Kota Bima yang banyak memberikan ilmu dan pengalaman yang sangat luar biasa ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati, pada kesempatan ini patutlah kiranya peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah banyak membantu selama penulisan rencana penelitian ini.

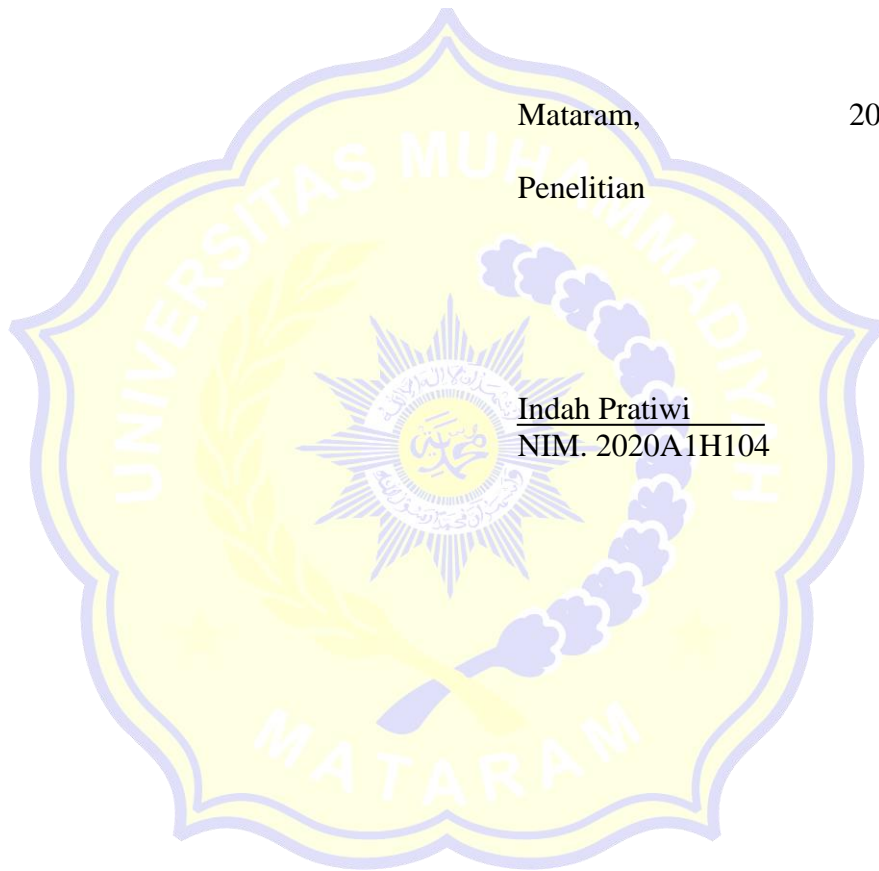
Mataram,

2024

Penelitian

Indah Pratiwi

NIM. 2020A1H104



Indah Pratiwi 2020A1H104. **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Round Table* Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Kalimat Kelas II SDN 6 Kota Bima Tahun Ajaran 2023/2024.** Skripsi: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing I : Nursina Sari, M.Pd
Pembimbing II : Baiq Desi Milandari, MP.d

ABSTRAK

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Round Table* Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Kalimat Kelas II SDN 6 Kota Bima Tahun Ajaran 2023/2024. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental tipe One Group Design*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 6 Kota Bima dengan jumlah siswa kelas II sebanyak 16 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel sebanyak 16 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, tes dan dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa hasil uji $t_{hitung} = 0,674$ sedangkan $t_{tabel} = 0,497$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, artinya model kooperatif tipe *round table* berbantuan media video animasi untuk meningkatkan keterampilan menulis kalimat siswa kelas II.

Kata Kunci : Pembelajaran Kooperatif Tipe *Round Table*, Media Video Animasi, Keterampilan Menulis Kalimat

Indah Pratiwi, 2020A1H104. The Effect of Cooperative Learning Model of Round Table Type Assisted by Animation Video Media on Sentence Writing Skills at the Second Grade Students of SDN 6 Kota Bima in Academic Year 2023/2024. A Thesis: Muhammadiyah University of Mataram.

First Supervisor : Nursina Sari, M.Pd
Second Supervisor : Baiq Desi Milandari, M.Pd

ABSTRACT

The aim of this research is to investigate the Influence of Cooperative Learning Model of Round Table Type Assisted by Animation Video Media on Sentence Writing Skills of Second Grade Students at SDN 6 Kota Bima Academic Year 2023/2024. The approach used in this research is quantitative approach. The type of research used is Quasi Experimental with One Group Design type. This research was conducted at SDN 6 Kota Bima with a total of 16 second-grade students. The sample used in this research utilized sampling technique where all members of the population were taken as samples, amounting to 16 students. The data collection techniques in this research are observation, tests, and documentation. Based on the results of data analysis, it can be concluded that the value of t-test is 0.674 while the t-table is 0.497 because $t\text{-count} > t\text{-table}$, thus H_a is accepted and H_o is rejected, meaning that the cooperative learning model of round table type assisted by animation video media can enhance the sentence writing skills of second-grade students.

Keywords: Cooperative Learning Model of Round Table Type, Animation Video Media, Sentence Writing Skills

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM

KEPALA
NPT P3B
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
SURAT BEBAS PLAGIASI.....	v
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	x
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Penelitian yang Relevan	8
2.2 Kajian Pustaka.....	10
2.2.1 Model Pembelajaran Kooperatif	10
2.2.2 Tujuan Pembelajaran Kooperatif	10
2.2.3 Jenis-jenis Pembelajaran Kooperatif.....	11
2.2.4 Kelebihan Perbelajaran Kooperatif	11
2.2.5 Kekurangan Pembelajaran Kooperatif	11
2.2.6 Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif	12
2.2.7 Model Pembelajaran <i>Round Table</i>	13
2.2.8 Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Round Table</i>	14

2.2.9	Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Round Table</i>	15
2.2.10	Pengertian Video Animasi	16
2.2.11	Manfaat Video Animasi	16
2.2.12	Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi.....	17
2.2.13	Keterampilan Menulis	18
2.2.14	Tujuan Manfaat Menulis	19
2.2.15	Ciri-Ciri Tulisan Yang Baik.....	21
2.2.16	Keteampilan Menulis Kalimat	22
2.3	Kerangka Berpikir	23
2.4	Hipotesis Penelitian.....	24
BAB III METODE PENELITIAN		
3.1	Rancangan Penelitian	27
3.2	Tempat Dan Waktu Penelitian	28
3.3	Ruang Linngkup Penelitian.....	28
3.4	Populasi dan Sampel Penelitian	28
3.5	Variabel Penelitian	29
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	30
3.7	Instrument Penelitian	32
3.7.1	Lembar Observasi	32
3.7.2	Lembar Soal	34
3.8	Metode Analisis Data.....	36
3.8.1	Analisis Hasil Uji Coba Instrumen	36
3.8.1.1	Uji Validitas	36
3.8.1.2	Uji Reliabilitas	38
3.8.1.3	Uji Normalitas.....	38
3.8.1.4	Daya Pembeda.....	39
3.8.1.5	Tingkat Kesukaran Soal	40
3.8.1.6	Uji Hipotesis	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		
4.1	Hasil Penelitian	42
4.1.1	Pelaksanaan Penelitian	42
4.1.2	Deskripsi Data Penelitian	44
4.1.2.1	Data Observasi Keterlaksanaan	44

4.2 Hasil Uji Instrumen.....	46
4.2.1 Uji validitas	46
4.2.2 Uji Reliabilitas.....	48
4.2.3 Uji Normalitas.....	48
4.2.4 Daya Beda Soal.....	49
4.2.5 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	51
4.2.6 Uji Hipotesis	51
4.3 Pembahasan.....	53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	56
5.2 Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA.....	57
LAMPIRAN.....	59



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Aktivitas Guru dan Siswa dalam Pembelajaran <i>Round Table</i>	14
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	27
Tabel 3.2 Siswa Kelas II SDN 6 Kota Bima.....	29
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Observasi.....	33
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Soal.....	35
Tabel 3.5 Interpretasi Validitas.....	37
Tabel 4.1 Nilai Keseluruhan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	43
Tabel 4.2 Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	45
Tabel 4.3 Hasil Uji Coba Validitas Butir Soal.....	46
Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas.....	48
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas	49
Tabel 4.6 Daya Beda Soal.....	50
Tabel 4.7 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	51
Tabel 4.8 Hasil Uji Hipotesis.....	52

