

Penerapan Model *Round Table* Berbantuan Media Dadu Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

1. Nova Aulia

UIN Sunan Gunung Djati Bandung,
Indonesia
nova1604aulia@gmail.com

2. Dadan Fitria Ramdhan

UIN Sunan Gunung Djati Bandung,
Indonesia
dadanramdhan74@uinsgd.ac.id

3. Alvin Yanuar Rahman

UIN Sunan Gunung Djati Bandung,
Indonesia
alvinyanuar@uinsgd.ac.id

ABSTRAK

This research is motivated by the low writing skills of fourth grade students of SDN 109 Centeh in expressing their thoughts into writing, and students have difficulty in choosing words which results in inconsistencies in Indonesian writing rules. Based on a preliminary study of 27 students, there are 20 students who have not reached the Learning Objective Achievement Criteria. This study aims to test the Round Table learning model assisted by pictorial dice media on students' writing skills, and to see whether there is a significant average increase in the Round Table learning model assisted by pictorial dice media on writing skills. This study uses a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The sample in this study consisted of 39 fourth grade students divided into two classes, namely 19 students in the experimental class and 20 students in the control class. The writing skills of students in the experimental class who applied the round table model assisted by pictorial dice media obtained an average pretest score of 61 and an average posttest score of 84.05. Meanwhile, the writing skills of students in the control class who applied the direct instruction model obtained an average pretest score of 58.55 and an average posttest score of 69.40. In the results of the Mann-Whitney posttest data test, it was found that the asymp.sig.2 (tailed) value was <0.001 , which means <0.05 . So there was a difference in the posttest score results between the experimental class and the control class. The round table learning model assisted by pictorial dice media was more efficient in improving writing skills than using the direct instruction model.

Kata Kunci: Model Round Table, Picture Dice, Writing Skills, Indonesian Language

Informasi Artikel

Naskah Diterima:
25 Juli 2026

Naskah Direvisi:
25 Agustus 2026

Naskah Diterbitkan:
25 September 2026

A. PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia adalah bahasa yang digunakan oleh orang penduduk di Indonesia, khususnya dalam dunia pendidikan (Wahyuni et al., 2023). Tujuan belajar bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah untuk meningkatkan keterampilan berbahasa, seperti membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara. Serta bertujuan untuk membentuk karakter, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan sosial peserta didik (Lestari & Rahmadani, 2025). Diantara keterampilan berbahasa yang paling penting adalah kemampuan menulis, berperan untuk menyampaikan gagasan, pemikiran, dan perasaan melalui tulisan, baik fiksi maupun nonfiksi (Laila et al., 2023). Namun yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa peserta didik masih kesulitan untuk menuangkan isi pikirannya ke dalam bentuk tulisan, selain itu juga sulit dalam memilih kata-kata yang mengakibatkan kalimat tersebut tidak sesuai dengan kaidah penulisan bahasa Indonesia.

Permasalahan tersebut ditemukan berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti mengenai keterampilan menulis pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 109 Centeh Kota Bandung, guru menjelaskan peserta didik sulit menuangkan idenya kedalam tulisan dan dari 27 peserta didik terdapat 20 peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang diberlakukan di sekolah yaitu 77. Pada pembelajarannya guru sudah memberikan pembelajaran yang sangat baik, namun pembelajarannya hanya kurang variatif. Metode pengajaran yang biasanya berpusat pada pendidik dan kurang melibatkan peserta didik. Menurut Qodariyah et al., (2025) Hasil belajar peserta didik akan dipengaruhi secara langsung oleh pengelolaan kelas yang baik.

