

Pengaruh Media *Decision Roulette* Terhadap Keterampilan Menulis Teks Drama Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Nganjuk

Dewi Mega Ayu Setyaningrum¹, Andri Pitoyo², Marista Dwi Rahmayantis³
Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2,3}
setyaningrumd70@gmail.com¹, andri.pitoyo12@gmail.com²,
maristadwiramayantis@gmail.com³

ABSTRACT

The research was motivated by the large number of junior high school students having difficulty compiling drama texts related to topics, ways of writing, etc. This is evidenced by the 284 students, only 40% of the skills to write drama texts that reached the KKM above 70. This is due to the lack of variation in the use of learning media. Research objectives 1. Knowing the skills of writing drama texts without using *Decision Roulette* media. 2. Knowing the skills of writing drama texts using *Decision Roulette* media. 3. Knowing whether there is influence of *Decision Roulette* media on the skills of writing drama texts in class VIII students of SMPN 3 Nganjuk. The study uses a quasi-experimental quantitative approach (*Quasi Experimental Design*) with descriptive statistical analysis techniques and inferential statistics (t-test). The conclusions of the research results 1. The skills of writing drama texts using the lecture method without *decision roulette* media for Nganjuk 3 Public Middle School students have not reached their maximum, the average score obtained is below the KKM (70), namely 69.21875. 2. The skills of writing drama texts using the lecture learning method using the *decision roulette* media of SMPN 3 Nganjuk students have been achieved, the average score above the KKM (70) is 76.25. 3. There is an influence of *decision roulette* media on the skills of writing drama texts in class VIII students of SMPN 3 Nganjuk. The results of the analysis of descriptive statistical data, the average posttest score of the experimental class was 76.25, the control class was 69.21875. The results of inferential statistical analysis, the tcount value is $20.1422781804 > \text{table } 5\%$. Based on the predetermined decision norms, it is concluded that H_1 is accepted and H_0 is rejected.

Keywords: Learning Media, Writing Skills, Dramatic Text, *Decision Roulette*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dari banyaknya siswa SMP mengalami kesulitan menyusun teks drama berkaitan dengan topik, cara menulis dll. Ini dibuktikan dari 284 siswa, keterampilan menulis teks drama yang mencapai KKM di atas 70 hanya 40%. Hal ini disebabkan kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran. Tujuan penelitian 1. Mengetahui keterampilan menulis teks drama tanpa menggunakan media *Decision Roulette*. 2. Mengetahui keterampilan menulis teks drama menggunakan media *Decision Roulette*. 3. Mengetahui adakah pengaruh media *Decision Roulette* terhadap keterampilan menulis teks drama pada siswa kelas VIII SMPN 3 Nganjuk. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*) dengan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial (uji-t). Kesimpulan hasil penelitian 1. Keterampilan menulis teks drama dengan metode ceramah tanpa media *decision roulette* siswa SMPN 3 Nganjuk belum tercapai maksimal, perolehan nilai rata-rata dibawah KKM (70) yaitu 69,21875. 2. Keterampilan menulis teks drama dengan metode pembelajaran ceramah menggunakan media *decision roulette* siswa SMPN 3 Nganjuk sudah tercapai, perolehan nilai rata-rata diatas KKM (70) yaitu 76,25. 3. Ada pengaruh media *decision roulette* terhadap keterampilan menulis teks drama pada siswa kelas VIII SMPN 3 Nganjuk. Hasil

analisis data statistik deskriptif, perolehan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebanyak 76,25, kelas kontrol 69,21875. Hasil analisis statistik inferensial, nilai $t_{hitung} 20,1422781804 > t_{tabel} 5\%$. Berdasarkan norma keputusan yang telah ditentukan, maka disimpulkan H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Keterampilan Menulis, Teks Drama, *Decision Roulette*

PENDAHULUAN

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. Menulis teks drama memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan imajinatif siswa dalam mengartikulasikan 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.

Beberapa siswa menghadapi kesulitan saat mengorganisir 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 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 tersebut disebabkan dari kurangnya perhatian guru terhadap pemanfaatan sarana pembelajaran dalam menulis teks drama, serta kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, 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.

Berdasarkan penelusuran peneliti, ditemukan beberapa tulisan terkait dengan penelitian ini, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Sulastri (2018) membahas mengenai kemampuan menulis naskah drama dengan menggunakan teknik partisipatif. Hasil penelitian disimpulkan keterampilan

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

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Redina Simbolon (2019) mengenai penggunaan roda pintar untuk kemampuan membaca anak. Hasil 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 menggunakan roda pintar hanya roda pintar yang peneliti gunakan merupakan APK yang di unduh dari *Play Store*.

Adapun penelitian dari Muslimat (2020) berkaitan dengan penggunaan media roda pintar terhadap kemampuan bercerita. Hasil penelitian penggunaan roda pintar berpengaruh terhadap kemampuan bercerita. Persamaan penelitian yaitu sama-sama menggunakan roda pintar hanya roda pintar yang peneliti gunakan adalah APK yang dapat di unduh dari *Play Store*.