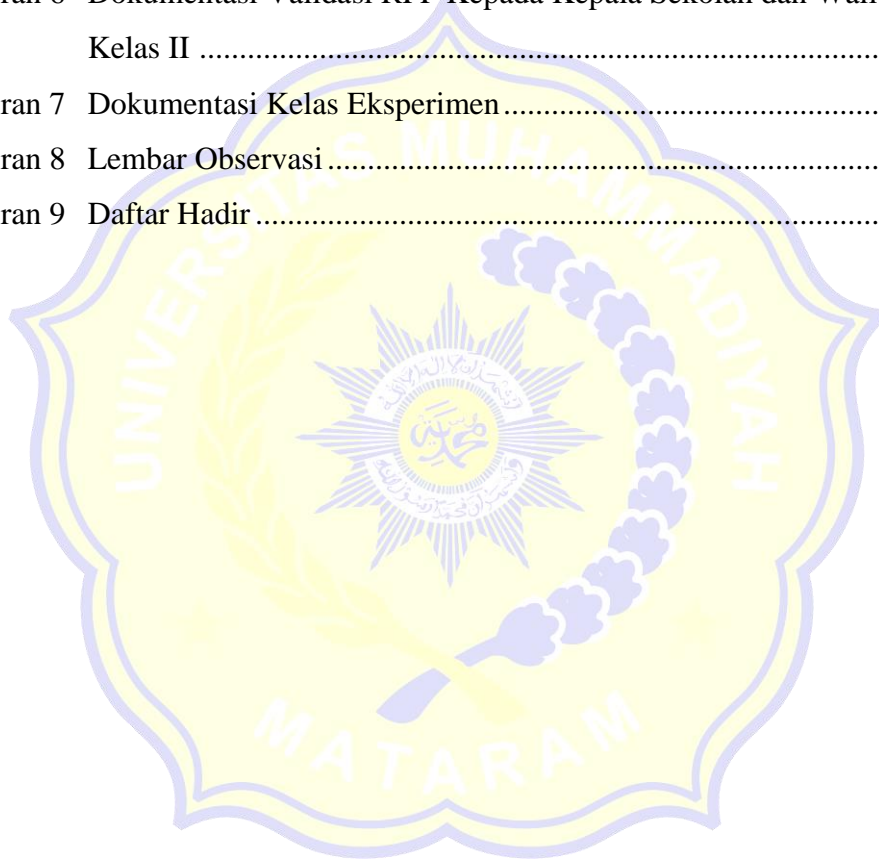
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....23



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Dokumentasi Izin Penelitian.....	60
Lampiran 2	Surat Izin Penelitian.....	61
Lampiran 3	Sura Balasan Dari Sekolah	62
Lampiran 4	RPP Kelas Eksperimen	63
Lampiran 5	Lembar Soal	68
Lampiran 6	Dokumentasi Validasi RPP Kepada Kepala Sekolah dan Wali Kelas II	72
Lampiran 7	Dokumentasi Kelas Eksperimen.....	74
Lampiran 8	Lembar Observasi	76
Lampiran 9	Daftar Hadir	78



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengertian Keterampilan Berbahasa terdiri dari atas 4 aspek, yakni keterampilan mendengarkan (menyimak), berbicara, membaca, dan menulis. Mendengarkan dan membaca merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif, sedangkan berbicara dan menulis bersifat produktif. Tarigan (2008: 2) mengungkapkan bahwa keterampilan berbahasa dalam kurikulum sekolah biasanya mencakup empat segi, yaitu: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, keterampilan menulis.

Menyimak adalah suatu proses. Proses menyimak melibatkan penangkapan dan penerimaan suara sebagai data informasi. Bunyi bahasa yang diterima selanjutnya dianalisis untuk memastikan maknanya dan dievaluasi keakuratannya, sehingga memungkinkan dilakukannya penentuan mengenai penerimaan atau penolakan informasi tersebut. Menyimak adalah proses mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian dan pemahaman guna untuk mendapatkan informasi dari apa yang telah di simak (Pratiwi, 2013).

Menurut Logan dan Shrope (dalam Henry Guntur Tarigan, 2008: 60-61), tujuan mendengarkan dapat diringkas sebagai berikut: Seseorang dapat memperoleh pengetahuan dengan secara aktif mendengarkan pidato pembicara. Hal ini mencakup penilaian secara penuh perhatian terhadap isi

yang didengarkan, apakah baik atau buruk, indah atau jelek, benar atau tidak penting, logis atau tidak logis, dan sebagainya. Pada hakikatnya merupakan bentuk evaluasi dan apresiasi terhadap apa yang disimak, seperti diskusi cerita, pembacaan puisi, musik dan lagu, dialog, diskusi panel, dan debat. Tujuan dari jenis mendengarkan ini adalah untuk mengkomunikasikan ide, gagasan, atau perasaan secara efektif kepada orang lain dengan lancar dan tepat. Selain itu, bertujuan untuk mengembangkan kemampuan membedakan bunyi yang benar, memecahkan masalah secara kreatif dan analitis, dan meyakinkan diri sendiri akan masalah kreatif atau analitis atau masalah atau opini yang sebelumnya diragukan.

Menurut Sujanto (1988: 68) secara garis besar tujuan menulis dalam mengungkapkan perasaan, memberi informasi, mempengaruhi pembaca dan memberi hiburan. Dalam satu tulisan, tidak menutup kemungkinan memiliki lebih dari satu tujuan, contohnya saja seorang penulis ingin memberi informasi sekaligus mempengaruhi pembaca. Menurut Syafi'ie (1988: 52-52) menerangkan tujuan menulis sebagai berikut: Mengubah kepercayaan pembaca, menanamkan suatu pemahaman kepada orang yang membaca, membangkitkan proses berpikir pembaca, membuat senang dan menghibur pembaca, memberitahu pembaca, memberikan motivasi kepada pembaca.

Keterampilan menulis kalimat sangat mempengaruhi siswa, menyebabkan tantangan dalam pemahaman, monoton, tuntutan waktu dan kognitif, berkurangnya antusiasme dan motivasi untuk terlibat dalam latihan menulis, ketidakpastian dalam memulai menulis, ketakutan akan kesalahan,

dan keterbatasan metode pembelajaran tradisional. Siswa sering kali menganggap prosedur pembelajaran standar, yang tidak menggunakan metode baru, monoton dan kurang beragam.

Pembelajaran keterampilan menulis di kelas yang lebih rendah cukup mudah, sampai-sampai disebut sebagai permulaan menulis. Kurikulum keterampilan menulis kelas rendah mencakup pengajaran menulis huruf, angka, kosakata dasar, dan menyusun frasa sederhana. Meski demikian, masih banyak anak yang kurang mampu menyusun kalimat dasar. Pembelajaran keterampilan menulis adalah pelajaran penting karena memungkinkan siswa untuk mengkomunikasikan ide, pendapat, dan pengetahuan yang diperoleh secara efektif. Ada beberapa faktor yang menyebabkan siswa kesulitan dalam menulis kalimat dasar, seperti kurangnya pengetahuan dan kosa kata, terbatasnya pemahaman kata baku dan tidak baku, kesalahan terus menerus dalam menggunakan bahasa yang sesuai, dan kecenderungan untuk mengandalkan kata-kata umum sehari-hari. Banyak siswa yang kurang memahami konstruksi kalimat dasar dan kesulitan memahami tata bahasa dan struktur yang tepat. Selain itu, mereka sering melakukan kesalahan dalam komunikasi lisan dan tulisan. Tantangan-tantangan ini mungkin diperburuk oleh kurangnya kesadaran guru terhadap alat atau model pembelajaran baru.

Berdasarkan hasil survey awal dari observasi yang dilakukan di SDN 6 Kota Bima kelas II yaitu peneliti melihat keterampilan menulis kalimat pada siswa tersebut masih kurang dilihat pada saat proses pembelajaran

berlangsung, karena masih banyak siswa yang kurang paham akan cara belajar, maka dari itu peneliti akan melakukan pembelajaran melalui video animasi tersebut. Siswa masih kurang aktif pada saat menulis kalimat dilihat dari banyaknya siswa yang merasa malas dan bosan saat menulis kalimat serta penugasan yang diberikan oleh guru.

Menurut Iskandarwasid (2011), kegiatan menulis merupakan wujud akhir dari kemampuan berbahasa seseorang, mengikuti perkembangan kemampuan mendengar, berbicara, dan menulis. Keterampilan menulis dapat dianggap sebagai bakat yang paling menantang dibandingkan ketiga keterampilan berbahasa lainnya. Hal ini karena tindakan menulis memerlukan perolehan berbagai kemahiran linguistik di luar sekedar kemampuan menulis.

Komunikasi adalah pertukaran pesan antar individu, baik manusia maupun hewan, guna menjalin hubungan dan memperoleh pemahaman satu sama lain. Mirip dengan hewan lain, manusia berkomunikasi dengan gerakan dan suara naluri dasar yang tidak memenuhi syarat sebagai bahasa.

Pada dasarnya, tujuan utama menulis adalah sebagai metode komunikasi tidak langsung. Menulis memiliki peran penting dalam pendidikan karena meningkatkan kemampuan kognitif siswa, memfasilitasi proses berpikir mereka. Selain itu, ini dapat meningkatkan kemampuan kita untuk terlibat dalam berpikir kritis. Selain itu, hal ini dapat meningkatkan kemampuan kita untuk membangun koneksi, meningkatkan kepekaan atau pemahaman kita, menyelesaikan tantangan yang kita hadapi, dan mengatur urutan kronologis pengalaman kita.