Dengan begitu, diperlukan pembelajaran yang interaktif, inovatif dan tidak monoton untuk melatih kemampuan menulis peserta didik. Salah satunya yaitu model pembelajaran *Round Table*. Model *Round table* melatih peserta didik secara bergiliran untuk menanggapi pertanyaan dengan menulis satu atau dua kata, frasa, atau kalimat sebelum menyerahkan kertas kepada peserta didik berikutnya (Barkley et al., 2014). Selain itu juga model *round table* dipadukan dengan dadu bergambar. Dadu Bergambar merupakan alat yang terdiri dari dadu dengan gambar yang berbeda di setiap sisinya yang terdapat tokoh, latar, dan masalah yang berbeda.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model *round table* dan media dadu bergambar dapat meningkatkan keterampilan menulis. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Andriani, (2022) model pembelajaran *Round Table* mampu meningkatkan keterampilan menulis puisi peserta didik yang dapat diketahui dari peningkatan nilai peserta didik pada hasil keterampilan menulisnya. Selain itu penelitian yang dilakukan Izzati et al., (2025) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Round Table* memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan minat peserta didik dalam belajar. Selain itu penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Imamah et al., (2025) pada penggunaan media dadu bergambar menunjukkan peningkatan pada hasil belajar peserta didik. Penggunaan dadu bergambar membantu peserta didik mengembangkan ide-ide baru, meningkatkan kreativitas mereka, memperkaya kosakata mereka, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang struktur penulisan (Khoirunnisa et al., 2024). Dari hasil belajar peserta didik akan dipengaruhi secara langsung oleh pengelolaan kelas yang baik

Penelitian ini memiliki unsur kebaruan (*novelty*) pada penggunaan model *round table* yang dipadukan dengan media dadu bergambar dalam keterampilan menulis. Pada penelitian sebelumnya, umumnya hanya meneliti efektivitas model *round table* dan penggunaan media dadu bergambar secara terpisah, sedangkan pada penelitian ini mengkombinasikan model *round table* dan media dadu bergambar.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang ditemui di lapangan, peneliti ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh model pembelajaran *round table* berbantuan media dadu bergambar terhadap keterampilan menulis peserta didik, serta melihat apakah terdapat rata-rata peningkatan yang signifikan model pembelajaran *round table* berbantuan media dadu bergambar terhadap keterampilan menulis. Adapun judul penelitiannya yaitu “Penerapan Model Pembelajaran *Round Table* Berbantuan Media Dadu Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar”

B. KAJIAN PUSTAKA

1. Model Pembelajaran *Round Table*

Model pembelajaran *Round Table* adalah bentuk pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara bergiliran menjawab soal yang diberikan pendidik dengan menulis satu atau dua kata atau frasa sebelum menyerahkan kertas kepada peserta didik lain dan hampir sama seperti model *Round Robin* versi tertulis dari teknik diskusi (Barkley et al., 2014). Dalam Model *Round Table* peserta didik diminta untuk bergiliran menulis di meja bundar dalam kelompok, dengan memecahkan suatu masalah, atau memberikan kontribusi pada proyek (Kagan, 2009).

Model kooperatif tipe *Round Table* memanfaatkan partisipasi setiap anggota

dalam proses pembelajaran secara bergiliran dalam kelompoknya dengan membentuk meja bundar dan duduk melingkar (Febrina et al., 2020). Dalam kegiatan *Round Table*, setiap anggota kelompok memiliki kesempatan untuk memberikan kontribusi mereka dan mendengarkan pendapat anggota kelompok lain (Fitri et al., 2024).

Menurut Barkley et al., (2014) terdapat 5 tahapan pembelajaran model *Round Table* yaitu sebagai berikut :

- 1) Peserta didik membentuk kelompok yang memiliki anggota empat orang dan pendidik menyampaikan suatu arahan dan membagikan selebaran kertas pada setiap kelompok
- 2) Peserta didik menetapkan anggotanya yang akan mulai terlebih dahulu untuk menuliskan suatu tulisan sebelum mereka mengedarkan kertas tersebut ke anggota yang lain searah jarum jam
- 3) Meminta peserta didik pertama menulis beberapa kata, frasa, atau kalimat secepat mungkin kemudian bacakan dengan lantang agar anggota yang lain mempunyai kesempatan untuk memikirkan dan mempersiapkan kalimat selanjutnya.
- 4) Setelah peserta didik pertama selesai menulis, kemudian kertas tersebut diserahkan ke peserta didik selanjutnya, dan mengikuti langkah yang sama
- 5) Pendidik menyampaikan batasan waktu, atau berikan petunjuk bahwa proses akan selesai ketika semua anggota telah berpartisipasi dalam menulis ide di kertas tersebut.