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: 1. Bagaimana keterampilan menulis teks drama tanpa media pembelajaran *decision roulette* pada siswa kelas VIII SMPN 3 Nganjuk? 2. Bagaimana keterampilan menulis teks drama menggunakan media pembelajaran *decision roulette* pada siswa kelas VIII SMPN 3 Nganjuk? 3. Adakah pengaruh media *decision roulette* terhadap keterampilan menulis teks drama siswa kelas VIII SMPN 3 Nganjuk? Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini yaitu 1. Mengetahui keterampilan menulis teks drama tanpa media pembelajaran *decision roulette* pada siswa kelas VIII SMPN 3 Nganjuk. 2. Mengetahui keterampilan menulis teks drama menggunakan media pembelajaran *decision roulette* pada siswa kelas VIII SMPN 3 Nganjuk. 3. Mengetahui adakah pengaruh media *decision roulette* terhadap keterampilan menulis teks drama siswa kelas VIII SMPN 3 Nganjuk.

METODE

Penelitian menggunakan pendekatan 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. Metode penelitian yang digunakan yaitu eksperimen semu (*Quasi Experimental Design*). Metode ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2015).



Penelitian ini dilakukan selama lima bulan yaitu dari bulan Maret 2023 sampai bulan Juli 2023 tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini dilakukan di Kelas VIII SMPN 3 Nganjuk dengan 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 upaya meningkatkan pembelajaran menulis teks drama menggunakan metode yang dapat menumbuhkan kecintaan siswa dalam menulis.

Teknik pengambilan sampel dilakukan secara *random*. 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. Setelah pengambilan sampel ditentukan kelas VIII-A sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII-B sebagai kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data penelitian ini berupa tes (*pretest* dan *posttest*) berbentuk soal. Dengan teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif dan statistik inferensial (uji-t).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah diadakan penelitian temuan yang didapat yaitu hasil penelitian keterampilan menulis teks drama dengan metode pembelajaran ceramah tanpa menggunakan media *decision roulette* pada kelompok kontrol setelah diadakan *pretest* dan *posttest* sebagai berikut.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Kelompok Kontrol

	Pretest	Posttest
N	32	32
Range	30	35
Minimum	50	50
Maksimum	80	85
Jumlah	2075	2215
Rata-rata	64,8437	69,21875

Hasil nilai *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol dapat diketahui *pretest Mean* (rata-rata) sebanyak 64,8437, *Posttest Mean* (rata-rata) sebanyak 69.21875. Nilai tertinggi *pretest* 80 dan *posttest* 85, sedangkan nilai terendah *pretest* 50 dan *posttest* 50. Range atau kisaran (rentang) skor *pretest* 30 dan *posttest* 35, dan jumlah siswa sebanyak 32.



Tabel 2. Tingkat Penguasaan Hasil Belajar Siswa Kelompok Kontrol

Tingkat Penguasaan	Kategori	Frekuensi		Presentase	
		Pretest	Posttest	Pretest	posttest
Kurang dari 60	Sangat rendah	8	5	25%	15,625%
60-69	Rebdah	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 tersebut dapat dilihat 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 dikirasan 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.

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

Kemudian hasil penelitian keterampilan menulis teks drama dengan metode pembelajaran ceramah menggunakan media *decision roulette* pada kelompok eksperimen setelah diadakan *pretest* dan *posttest* sebagai berikut.

Tabel 3. Statistk Deskriptif Kelompok Eksperimen

	Pretest	Posttest
N	32	32
Range	30	25
Minimum	50	65
Maksimum	80	90
Jumlah	2105	2440
Rata-rata	65,78125	76,25

Hasil nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dapat diketahui *pretest Mean* (rata-rata) sebanyak 65,78125, dan *posttest Mean* (rata-rata) sebanyak 76,25. Nilai tertinggi *pretest* adalah 80 dan *posttest* 90, sedangkan



nilai terendah *pretest* 50 dan *posttest* 65. Range atau kisaran (rentang) skor *pretest* adalah 30 dan *posttest* 25, dan jumlah siswa sebanyak 32.

Tabel 4. Tingkat Penguasaan Hasil Belajar Siswa Kelompok 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	Sangat tinggi	0	2	0	6,25%
Jumlah		32	32	100%	100%

Pada tabel tersebut dapat dilihat 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 kelompok eksperimen mengalami peningkatan tergolong tinggi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian ini dapat disimpulkan bahwa. Keterampilan menulis pada teks drama dengan metode pembelajaran ceramah tanpa menggunakan media *decision roulette* pada siswa kelas VIII SMPN 3 Nganjuk dinyatakan belum tercapai secara optimal. Sedangkan, keterampilan menulis teks drama dengan metode ceramah menggunakan media *decision roulette* pada siswa SMP Negeri 3 Nganjuk dikatakan sudah mencapai optimal. Adapun pengaruh penggunaan media *decision roulette* terhadap keterampilan menulis teks drama pada siswa kelas VIII SMPN 3 Nganjuk yaitu pembelajaran lebih bervariasi, menarik perhatian siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat.

DAFTAR RUJUKAN

- Hatmo, K. T. (2021). *Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia*. Lakeissha.
- Muslimat. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Roda Pintar Terhadap Kemampuan Bercerita Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd Inpres Parangbanoa Kabupaten Gowa*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan. Bandung. In Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sulastri, N. (2018). *Peningkatan Kemampuan Menulis Naskah Drama Dengan Menggunakan Teknik Partisipatif Siswa Kelas Vii Mts Al- Falah Arungkeke Kabupaten Jenepono*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Simbolon, R. (2019). *Penggunaan Roda Pintar Untuk Kemampuan Membaca Anak*. JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar, 2(2), 66–71. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i2.1448>
- Wardani, D. R. (2020). *Penerapan Model Think Talk Write Dalam Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sanden Deni Rahma Wardani*. Jurnal Ilmu Pendidikan. 07.