Keuntungan menulis antara lain kemampuan penulis untuk mengidentifikasi keterampilan dan potensi dirinya, kesempatan bagi penulis untuk menumbuhkan ide-ide yang beragam, kemampuan penulis untuk mengasimilasi, mencari, dan menguasai informasi tambahan yang berkaitan dengan pokok bahasa, dan pelatihan untuk menulis. penulis untuk secara sistematis mengatur dan mengartikulasikan pemikiran mereka. Menulis mendorong pembelajaran aktif, mengubah penulis menjadi penemu dan pemecah masalah, bukan penerima informasi yang pasif. Melalui latihan menulis terstruktur, penulis mengembangkan kemampuan berpikir dan berkomunikasi secara sistematis dan terorganisir.

Model Pembelajaran *Round Table* merupakan salah satu pendekatan alternatif yang dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa. Model Pembelajaran Meja Bundar merupakan model pembelajaran yang memberikan tugas kepada setiap anggota kelompok secara bergiliran menuliskan idenya dengan membentuk meja bundar atau duduk melingkar. Coffey (2008) menyatakan dalam Dewi (2017:3) bahwa meja bundar sangat bermanfaat untuk latihan menulis kreatif dan brainstorming. Kerangka kerja ini mendorong akuntabilitas untuk membina kohesi tim. Berdasarkan uraian tersebut, model pembelajaran meja bundar merupakan pendekatan yang sangat efektif untuk menumbuhkan penulisan kreatif dan memfasilitasi diskusi. Gaya belajar ini juga mendorong akuntabilitas dan kolaborasi antar anggota tim. Paradigma pembelajaran ini melibatkan proses dimana siswa diminta untuk menyusun sebuah kalimat.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *round table* dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Tipe *Round Table* Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Kalimat Kelas II SDN 6 Kota Bima”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan rumusan masalah, yaitu “Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran *round table* berbantuan video animasi terhadap keterampilan menulis kalimat siswa kelas II SDN 6 Kota Bima?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumus masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *round table* berbantuan media video animasi terhadap keterampilan menulis kalimat kelas II SDN 6 kota Bima.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi beberapa pihak baik secara teoritis maupun praktis.

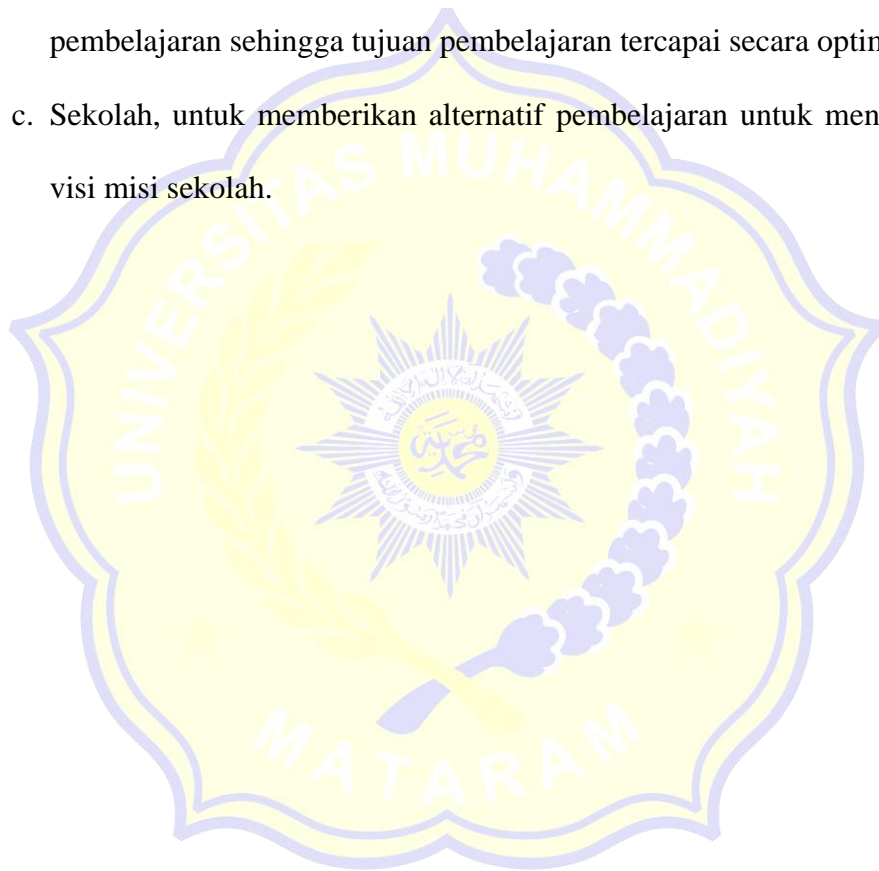
A. Manfaat Teoritis

- a. Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan kontribusi teoritis terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya di bidang pengajaran sekolah dasar.
- b. Penelitian ini menunjukkan bahwa paradigma pembelajaran meja bundar cocok dijadikan bahan perdebatan khususnya di kelas PGSD.

Penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian terkait.

B. Manfaat Praktis

- a. Siswa, bagi siswa meningkatkan kreativitas dan potensi siswa dalam keterampilan menulis sehingga prestasi meningkat.
- b. Guru, dapat memberikan rekomendasi atau reverensi terkait pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.
- c. Sekolah, untuk memberikan alternatif pembelajaran untuk mendukung visi misi sekolah.



BAB II

LADASAN TEORI

2.1 Penelitian yang Relevan

1. Dalam penelitian (Yunani, 2016) Ditemukan nilai 34 siswa, dengan 27 siswa mendapat nilai di bawah KKM. Namun, hanya 7 siswa yang mencapai nilai melebihi KKM. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal, yaitu: (1) belum memadainya penerapan model pembelajaran menulis tradisional, (2) masih mengandalkan model pembelajaran yang berpusat pada guru, dan (3) kurang optimalnya hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Azizah pada tahun 2014, dilakukan tes untuk menilai keterampilan menulis cerita pada 35 siswa kelas VI. Dari jumlah tersebut, 29 siswa memperoleh nilai di bawah KKM, dan 6 siswa memperoleh nilai di atas KKM. Bila dicermati kuantitas nilai siswa yang berada di bawah ambang batas kelulusan minimum menunjukkan bahwa pemanfaatan model pembelajaran masih belum memadai.

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan Azizah yaitu sama-sama meneliti kuantitatif peranangan media pembelajaran *Round Table*. Sedangkan perbedaan pada materi yang berbeda, lokasi penelitian, sekolah ,kelas penelitian yang digunakan sebelumnya menggunakan kelas VI yang berjumlah siswa sebanyak 35 orang.

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Novi Indriyanti, 2011) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Round Table* Terhadap

Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa” di SMP Negeri 3 Cihinong pada kelas VII yang terdiri dari II kelas sebagai sampel kelas VII-7 menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan pembelajaran kooperatif Tipe *Round Table* lebih tinggi 23,86% dari pada kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang dalam pembelajarannya yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Novi Indriyanti, yaitu sama-sama meneliti pengaruh model pembelajaran *round table*. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah pada materi yang berbeda, lokasi penelitian, kelas dan juga desain media.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Mina Iswanti dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Tipe *Round Table* Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa (Studi pada siswa kelas VIII SMPN 1 Pekalongan kabupaten Lampung Timur yang dapat dilihat dari kemampuan komunikasi matematis siswa pada kelas yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *round table* lebih tinggi dari kelas yang mengikuti pembelajaran konvensional (Nina, 2017).

Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan Mina Iswanti, yaitu sama-sama meneliti kuantitatif media tipe *round table*. Sedangkan perbedaan dalam penelitian sebelumnya adalah pada materi yang berbeda, bentuk media yang berbeda, lokasi penelitian.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Mode Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan pendidikan yang mengutamakan partisipasi aktif seluruh siswa melalui keterlibatan dalam diskusi kelompok kecil. Kelompok kecil terdiri dari beberapa siswa dengan kemampuan berbeda-beda. Pendekatan pembelajaran kooperatif numbered head Together (NHT) terdiri dari empat tahap yang memfasilitasi peninjauan fakta dan informasi dasar, sekaligus mengatur interaksi siswa. Pendekatan ini menumbuhkan lingkungan kerja kolaboratif di mana individu secara aktif membantu satu sama lain dalam mengatasi masalah yang ditugaskan kepada mereka. Jadi, ini adalah proses pembelajaran kolaboratif.

2.2.2 Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Tujuan pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan anak menjadi pribadi tangguh yang menunjukkan empati terhadap orang lain.
2. Menumbuhkan keterlibatan aktif dan partisipasi seluruh siswa dalam proses pembelajaran.
3. Meningkatkan nilai pendidikan pembelajaran dengan membina kolaborasi dalam kelompok.
4. Menumbuhkan pengembangan kesadaran sosial dan empati siswa.
5. Mendidik anak untuk menunjukkan kearifan dalam menerima teman sebayanya.