Adapun langkah-langkah Model *Round Table* menurut Kagan, (2009) ialah sebagai berikut :

- 1) Pendidik menentukan topik atau pertanyaan dan menyampaikan batasan waktu kepada peserta didik untuk menentukan suatu topik

- 2) Peserta didik duduk secara berkelompok dengan beranggotakan 4 orang, keempat anggota merespon secara bersamaan menulis, menggambar, atau membangun sesuatu dengan manipulatif
- 3) Pendidik memberi isyarat waktu, atau peserta didik mengacungkan jempol setelah semua selesai mengerjakan soal.
- 4) Peserta didik membagikan selebar kertas tugas kepada satu orang searah jarum jam
- 5) Peserta didik melanjutkan atau menambahkan kalimat sebelumnya dan terus berlanjut sampai pada anggota kelompok yang terakhir.

Kelebihan Model Pembelajaran *Round Table*, dengan pembelajaran yang mengharuskan peserta didik untuk menulis secara bergiliran membantu memfokuskan perhatian, memberi waktu tenang untuk memikirkan respon-respon setiap anggota yang lain, serta menjamin terjadinya partisipasi aktif, dan menghadapkan peserta didik dari berbagai gagasan dan sudut pandang (Barkley et al., 2014). Kelebihan model *round table* lainnya ialah dapat membantu peserta didik mempertahankan fokus, memberikan waktu yang cukup untuk mempertimbangkan tanggapan siswa lain dan menjamin partisipasi diantara anggota kelompok yang memiliki perspektif yang berbeda (Fitri et al., 2024).

Selain kelebihan, Model *Round Table* ini juga memiliki kelemahan, model ini banyak waktu yang dihabiskan, dan beberapa peserta didik masih bingung karena mereka belum terbiasa dengan pembelajaran menggunakan model *Round Table* (Wahyuni et al., 2023). Model *round table* memerlukan waktu yang cukup banyak, oleh karena itu pendidik harus

memperhatikan alokasi waktu yang cukup untuk pembelajaran (Andriani, 2022)

2. Media Dadu Bergambar

Media permainan edukatif dapat meningkatkan sifat seperti kejujuran, disiplin, dan tanggung jawab, serta meningkatkan hubungan sosial dan meningkatkan keinginan untuk belajar (Aslam et al., 2021). Media dadu bergambar adalah alat yang terdiri dari kotak dadu dan tabel dadu yang masing-masing memiliki gambar yang berbeda. Pada setiap sisi dan tabel dadu memiliki keterangan seperti tokoh, latar, dan masalah untuk setiap gambar pada dadu (Khoirunnisa et al., 2024). Permainan media dadu adalah permainan edukatif yang membantu perkembangan kognitif anak-anak usia balita hingga kanak-kanak. Dadu memiliki objek yang berukuran kecil berbentuk kubus dengan enam sisi dan berbagai simbol (Meuthia & Suyadi, 2021).

Menurut Hanadiah (2023) dalam (Khoirunnisa et al., 2024) ada beberapa langkah untuk menggunakan media dadu bergambar yaitu :

- 1) Buatlah media dadu bergambar yang memiliki berbagai gambar atau simbol di setiap sisinya,
- 2) Sediakan lembar tabel dadu dari setiap keterangan gambar tersebut,
- 3) Lempar dadu ke atas dan biarkan berhenti sendiri,
- 4) Amati gambar atau simbol yang muncul di sisi dadu yang berhenti
- 5) Gunakan gambar atau simbol tersebut sebagai topik untuk menuliskan suatu karangan
- 6) Buatlah judul sesuai topik yang didapat
- 7) Mulailah menulis teks karangan tentang judul tersebut.

Selain itu pendapat lain juga menjelaskan mengenai langkah-langkah media dadu

bergambar yaitu (Atho'a Rosfalia & Rahmawati, 2025):

- 1) Guru menyiapkan dan menyediakan akat dan bahan yang akan digunakan yaitu dadu bergambar beserta seperangkat yang lainnya
- 2) Guru mengarahkan peserta didik cara bermain media tersebut
- 3) Peserta didik melakukan permainan dengan cara berkelompok dan bergantian
- 4) Guru memberi bimbingan dan motivasi pada peserta didik yang belum mampu

Media dadu bergambar dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kosa kata dan memperkuat pemahaman konsep, penggunaan media ini dapat memberikan variasi sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik (Ginting, 2024). Penggunaan media dadu bergambar memiliki efek positif bagi peserta didik dan lebih antusias dan senang belajar, mereka tidak hanya mendengarkan guru tetapi mereka juga dapat melihat objek yang ditampilkan (Asmara et al., 2023).