2.2.3 Jenis-jensi Pembelajaran Kooperatif

Bentuk-bentuk pembelajaran kooperatif yang umum dikenal meliputi pencocokan pasangan, pertukaran pasangan, berpikir kritis, berpasangan, berbagi, bertukar salam dan pertanyaan, kepala bernomor, dua tinggal dua tersesat, rotasi kelompok, kancing gemerincing, partisipasi seluruh kelas, menari bambu, dan bercerita dengan pasangan.

2.2.4 Kelebihan Pembelajaran Kooperatif

Kelebihan pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

1. Teman sekelas mempunyai kebebasan untuk berinteraksi dengan berbagai teman sekelas lainnya.
2. Menumbuhkan empati terhadap teman sebaya.
3. Meningkatkan rasa percaya diri siswa
4. Mendidik anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.
5. Memupuk dan mempererat tali silaturahmi dan persahabatan.
6. Meningkatkan hasil belajar akademik dengan melibatkan setiap siswa dalam latihan pemecahan masalah secara terus menerus.

2.2.5 Kekurangan Pembelajaran Kooperatif

Meskipun ada keuntungan, tidak dapat dipungkiri bahwa ada juga dampak negatifnya. Prinsip ini juga berlaku untuk semua pendekatan pendidikan. Kelemahan pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

1. Tanpa adanya kekompakan antar anggota kelompok, siswa yang tidak bertanggung jawab terhadap tugasnya hanya akan menuruti tindakan kelompoknya.

2. Siswa yang mempunyai bakat unggul mempunyai kemampuan untuk mengabaikan teman-temannya yang dianggap inferior.
3. Kurangnya bimbingan dapat mengakibatkan siswa tidak dapat memahami materi secara utuh.

2.2.6 Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif bercirikan penekanan pada kerja kelompok pada saat proses pembelajaran. Tujuan dari model ini melampaui penguasaan materi secara akademis, tetapi juga mencakup pengembangan keterampilan kooperatif. Ciri-ciri pembelajaran kooperatif antara lain:

1. Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk secara kolaboratif menyelesaikan materi pembelajaran berdasarkan keterampilan dasar yang perlu dicapai.
2. Kelompok dibentuk dengan mengelompokkan siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda, antara lain tingkat keterampilan tinggi, sedang, dan rendah. Jika memungkinkan, anggota kelompok harus mencakup beragam ras, budaya, dan kebangsaan, serta memprioritaskan kesetaraan gender.
3. Penghargaan lebih menekankan pada kolektif dibandingkan pada masing-masing individu. Pembelajaran kooperatif memupuk kerja kolaboratif dan penguasaan konten secara individu, sambil mengabaikan perbedaan sosial seperti ras, etnis, dan budaya, serta meningkatkan rasa kohesi dan rasa hormat kelompok yang kuat. (Raharjo & Solihatin, 2007).

2.2.7 Model Pembelajaran *Round Table*

1. Pengertian Model Pembelajaran *Round Table*

Model pembelajaran merupakan kerangka strategis yang dapat digunakan untuk merancang strategi pembelajaran jangka panjang yang efektif dan efisien guna mencapai tujuan pendidikan (Rusman, 2010: 133). Salah satu model pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterampilan menulis adalah pendekatan meja bundar. Barkley (2012:349) mengartikan meja bundar sebagai suatu pendekatan pembelajaran dimana setiap siswa secara bergiliran memberikan tanggapan kepada pengarah dengan menuliskan satu atau dua kata, frasa, atau kalimat sebelum meneruskan kertas tersebut kepada siswa berikutnya. Arra (2015:115) mengemukakan bahwa meja bundar berfungsi sebagai model pembelajaran yang efektif untuk membangun tim. Dalam pendekatan ini, guru menyajikan permasalahan dengan beberapa solusi, dan siswa secara individu menulis dan kemudian bertukar ide dalam kelompok. Pendekatan pembelajaran ini mengutamakan pentingnya menulis dalam mendorong pembelajaran mandiri. Meja bundar menggunakan tulisan ekspositori dan mengutamakan tulisan sebagai sarana untuk memfasilitasi proses pembelajaran, seperti mendokumentasikan ide-ide yang telah dibahas dalam kelompok, mendorong introspeksi, atau memberikan bimbingan dan arahan untuk tugas-tugas selanjutnya seperti membaca dan mengulas.

Menulis adalah upaya penting baik di sekolah maupun kehidupan. Menulis merupakan bagian integral dalam proses pembelajaran dan selalu berkaitan dengan kegiatan pembelajaran. Kemahiran menulis merupakan suatu keharusan bagi setiap disiplin ilmu. Kemampuan menulis merupakan proses kognitif atau tindakan yang disengaja untuk mencapai hasil dalam mengartikulasikan substansi pemikiran, kecerdikan, dan konsep melalui sarana tertulis.

2.2.8 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Round Table*

Menurut Rusman (2011) menjelaskan bahwa terdapat enam langkah atau tahapan didalam pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif.

Langkah-langkah sebagaiberikut:

Tabel 2.1 Aktivitas Guru dan Siswa dalam Pembelajaran *Round Table*

Langkah Pembelajaran	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memotivasi siswa tentang seorang penulis yang sukses	Siswa memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru tentang tujuan pembelajaran dan motivasi.
Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi tentang target materi pembelajaran	Siswa harus memperhatikan informasi materi pembelajaran yang disampaikan.
Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana cara membentuk kelompok	Siswa membentuk kelompok dengan kesempatan mencari kelompok sendiri tanpa

	belajar.	kegaduhan dan tanpa suara.
Membimbing kelompok belajar	Guru membimbing kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas	Siswa mengerjakan LKS sesuai dengan perintah.
Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari	Siswa menanyakan tentang materi pembelajaran yang belum dipahami
Memberikan penghargaan	Guru mencari cara untuk menghargai, baik upaya maupun hasil belajar	Siswa semakin termotivasi untuk semangat belajar karena telah diberi penghargaan.

Berdasarkan pemaparan di atas mengenai langkah-langkah pembelajaran *round table*, maka dalam pembelajaran Bahasa Indonesia langkah-langkah pembelajaran *round table* sebagai berikut:

- a. Siswa dalam kelas dibagi kelompok menjadi 4-5 orang.
- b. Setiap kelompok akan menonton dan memahami video yang ditayangkan.
- c. Setiap siswa mengerjakan tugas atau menuangkan idenya di lembar kertas dan diserahkan kepada anggota tim yang lain secara bergiliran.
- d. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya.
- e. Kemudian disimpulkan bersama-sama.

2.2.9 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Round Table*

Menurut Barkley (2012: 363) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *round table* adalah:

a. Kelebihan Model Pembelajaran *Round Table*

- 1) Membantu memfokuskan perhatian pada siswa.
- 2) Adanya partisipasi dan interaksi antar siswa.
- 3) Mendorong semua siswa untuk mencurahkan gagasan-gagasan dan pendapat.
- 4) Siswa belajar kritis dan kreatif.

b. Kekurangan Model Pembelajaran *Round Table*

- 1) Banyak menghabiskan waktu sehingga dapat membuat siswa bosan.
- 2) Sejumlah siswa mungkin bingung karena belum terbiasa dengan perlakuan seperti ini.

2.2.10 Pengertian Video Animasi

Penggunaan video animasi berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa (Wardoyo nggul Clpto, 2015). Selain itu, video animasi mempunyai dampak yang signifikan terhadap pembelajaran karena telah terbukti menarik perhatian, meningkatkan daya ingat, memfasilitasi representasi konsep dan objek abstrak, dan membantu dalam memahami topik-topik yang menantang.

2.2.11 Manfaat Video Animasi

Manfaat video animasi sebagai berikut:

1. Dapat menggambarkan secara visual sesuatu atau benda yang berukuran sangat kecil dan tidak terlihat dengan mata telanjang, seperti ion, molekul, mikroba, sel, dan sejenisnya, dengan menggunakan gambar atau animasi.

2. Memiliki kemampuan untuk menyajikan animasi, foto, atau rekaman entitas yang luas dan jauh seperti satwa liar, fitur geografis seperti gunung dan sungai, dan objek langit seperti planet dan satelit secara visual dan terdengar.
3. Mampu mendemonstrasikan beragam simulasi rumit dalam bidang sains dan teknik yang memerlukan biaya sangat mahal untuk ditiru dalam kenyataan.
4. Animasi memfasilitasi pemahaman dan visualisasi topik yang rumit bagi siswa.
5. Dengan memanfaatkan video, siswa dapat mengkaji keadaan sebenarnya dari suatu proses, fenomena, atau peristiwa. Siswa dapat menganalisis bagian tertentu secara selektif untuk mendapatkan pemahaman yang lebih terkonsentrasi.

2.2.12 Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi

Adapun kelebihan video animasi adalah sebagai berikut:

- a. Memfasilitasi kemampuan guru untuk menjelaskan fakta-fakta yang berkaitan dengan materi pelajaran yang rumit.
- b. Memanfaatkan berbagai bentuk media, termasuk unsur audio dan visual, secara bersamaan.
- c. Dapat memikat perhatian dan mengarahkannya kepada siswa, sehingga meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar.
- d. Memiliki kualitas interaktif yang memungkinkan fasilitasi jawaban siswa (Johari et al. 2016; Komaroet al, 2018).

Adapun kekurangan video animasi adalah sebagai berikut:

- a. Diperlukan software khusus untuk membuat media pembelajaran dengan video animasi.
- b. Diperlukanya keterampilan dan kreatifitas untuk mendesain video animasi yang efektif agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran.
- c. Tidak adanya gambar secara realitas seperti fotografi dan video (Johari et al.2016).

2.2.13 Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis merupakan suatu bentuk informasi yang ada di luar diri manusia dan harus diperoleh melalui pembelajaran agar dapat dikembangkan. Ada banyak keterampilan yang bisa diperoleh, tidak hanya untuk tujuan menimba ilmu tetapi juga untuk dijadikan sumber inspirasi bagi orang lain. Salah satu kemampuannya adalah kemampuan berbahasa. Kemampuan berbahasa mencakup empat komponen utama: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut tidak dapat dipisahkan karena saling berkaitan.

Menulis adalah sebuah bentuk komunikasi yang disampaikan secara tertulis. Menulis adalah salah satu bentuk kemahiran linguistik yang memungkinkan individu berkomunikasi dengan orang lain secara tidak langsung, tanpa kehadiran fisik. Menulis berfungsi sebagai media bagi individu untuk mengartikulasikan imajinasi, ide, pemikiran, pandangan hidup, dan pengalamannya guna mencapai tujuannya. Tulisan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berpotensi membangkitkan pikiran atau emosi.

Tarigan (2013) mengartikan menulis sebagai proses melukiskan simbol-simbol bergambar ke dalam bahasa yang dapat dipahami orang lain, sebagaimana dikemukakan dalam Dalman (2012:4). Sedangkan sebagaimana dikemukakan Wicaksono (2014: 12), menulis adalah proses mengartikulasikan ide, pemikiran, atau sudut pandang dengan maksud untuk mengkomunikasikannya secara efektif kepada orang lain atau pembaca dengan menggunakan bahasa tulis, memastikan makna yang dimaksudkan penulis dapat dipahami secara akurat. Rosidi (2009:2) mengartikan menulis sebagai tindakan mengkomunikasikan gagasan kepada pembaca melalui bahasa tulis untuk menjamin pemahaman.

Menurut definisi ini, menulis adalah proses menyampaikan pemikiran, gagasan, atau pendapat dengan menggunakan bahasa tulis dengan cara yang mudah dipahami oleh pembaca.

2.2.14 Tujuan dan Manfaat Menulis

Menulis adalah kegiatan untuk menghasilkan karya sebuah tulisan yang baik diharapkan dapat memberikan perubahan yang terjadi dari diri pembaca. Tujuan menulis menurut Rosidi (2009:5) adalah:

- a. Suatu karya sastra yang bertujuan untuk menambah pengetahuan pembacanya dengan menyajikan bukti-bukti nyata melalui penjelasan atau demonstrasi.
- b. Meyakinkan kepada pembaca bahwa apa yang disampaikannya penulis benar sehingga penulis berharap pembaca dapat mengikuti pendapat penulis.

- c. Sebuah tulisan disusun untuk menceritakan suatu kejadian kepada pembaca, dengan tujuan agar pembaca dapat mengetahui apa yang sedang terjadi.
- d. Tulisan dibuat dengan tujuan untuk mempengaruhi pembaca, baik dengan memberi informasi atau membujuk mereka agar sejalan dengan sudut pandang penulis. Hal ini dicapai dengan memberikan bukti kuat yang didukung oleh daya tarik emosional yang kuat.
- e. Saat mendeskripsikan sesuatu, sebuah tulisan dibuat dengan tujuan untuk membangkitkan emosi yang sama pada pembaca seperti yang dimaksudkan penulis.

Selain mempunyai tujuan, menulis juga memberikan banyak manfaat bagi penulisnya. Menulis memiliki beberapa manfaat, seperti meningkatkan kecerdasan seseorang melalui kebutuhan referensi yang luas, menumbuhkan kreativitas dengan memungkinkan individu untuk menuangkan ide-ide dan imajinasi mereka, menumbuhkan keberanian seseorang karena dengan menulis seseorang dapat menuangkan pikirannya, dan meningkatkan motivasi dan kemampuan untuk mengumpulkan informasi (Dalman, 2011). 2012: 6). Tarigan (2013, 24) menyatakan bahwa menulis memiliki beberapa manfaat, antara lain:

- a. Tindakan menyampaikan informasi atau pengetahuan kepada pembaca dengan cara yang memungkinkan mereka memahami tulisan penulis.
- b. Membujuk atau memaksa, guna menanamkan keyakinan atau penolakan terhadap karya penulis.
- c. Menyenangkan atau memuaskan, menimbulkan rasa puas ketika membaca tulisan karya penulis.

- d. Menyampaikan sentimen dan emosi yang intens dengan cara yang memungkinkan pembaca mengatur tindakan atau pemikirannya melalui respon emosionalnya.

Berdasarkan sudut pandang di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis mempunyai potensi untuk menambah wawasan atau intelektualitas penulis karena diperlukannya referensi yang luas. Selain itu, menulis dapat merangsang kreativitas penulis dengan menyediakan sarana untuk menyampaikan gagasan dan imajinasinya.

Menulis mempunyai tingkat intensitas pemanfaatan yang paling rendah. Dikatakan bahwa menulis jarang dilakukan. Kemampuan berbahasa yang paling umum digunakan, jika diurutkan berdasarkan frekuensinya, adalah mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. (Baiq Desi Milandari, 2018).

2.2.15 Ciri-ciri Tulisan yang Baik

Tujuan utama menulis adalah untuk memperoleh tanggapan positif dari pembaca terhadap karya penulis. Oleh karena itu, penulis harus menyampaikan konten yang menawan dan mudah diakses oleh pembaca. Rosidi (2009:8) menguraikan ciri-ciri utama menulis efektif sebagai berikut:

- a. Tulisan merupakan hasil penggabungan sumber daya dan informasi yang dimiliki penulis. Penulisan yang efektif bukan sekedar kumpulan informasi yang dikumpulkan dari beberapa sumber. Bila hal ini terjadi, penulisan cenderung tidak lancar dan membuat tulisan terpotong-potong yang dapat mengakibatkan ketidaktahuan dalam sebuah tulisan.

- b. Menunjukkan kemahiran penulis dalam mengungkapkan ide dengan jelas, menggunakan struktur kalimat yang tepat, dan memberikan contoh yang relevan untuk memastikan pembaca memahami pesan yang dimaksud.
- c. Tulislah secara persuasif, pikat pembaca dengan topiknyanya, dan tunjukkan pemahaman yang baik. Minimalkan penggunaan bahasa yang berlebihan dan berulang.
- d. Menunjukkan kemahiran penulis dalam mengidentifikasi dan memperbaiki masalah secara tertulis.
- e. Menunjukkan rasa puas terhadap naskah yang dibuat. Penulis harus memiliki kemampuan memperhatikan ejaan dan tanda baca dengan cermat, memverifikasi arti kata, dan menganalisis hubungan tata bahasa dalam kalimat sebelum menyampaikan karyanya kepada pembaca.

2.2.16 Keterampilan Menulis Kalimat

Hermawan (2011:151) mengungkapkan isi pikiran, mulai dari tugas dasar seperti menulis kata hingga tugas yang lebih rumit seperti mengarang. Namun pada kenyataannya pelaksanaan kegiatan menulis belum sepenuhnya terlaksana. Menyusun suatu gagasan, pendapat, dan pengalaman menjadi suatu rangkaian berbahasa tulis yang teratur, sistematis dan logis bukan merupakan pekerjaan mudah, melainkan pekerjaan yang memerlukan latihan terus menerus.