Media dadu bergambar juga memiliki kelemahan pada penggunaannya. Permainan lempar dadu jika dilakukan tanpa adanya persiapan yang matang, akan memungkinkan peserta didik kurang memahami permainannya (Sabrina et al., 2021). Selain itu media dadu kata bergambar seharusnya membutuhkan waktu yang singkat, tetapi pada kenyataan di lapangan penelitian ini memiliki keterbatasan waktu dan efisiensi pelaksanaan (Asmara et al., 2023).

3. Keterampilan Menulis

Menulis adalah kegiatan berkomunikasi berupa penyampaian pesan secara tertulis kepada pihak lain, dan menulis juga merupakan aktivitas dalam menyusun huruf menjadi kata atau kalimat dan disampaikan kepada orang lain (Dalman, 2016). Menurut Tarigan, (2008)

keterampilan menulis memerlukan banyak praktik dan latihan karena keterampilan ini tidak akan datang secara otomatis. Keterampilan menulis dianggap sebagai keterampilan yang bersifat aktif dan juga produktif karena memerlukan keluasaan penguasaan bahasa, ketenangan pikiran, dan juga perasaan (Agustin & Indihadi, 2020).

Keterampilan menulis dapat dicapai dengan baik apabila memenuhi indikator seperti ide atau gagasan, organisasi, penggunaan kata, dan struktur kalimat (Tarigan, 2008). Keempat indikator tersebut dipilih karena cocok untuk mengukur keterampilan menulis peserta didik khususnya untuk menulis teks karangan narasi.

1) Ide/Gagasan

Ide atau gagasan berasal dari berbagai sumber, seperti pengamatan, pengetahuan, pengalaman, imajinasi, atau inspirasi seseorang (Palupi et al., 2020). Ide atau gagasan digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menentukan dan mengembangkan ide sesuai tema yang dipilih.

2) Organisasi

Organisasi tulisan berkaitan dengan seperangkat kalimat yang disusun secara logis-sistematis dan koheren, berfungsi sebagai wadah bagi penulis untuk menyatakan jalan pikirannya kepada pembaca (Tarigan, 2008). Organisasi tulisan dimanfaatkan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menyusun isi cerita secara sistematis dan runtut sesuai dengan struktur teks narasi.

3) Penggunaan kata

Penggunaan kata mengacu pada proses aktif memilih kata yang tepat untuk menyampaikan gagasan secara tepat dan efektif (Ilham et al., 2025).

Penggunaan kata digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memilih dan menggunakan kosa kata yang tepat sesuai dengan konteks cerita dan penggunaan huruf kapital yang benar.

4) Struktur Kalimat

Struktur kalimat adalah susunan unsur-unsur fungsional yang menyusun sebuah kalimat. Unsur-unsur ini bersifat relatif tetap dan terdiri dari subjek, predikat, objek, keterangan (Ilham et al., 2025). Struktur Kalimat pada penelitian ini digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menyusun kalimat sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.

Menurut A. Rahman Rahim dan Thamirin Pelori (2013) dalam (Tasikin, 2021) berdasarkan segi sifatnya, menyatakan keterampilan menulis terbagi atas lima jenis, yaitu :

- 1) Naratif, kumpulan cerita yang menceritakan atau menampilkan suatu peristiwa melalui karakter satu orang atau lebih untuk meningkatkan pengetahuan pendengar atau pembaca. Perbedaan wacana ini berfokus pada urutan cerita berdasarkan waktu atau kronologis.
- 2) Dekripsif, kumpulan tuturan yang menunjukkan atau menggambarkan sesuatu berdasarkan pengalaman atau pengetahuan orang yang berbicara.
- 3) Eksposisi, kumpulan ucapan yang berfungsi untuk memaparkan topik tertentu. Tujuan utama wacana ini adalah untuk meningkatkan pemahaman seseorang tentang sesuatu supaya lebih jelas, mendalam, dan lebih dari sekedar sebuah pernyataan yang berlaku secara internasional atau umum.