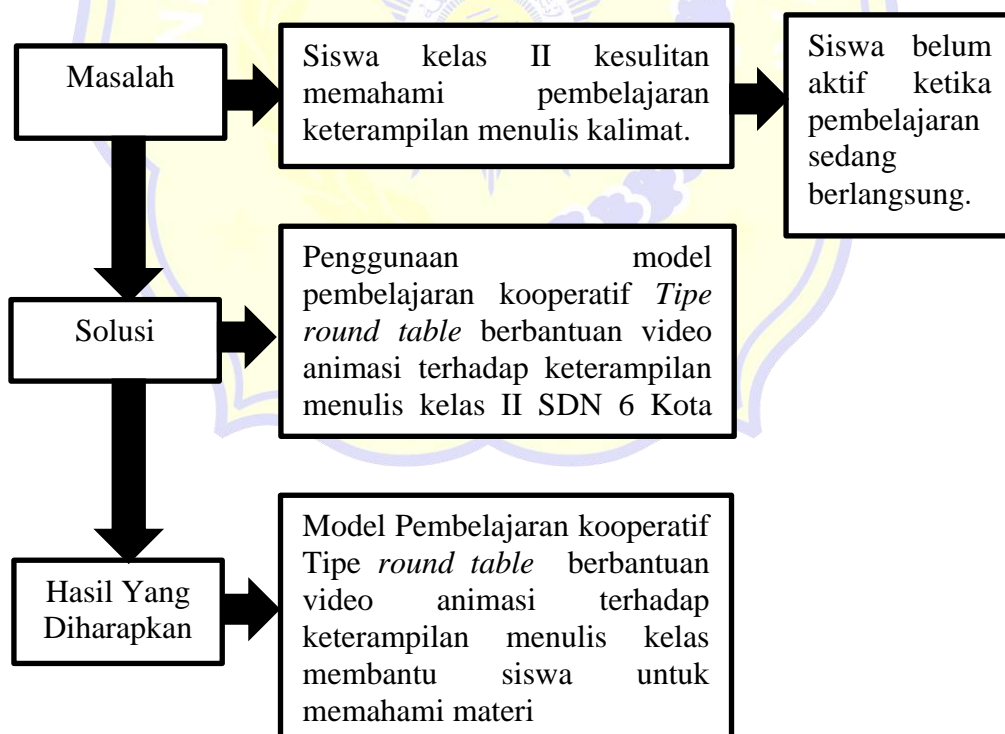
Menulis kalimat merupakan kemampuan linguistik yang mendasar, khususnya bagi siswa sekolah dasar. Ini melibatkan penyampaian ide dan pemikiran dengan menyusun huruf dan simbol menjadi kata dan frasa yang

koheren, yang pada akhirnya mengungkapkan pemikiran seseorang. Dengan menyusun kalimat, individu dapat memahami pentingnya suatu bahasa, memungkinkan mereka mengartikulasikan percakapan melalui komunikasi tekstual secara tidak langsung. Gorys Kerap adalah penulis buku "Musaba" terbitan tahun 2017.

Kridalaksana (Mirwan, 2020) Kalimat adalah suatu konstruksi kebahasaan yang terdiri atas rangkaian kata yang menyampaikan makna melalui susunan bagian-bagian penyusunnya, meliputi subjek, predikat, dan objek, serta bercirikan isi makna dan nada.

2.3 Kerangka Berpikir

Alur kerangka berpikir pada penelitian ini digambarkan pada bagan sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Efektivitas kegiatan belajar mengajar seringkali dinilai berdasarkan kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai materi yang ditawarkan, serta pencapaian hasil belajar yang tinggi. Seorang guru harus menyadari bahwa pola interaksi yang terjadi selama ini tidak selalu berjalan sesuai harapan. Guru harus memenuhi tanggung jawab mereka secara efektif dengan menyampaikan konten pengajaran yang selaras dengan kurikulum inti.

Pendekatan instruksional ini dirancang untuk mendorong keterlibatan dan partisipasi siswa, sehingga sangat cocok untuk sesi komunikasi lisan. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, metode ini memberdayakan siswa untuk mengekspresikan diri mereka dengan percaya diri dan tanpa rasa takut dihakimi atau dipermalukan.

Pembelajaran dengan model meja bundar dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi, rasa ingin tahu, dan memudahkan pemahaman, sehingga menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa. Gaya belajar meja bundar menawarkan keunggulan dalam memudahkan pemahaman siswa terhadap isi pembelajaran sesuai dengan bahan ajar.

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Jakni (2016:42), hipotesis adalah penjelasan sementara atas hasil yang diharapkan dari suatu penelitian. Hal ini memerlukan pembuktian melalui bukti empiris dan dianggap valid hanya jika kebenarannya telah terbukti. Peneliti merumuskan hipotesis penelitian berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah disediakan. Keterampilan menulis siswa kelas II SDN 6 Kota Bima terdampak positif dengan penerapan pendekatan

pembelajaran kooperatif tipe meja bundar, dengan berbantuan media video animasi.

Pengujian hipotesis berupaya menilai atau memastikan tingkat kemahiran siswa. Hasil yang diharapkan dari uji hipotesis akhir adalah adanya perbedaan kemampuan siswa pada kelas eksperimen. Hipotesis nol (H_0) diharapkan ditolak, sedangkan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Uji hipotesis yang dipilih dalam penelitian ini adalah uji statistik t, dan selanjutnya akan dilakukan tahapan pengujian hipotesis.

Menentukan hipotesis yang nol (H_0) dan hipotesis alternative (H_a).

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikansi pembelajaran menggunakan model kooperatif *tipe round table* terhadap kemampuan kognitif pada pembelajaran tematik siswa sekolah dasar.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikansi pembelajaran menggunakan model kooperatif *tipe round table* terhadap kemampuan kognitif pada pembelajaran muatan siswa sekolah dasar.

Uji t digunakan untuk menguji perbedaan antara nilai rata-rata kelas eksperimen. Dalam pengujian perbedaan nilai rata-rata dalam penelitian ini menggunakan program menggunakan program aplikasi SPSS 26 *for windows* dengan teknik Uji Independent Sample T-Test.

Rumus yang digunakan adalah t test sebagai berikut:

$$t = \frac{\overline{X}_1 - \overline{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

X_1 = Rata-rata sampel 1 (kelas control)

X_2 = Rata-rata sampel 2 (kelas eksperiment)

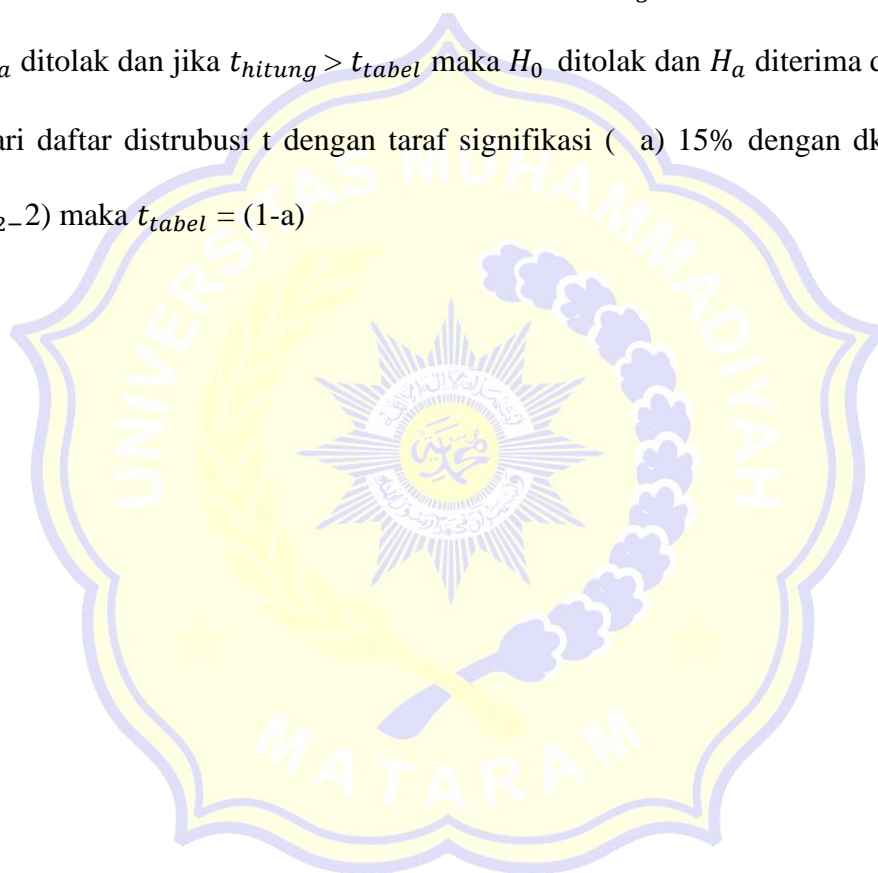
n_1 = Jumlah individu sampel 1 (kelas kontrol)

n_2 = Jumlah individu sampel 2 (kelas control)

s_1^2 = Variabel sampel 1

s_2^2 = Variabel sampel 2

Kesimpulan, ketentuan uji adalah jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak dan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima diperoleh dari daftar distribusi t dengan taraf signifikansi (α) 15% dengan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$ maka $t_{tabel} = (1-\alpha)$



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2010:5), penelitian diartikan sebagai suatu prosedur pengumpulan dan pengujian data yang sistematis dan rasional yang dilakukan dengan tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Terdapat klasifikasi penelitian lain, dan penelitian khusus ini secara eksklusif menggunakan metodologi penelitian kuantitatif. Sebagaimana dikemukakan Sugiyono (2010:14), metode penelitian kuantitatif mengacu pada pendekatan yang berakar pada filsafat positivisme. Metode ini digunakan untuk mempelajari populasi atau sampel tertentu, biasanya menggunakan teknik pengambilan sampel acak. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian, sebagaimana disebutkan oleh Anugerah Restu (2014:58).