- 4) Argumentasi, tuturan yang meyakinkan orang dengan bukti, sehingga orang akan dipengaruhi oleh pendapat, gagasan, sikap, dan keyakinan kita, orang lain akhirnya akan bertindak sesuai dengan kehendak itu.

- 5) Persuasif, dirancang untuk membujuk, mendorong, dan meyakinkan orang lain. Menarik, mendorong, membujuk, dan mempengaruhi pembaca untuk mengikuti keinginan penulis.

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia menjadi bagian dari budaya sekolah, bersama dengan memperoleh keterampilan berbahasa dan menghargai karya sastra (Egah Linggasari, & Rochaendi, 2022). Menurut Amelia, (2024) Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan proses yang mengajarkan peserta didik tentang keterampilan bahasa Indonesia yang baik dan konsisten juga sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Pembelajaran bahasa Indonesia terutama di sekolah dasar akan bergantung pada empat keterampilan berbahasa mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Abdurrahim, 2019).

Tujuan dari pembelajaran bahasa Indonesia yaitu untuk mengembangkan keterampilan berbahasa baik secara lisan maupun tulisan (Yulianto & Nugraheni, 2021). Bahasa merupakan alat komunikasi manusia, jadi tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar peserta didik dapat berkomunikasi dengan baik menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar (Rahayu et al., 2021). Dengan demikian pembelajaran bahasa Indonesia di SD/MI tidak hanya belajar membaca, menulis, berbicara, dan menyimak, tetapi juga belajar kreativitas, daya pikir, dan

kepekaan terhadap nilai-nilai budaya dan karakter bangsa.

Pada mata pelajaran bahasa Indonesia mencakup komponen keterampilan berbahasa seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam kehidupan manusia, keterampilan menyimak berarti mendengarkan dengan penuh pemahaman dan perhatian dan selalu diperlukan dalam kehidupan manusia. Maka keterampilan berbahasa merupakan suatu sistem pengolahan informasi yang memungkinkan manusia untuk bertukar pendapat, sebelum seseorang bisa menghasilkan suatu pendapat.

keterampilan menulis yang menjadi fokus pada penelitian ini merupakan suatu proses penyampaian pesan secara tertulis kepada pihak lain yang digunakan untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam bentuk karangan sederhana.

C. METODE

Pendekatan ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk menyelidiki suatu populasi atau sampel tertentu. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan bentuk penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengevaluasi sebab-akibat antara *variable independent* dan *variable dependent* (Sumbodo et al., 2024).

Penelitian menggunakan metode eksperimen memiliki beberapa desain penelitian salah satunya *Nonequivalent Control Group Design*, desain penelitian ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, yang membedakannya pada desain ini sampel tidak dipilih secara random. Penelitian dengan design ini membutuhkan 2 kelas sebagai kelas sampel dan melakukan *pretest*

sebelum diberi perlakuan, dan *posttest* setelah diberi perlakuan.

Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini ialah *Non-Probability Sampling* dengan metode *Purposive sampling* yang dimana sampel diambil berdasarkan pertimbangan tertentu. Pemilihan teknik ini didasarkan pada pertimbangan bahwa tidak semua kelas dalam populasi memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Sampel yang dipilih pada penelitian ini yaitu 19 peserta didik kelas IV-D sebagai kelas eksperimen dan 20 peserta didik kelas IV-E sebagai kelas kontrol. Pemilihan kedua kelas tersebut dilakukan berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV yang menunjukkan bahwa kelas IV-D dan IV-E memiliki karakteristik serta permasalahan yang sama dalam keterampilan menulis.

Pengambilan data pada penelitian ini, menggunakan teknik tes dan non tes. Teknik tes berupa *Pretest* dan *posttest* pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada keterampilan menulis peserta didik, Sedangkan non-tes berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti memberikan soal *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diterapkannya model *round table* berbantuan media dadu bergambar pada kelas eksperimen dan model *direct instruction* pada kelas kontrol. Dari hasil perolehan nilai *pretest* kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata 61, dengan nilai minimum 50 dan maksimum 75. Berdasarkan panduan kriteria kemampuan peserta didik berikut :

Tabel 1 Kriteria Kemampuan Peserta Didik

Nilai	Kriteria
90-100	Sangat Tinggi
80-89	Tinggi
65-79	Sedang

55-64	Cukup
0-34	Rendah

(Awal, 2022)

Nilai maksimum 75 terdapat pada taraf kriteria “sedang”

Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan menulis peserta didik masih berada pada kategori sedang. Adapun perolehan nilai *pretest* kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata 58,55 dengan nilai minimum 44 dan maksimum 75. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan menulis peserta didik masih berada pada kategori rendah.