Para peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuasi-eksperimental. Sementara itu, digunakan metode eksperimen semu yang disebut desain *one-group pretest-posttest*. Pendekatan ini hanya menggunakan satu kelompok, namun pengukuran dikumpulkan pada dua kesempatan: satu kali sebelum terapi dan satu kali lagi setelahnya. Lebih jauh lagi, penggunaan desain kuasi-eksperimental memerlukan pre-tes sebelum mendapatkan terapi untuk menentukan apakah perlakuan memiliki efek atau dampak. (Bahtiar, 2012:).

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Grup	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperiment	O1	X	O2

(Sugiyono, 2016:161)

Keterangan:

O1 : Pemberian Pre-tes awal pada kelas eksperimen

O2 : Pemberian post-test akhir pada kelas eksperimen

X : Penggunaan video animasi pada kelas eksperimen

Kelompok eksperimen akan melakukan penilaian awal (pre-test) untuk mengevaluasi hasil belajar sebelum menerima intervensi apapun. Selain itu, kelompok eksperimen juga akan diberikan intervensi khusus yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif dengan format meja bundar yang didukung dengan penggunaan materi video animasi. Untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media video animasi dengan paradigma pembelajaran kooperatif meja bundar terhadap peningkatan kemampuan menulis kalimat siswa, maka kelompok eksperimen akan diberikan *post-test*.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 6 Kota Bima, Sedangkan waktu penelitian dilaksanakan pada bulan 10, tanggal 25, tahun 2023 semester 1 (Ganjil) Tahun pelajaran 2023/2024

3.3 Ruang Lingkup Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas II SDN 6 Kota Bima. Penelitian ini hanya berfokus pada unsur-unsur yang berkaitan dengan kemampuan kognitif dalam konteks menerima dan memberi informasi. Tujuannya adalah untuk meningkatkan lingkungan belajar kelas dengan mentransisikannya dari keadaan pasif ke keadaan aktif.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah siswa kelas II SDN 6 Kota Bima, siswa kelas II terdiri dari I kelas yang berjumlah 16 siswa.

2. Sampel Penelitian

Sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas II sebanyak 16 siswa dari keseluruhan populasi siswa kelas II SDN 6 Kota Bima.

Tabel 3.2 Siswa Kelas II SDN 6 Kota Bima

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah siswa
	Eksperimen	9	7	16

3.5 Variabel Penelitian

Variabel adalah kualitas atau nilai yang mempunyai kemampuan berbeda antar individu, objek, atau tindakan. Peneliti memilih variabel yang akan diteliti dan merumuskan temuannya (Sugiono 2013:63). Variabel yang digunakan dalam penelitian ini meliputi variabel bebas, variabel terikat, dan penjelasan.

1. Variabel bebas

Variabel independen adalah faktor-faktor yang mempunyai pengaruh, pemicu, atau sumbangan terhadap berkembangnya variabel dependen (Sugiyono 2011:64). Variabel yang memberikan pengaruh atau menjadi penyebab disebut sebagai variabel terikat. strategi pembelajaran model kooperatif tipe *round table* berbantuan media video animasi merupakan variabel bebas.

2. Variabel terikat

Variabel independen memberikan pengaruh atau menghasilkan variabel dependen atau hasil (Sugiyono 2011:64). Variabel independen adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel lain atau yang hasilnya merupakan variabel dependen. Variabel terikat dalam penelitian ini terdiri dari siswa kelas II berkemampuan kognitif.

Model pembelajaran meja bundar merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana siswa secara bergiliran merespon pengaruh dengan menuliskan satu atau dua kata, frasa, atau kalimat sebelum menyerahkan kertas tersebut kepada siswa berikutnya. Model pembelajaran ini merupakan pendekatan inovatif yang digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, khususnya dalam konteks pengembangan kemampuan menulis dalam bahasa Indonesia.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Ridwan (Jakni, 2016) mengartikan tes sebagai serangkaian pertanyaan atau kegiatan yang dirancang untuk menilai pengetahuan, keterampilan, kecerdasan, kemampuan, atau kemampuan seseorang atau kelompok. Tes esai digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kemahiran siswa dalam kemampuan menulis. Menyelenggarakan penelitian yang menggunakan bahan tertulis untuk mempelajari dan meningkatkan keterampilan menulis. Penelitian ini meliputi tulisan subjektif berupa 3 soal esai. Tes esai yang dilakukan dalam penelitian ini berfungsi sebagai *pretest* untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi

pelajaran sebelum menerima intervensi apapun. Tes diberikan setelah perlakuan (*posttest*) untuk mengukur sejauh mana peningkatan pemahaman siswa terhadap konten yang diajarkan.

1. Observasi

Penulis penelitian ini terlibat penuh dalam aktivitas sehari-hari siswa yang diamati, berfungsi sebagai subjek penelitian dan penyedia data. Yamin (2009) mendefinisikan penelitian observasi partisipan sebagai proses mempelajari perilaku individu, terlibat aktif dalam aktivitasnya, dan mendengarkan apa yang mereka ucapkan. Penelitian partisipatif dapat digolongkan sebagai partisipasi pasif, dimana peneliti mengamati aktivitas orang lain di lingkungannya tanpa terlibat secara aktif di dalamnya.

Penelitian ini dilakukan dengan mengamati langsung dan mendokumentasikan subjek penelitian, dengan fokus khusus untuk menggali wawasan tentang tindakan yang dilakukan instruktur selama proses pengajaran bahasa Indonesia kepada siswa kelas II SDN 6 Kota Bima.

2. Tes

Poerwati (2008) mengartikan tes sebagai kumpulan tugas atau pertanyaan yang harus diselesaikan siswa untuk menilai pemahaman dan kemahirannya terhadap suatu materi pelajaran dan tujuan pembelajaran tertentu. *Pretest* dan *posttest* diberikan untuk menilai pemahaman kognitif siswa pada penelitian kuantitatif ini, sebelum dan sesudah penerapan media video animasi. Alat penilaian yang digunakan dalam penelitian ini

untuk mengevaluasi kemampuan belajar siswa terdiri dari angket dan bahan ajar.

Alat penilaian ini digunakan untuk menghitung nilai siswa berdasarkan nilai numerik yang diberikan pada jawaban mereka terhadap soal tes yang diberikan selama proses pelaksanaan pembelajaran.

3. Dokumentasi

Peneliti menggunakan dokumentasi untuk mendapatkan dan memenuhi informasi penting untuk penyelidikan mereka. Strategi dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa gambar yang menangkap aktivitas belajar peserta didik dan pendidik sepanjang proses pembelajaran. Selain itu, metode ini memungkinkan pengumpulan informasi mengenai identitas siswa, jumlah siswa, dan prestasi akademik anak kelas II di SDN 6 Kota Bima. Dokumentasi dilakukan untuk meningkatkan legitimasi dan keandalan data penelitian.

3.7 Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa observasi, soal tes, dan dokumentasi. Instrumen ini dirancang untuk mengumpulkan informasi secara spesifik tentang kemampuan menulis kalimat siswa kelas 2 sekolah dasar. Tes akan digunakan untuk menilai kemampuan mereka di bidang ini. Penilaian ini digunakan untuk memastikan kemahiran siswa dalam memahami dan menerapkan kurikulum keterampilan menulis secara akurat. Soal tes memerlukan penggunaan kemampuan menulis, dengan penekanan pada menghasilkan konten yang berkaitan dengan kata kunci tertentu yang diberikan oleh guru.

3.7.1 Lembar Observasi

Observasi merupakan alat yang digunakan untuk menilai sejauh mana tercapainya tujuan pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar di kelas. Lembar observasi ini berfungsi sebagai bahan ajar untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Observasi

Model Kooperatif	Deskripsi Kegiatan	Langkah-Langkah
Tipe <i>round table</i> Berbantuan Video animasi	Kegiatan Pendahuluan	Pembelajaran 1. Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik dan mengondisikan kelas agar siap untuk belajar. 2. Guru meminta peserta didik untuk berdoa 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik. 4. Guru memberikan apresiasi dan motivasi 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa.
Sintaks model pembelajaran kooperatif tipe <i>round table</i> berbantuan video animasi		
	Kegiatan Inti	1. Peserta didik diberi penjelasan mengenai cara menggunakan model kooperatif tipe <i>round table</i> 2. Peserta didik dibagi menjadi 3 atau 4 kelompok 3. 1 kelompok terdiri dari 4 dan 5 anggota

		<ol style="list-style-type: none"> 4. Peserta didik diminta untuk menunjuk siapa yang akan menjadi ketua dalam tiap kelompok. 5. Didepan meja, guru menyiapkan media video animasi. 6. Guru menyampaikan sedikit materi. 7. Siswa diminta untuk menontong dan memahami video animasi yang ditayangkan. 8. Setiap anggota berdiskusi untuk menuliskan inti dari video animasi yang tayangkan. 9. Setelah semua kelompok selesai mengerjakannya, guru meminta tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya. 10. Guru akan memberikan reward diakhir pembelajaran untuk kelompok yang mendapat nilai tinggi.
	<p>Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama dengan guru membuat resume tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang dilakukan. 2. Guru dan peserta didik menutup pembelajaran dengan do'a dan salam.