Setelah peserta didik mengerjakan soal *pretest* kemudian diberikan perlakuan model *round table* berbantuan media dadu bergambar pada kelas eksperimen dan model *direct instruction* pada kelas kontrol masing-masing sebanyak empat kali perlakuan. Setelah masing-masing kelas diberikan perlakuan, selanjutnya peneliti memberikan soal *posttest* untuk melihat apakah terdapat peningkatan keterampilan menulis pada kedua kelas tersebut.

Dari hasil perolehan *posttest* kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata 84,05 yang menunjukkan kategori tinggi dengan nilai minimum 69 dan maksimum 94. Sedangkan perolehan nilai *posttest* pada kelas kontrol menunjukkan nilai rata-rata 69,40 yang menunjukkan kategori sedang dengan nilai minimum 50 dan maksimum 88. Dari hasil perolehan nilai tersebut bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menulis peserta didik jika dibandingkan dengan hasil *pretest*.

Selanjutnya untuk melihat rata-rata peningkatan hasil keterampilan menulis dilakukan uji N-Gain yang dihitung menggunakan rumus berikut.

$$N\text{-gain} = \frac{\text{skor pretest} - \text{skor posttest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

(Supriadi, 2021)

Tabel 2 Data N-Gain

Kelas	N-Gain	Keterangan
Eksperimen	0,60	Sedang
Kontrol	0,24	Rendah

Berdasarkan hasil N-gain skor pada kelas eksperimen dengan menggunakan model *round table* berbantuan media dadu bergambar memiliki nilai sebesar 0,60 dengan kategori sedang, sedangkan hasil N-gain skor pada kelas kontrol yang menggunakan model *direct instruction* sebesar 0,24 dengan kategori rendah. Dapat disimpulkan bahwa nilai n-gain kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai n-gain kelas kontrol. Hal ini dapat disebabkan karena pembelajaran model *direct instruction* lebih berpusat pada guru, sehingga interaksi dan kerja sama antar peserta didik dalam mengembangkan ide tulisan masih terbatas. Menurut Manik et al., (2025) pembelajaran model *direct instruction* peserta didik hanya mendengarkan instruksi guru dan menerima pengajaran secara pasif.

Selain itu, peneliti melakukan uji normalitas data nilai *pretest* dan *posttest* apakah berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan hasil uji normalitas dengan *shapiro wilk* diketahui bahwa nilai signifikansi *pretest* keterampilan menulis kelas eksperimen adalah $0,293 > 0,05$. Maka H_0 diterima, dan data berdistribusi normal, sedangkan nilai signifikansi *pretest* keterampilan menulis kelas kontrol adalah $0,108 > 0,05$. Maka H_0 diterima, dan data berdistribusi normal.

Tabel 3 Uji Normalitas Pretest

Tests of Normality			
	Shapiro Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	0,943	19	0,293

Nova Aulia, Dadan Fitria Ramdhan, Alvin Yanuar Rahman

Pretest Kontrol	0,922	20	0,108
--------------------	-------	----	-------

Pada hasil uji normalitas dengan *shapiro wilk* diketahui bahwa nilai signifikansi *posttest* keterampilan menulis kelas eksperimen adalah $0,015 < 0,05$. Maka H_0 ditolak, dan data tidak berdistribusi normal, sedangkan nilai signifikansi *posttest* keterampilan menulis kelas kontrol adalah $0,244 > 0,05$. Maka H_0 diterima, dan data berdistribusi normal.

Pada data *pretest* kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas yang bertujuan untuk menguji apakah kedua data sampel berasal dari variansi yang homogen atau tidak.