3.7.2 Lembar Soal

Pertanyaan digunakan sebagai sarana untuk menilai bakat siswa, khususnya yang berkaitan dengan kemampuan menulis dan prestasi pendidikan mereka. Kelompok eksperimen menerima serangkaian pertanyaan. Pertanyaan yang digunakan bersifat deskriptif yang berjumlah total 10 pertanyaan deskriptif.

Table 3.4 Kisi-kisi Soal

Tema	Materi	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek		Jumlah
				C1	C2	
Bermain di Lingkungan	Bahasa Indonesia	3.2 Menguraikan kosakata dan konsep tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam Bahasa Indonesia atau Bahasa Daerah Melalui teks tertulis lisan, visual, dan atau eksplorasi lingkungan 4.2 Melaporkan penggunaan kosakata Bahasa Indonesia yang tepat atau Bahasa Daerah hasil	3.2.1 Menyebutkan isi teks pendek yang dibacakan dengan benar. 4.2.1 Mencatat isi teks pendek yang berkaitan dengan keragaman benda disekitar dengan benar.	1, 2, 4, 6, 8, 9,	3, 5, 10, 7,	10

		<p>pengamatan tentang keragaman benda berdasarkan bentuk dan wujudnya dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual</p>				
--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--

3.8 Metode Analisis Data

Pengolahan data disebut juga analisis data, harus dilakukan setelah mengumpulkan data dari hasil pengumpulan data. Analisis data merupakan tahapan yang penting dan kritis dalam penelitian.

Sebelum melakukan penelitian, penting untuk menentukan jenis analisis data tertentu yang akan digunakan, baik analisis statistik maupun analisis nonparametrik. Teknik analisis data meliputi kompilasi sistematis dan pemeriksaan data yang dikumpulkan dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Proses ini mencakup mengorganisasikan data ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, mengidentifikasi pola, memilih informasi yang relevan untuk dipelajari lebih lanjut, dan menarik kesimpulan untuk meningkatkan pemahaman baik bagi diri sendiri maupun orang lain.

Peneliti menggunakan alat analisis data kuantitatif untuk menganalisis data dalam penyelidikan ini. Pendekatan analisis data kuantitatif menggunakan metode statistik, sehingga jenis penelitian ini pantas disebut sebagai analisis statistik. Penelitian ini menggunakan dua jenis data yaitu uji kebutuhan dan uji hipotesis.

Adapun uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

3.8.1 Analisis Hasil Uji Coba Instrumen

3.8.1.1 Uji Validitas

Validitas alat ukur dibedakan menjadi dua jenis: validitas eksternal yang mengacu pada keakuratan pengukuran dari sudut pandang eksternal, dan validitas internal yang mengacu pada keakuratan pengukuran dari sudut pandang internal. Validitas eksternal ditentukan melalui bukti empiris, sedangkan validitas internal instrumen dibangun berdasarkan teori yang bersangkutan.

Validitas adalah ukuran yang mengukur sejauh mana suatu instrumen valid. Validitas yang tinggi berkaitan dengan sejauh mana instrumen tersebut secara akurat mengukur apa yang hendak diukur. Rumusnya mengandalkan pendekatan korelasi *product moment Pearson*.

$$R_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2) (n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan :

R_{xy} = Koefisien korelasi antara x dan y

N = Jumlah siswa

$\sum x$ = Skor total butir soal

$\sum y$ = Skor total

Apabila harga *product moment* pada tabel tersebut dibandingkan dengan syarat pengujian validitas yaitu sebesar 5%, maka pengujian tersebut dianggap valid. Selain itu, peneliti menggunakan *SPSS 26 for Windows* untuk menilai validitasnya.

Tabel 3.5 Interpretasi Validitas

Presentase Keterlaksanaan	Kategori
>90	Sangat Baik
80<k<90	Baik
70<k<80	Cukup
60<k<70	Kurang

Sumber: (Sugiyono, 2017: 183)

3.8.1.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas menurut Mahmud (2011:167) mengacu pada derajat ketelitian, keakuratan, atau ketepatan suatu instrumen. Reliabilitas mengacu pada konsistensi temuan pengukuran yang diperoleh dari suatu instrumen saat mengukur sesuatu pada berbagai titik waktu. Arikunto (2010: 221) mengartikan dependability sebagai kualitas suatu instrumen yang terjamin keterpercayaannya dan kesesuaiannya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data. Reliabilitas instrumen dinilai menggunakan pendekatan *Alpha Cronbach* dan dievaluasi menggunakan *software SPSS 26 for Windows*.

Untuk menguji reliabilitas ini peneliti menggunakan *SPSS*. Jika terdapat pengaruh yang dapat diandalkan pada ukuran kemampuan, ukuran kemampuan *Alpha Cronbach* dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

- a. Nilai *Alpha Cronbach's* 0,00-0,199= Kurang *reliable*
- b. Nilai *Alpha Cronbach's* 0,200-0,399= Agak *reliable*
- c. Nilai *Alpha Cronbach's* 0,400-0,599= cukup *reliable*
- d. Nilai *Alpha Cronbach's* 0,600-0,799= *reliable*

e. Nilai *Alpha Crobach's* 0,800-0, 1000= sangat reliable

3.8.1.3 Uji prasarat

Uji prasarat yang harus dipenuhi sebelum melakukan uji-t adalah sebagai berikut:

1. Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi normal. Dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas *kolomogrof-Smirnow* dengan menggunakan aplikasi *SPSS*. Jika signifikansi hasil uji *kolomogrof-smirnow* nilainya lebih besar dari 0,05 maka berarti ada berdistribusi normal. 20 Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha : data berdistribusi normal

H0 : data berdistribusi tidak normal

Dengan ketentuan pengambilan keputusan sebagai berikut:

- a. Apabila nilai probalitas <0,05 maka Ha dan H0 ditolak.
- b. Apabila nilai probalitas <0,05

3.8.1.4 Daya Pembeda

Kekuatan diskriminasi mengevaluasi butir-butir pertanyaan untuk menentukan kapasitasnya dalam membedakan siswa yang diberi label berprestasi tinggi dan siswa yang tergolong berprestasi rendah. Suatu tes dianggap kurang mampu membedakan apabila tes tersebut menghasilkan nilai yang rendah bagi anak yang berprestasi tinggi, nilai yang lebih tinggi bagi anak yang berprestasi rendah, atau nilai yang sama bagi kedua kelompok.

$$J = \frac{B_A - B_B}{J_A - J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

D = daya beda soal

J_A = banyaknya siswa pada kelompok atas yang menjawab soal salah

J_B = banyaknya siswa pada kelompok bawah yang menjawab soal salah

B_A = banyaknya siswa kelompok atas yang menjawab soal benar

B_B = banyaknya siswa kelompok bawah yang menjawab soal benar

Klasifikasi daya pembeda:

$D \leq 0,00$	Sangat Jelek
$0,00 < D \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < D \leq 0,40$	Kategori soal sukar
$0,40 < D \leq 0,70$	Kategori soal sedang
$0,70 < D \leq 1,00$	Kategori soal mudah.

3.8.1.5 Tingkat Kesukaran Soal

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah. Untuk menguji tingkat kesukaran dihitung dengan rumus indeks kesukaran butir soal.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya jumlah siswa yang menjawab soal itu dengan betul

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes.

Harga tingkat kesukaran yang diperoleh, kemudian dengan:

Soal dengan P 0,00 sampai 0,30 adalah soal sukar.

Soal dengan P 0,31 sampai 0,70 adalah soal sedang.

Soal dengan P 0,71 sampai 1,00 adalah soal mudah

3.8.1.6 Uji Hipotesis

Menurut Sugiyono (2016:379), pengujian hipotesis berfungsi sebagai solusi sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang diajukan. Oleh karena itu, mengembangkan hipotesis merupakan rumusan masalah sekaligus kerangka berpikir.

Uji-t sampel berpasangan digunakan untuk menganalisis data statistik dari dua sampel dependen, asalkan data yang diperiksa berada pada skala interval atau rasio, berdistribusi normal, dan mempunyai varian yang homogen (Lestari dan Yudhanegara, 2015: 269). Gunakan uji-t sampel berpasangan ketika ukuran sampel kurang dari atau sama dengan 30. Gunakan aplikasi *SPSS 26 for Windows* untuk melakukan uji-t sampel berpasangan untuk mengevaluasi hipotesis 2. Pengujian hipotesis digunakan untuk memastikan ada atau tidaknya tidak adanya dampak pendekatan pembelajaran meja bundar terhadap kemampuan menulis.

Kriteria dalam uji paired samples t-test yaitu:

Ho diterima apabila $t_{hitung} > - t_{tabel}$ atau $sig. > 0,05$ Ho ditolak apabila $t_{hitung} \leq - t_{tabel}$ atau $sig. \leq 0,05$.

Adapun hipotesis yang diajukan sebagai berikut:

H₀ = tidak terdapat pengaruh yang signifikan rata-rata skor angket sebelum dan sesudah diberi perlakuan

H_a = terdapat pengaruh yang signifikan rata-rata skor angket sebelum dan sesudah diberi perlakuan.