Tabel 4 Uji Homogenitas

		Levene Statis- tic	df1	df2	Sig.
Pre- test	Based on mean	1,289	1	37	0,264

Berdasarkan tabel berikut menunjukkan kedua data tersebut homogen atau berasal dari variansi yang sama. Hal ini bisa dilihat dari nilai signifikansi yang menunjukkan 0,264. Nilai tersebut $\geq 0,05$. Maka selanjutnya dilakukan uji *t-independent sample t-test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 5 Uji *t-independent*

		T-test for equality of means		
Pre- test	Equal Vari- ances as- sumed	t	df	Sig.(2-tailed)
		0,140	37	0,890

Tabel 5 diatas menunjukkan signifikansi $\geq 0,05$, yaitu 0,890. Maka dari hasil tersebut dinyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 6 Uji Normalitas *Posttest*

Tests of Normality

	Shapiro Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Posttest Eksperimen	0,870	19	0,015
Posttest Kontrol	0,940	20	0,244

Pada uji normalitas sebelumnya menunjukkan bahwa data nilai *posttest* kelas eksperimen yang tidak berdistribusi normal, oleh karena itu, pengujian dilanjutkan dengan uji *Mann-whitney* yang merupakan uji statistik non parametrik.

Tabel 7 Uji *Mann-Whitney* nilai *posttest*

	Nilai <i>Posttest</i>
<i>Mann-Whitney U</i>	61,000
<i>Wilcoxon W</i>	271,000
<i>Z</i>	-3,670
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	< 0,001

Hasil Uji *Mann-whitney* menunjukkan bahwa nilai *asymp.sig,2(tailed)* $< 0,001$ yang berarti $< 0,05$. Hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda dalam hasil nilai *posttest*. Model *round table* membantu peserta didik dalam memecahkan permasalahan secara bersama-sama, yang menyebabkan perbedaan antara peningkatan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Seperti yang dikatakan oleh Putri et al., (2023) model *round table* membantu untuk memberikan partisipasi mereka serta mendengarkan pendapat dan prespektif orang lain tentang ide-ide dan konsep. Selain itu juga dengan bantuan media dadu bergambar menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kosa kata dan memperkuat pemahaman konsep. Menurut Hasanah et al., (2022) Permainan dadu adalah permainan yang menyenangkan yang mana permainan ini berbentuk kubus yang digunakan untuk menghasilkan simbol atau angka yang acak.

Penerapan model pembelajaran *round table* berbantuan media dadu bergambar

menekankan pada kegiatan pembelajaran yang aktif dan melibatkan partisipasi peserta didik, baik melalui interaksi lisan maupun kerja sama dalam kelompok. Sehingga peserta didik memiliki pemahaman yang lebih mudah tentang materi yang diberikan dan juga mendapatkan bimbingan untuk menyelesaikan soal. Sedangkan penerapan model *direct instruction* masih dalam kategori “rendah” dikarenakan beberapa peserta didik cenderung lebih banyak mendengarkan penjelasan dari guru dibandingkan terlibat aktif dalam kegiatan menulis. Akibatnya, kesempatan peserta didik untuk mengembangkan ide, berdiskusi, dan berlatih menulis menjadi lebih terbatas. Sependapat dengan Sudarmanto et al., (2021) Komunikasi satu arah dapat membatasi pengetahuan peserta didik tentang materi pembelajaran.

E. SIMPULAN

Keterampilan menulis peserta didik dalam kelas eksperimen dengan model *round table* berbantuan media dadu bergambar pada mata pelajaran bahasa Indonesia diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 61 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 84,05. Sedangkan keterampilan menulis peserta didik kelas kontrol yang menerapkan model *direct instruction* pada mata pelajaran bahasa Indonesia memperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 58,55 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 69,40. Pada hasil Uji *Mann-whitney* data *posttest* diketahui bahwa nilai *asympt.sig,2(tailed)* <0,001 yang berarti < 0,05. Maka terdapat perbedaan hasil nilai *posttest* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Oleh karena itu, model pembelajaran *round table* berbantuan media dadu bergambar lebih efisien dalam meningkatkan keterampilan menulis dibandingkan menggunakan model *direct*

instruction. Meskipun perbedaan antara keduanya tidak terlalu besar. Kedua model pembelajaran ini dapat membantu meningkatkan keterampilan menulis peserta didik. Selain itu penggunaan media membuat pembelajaran terasa seperti permainan sehingga peserta didik lebih tertarik dan antusias. Selain itu, penerapan model *direct instruction* yang dilaksanakan dengan baik oleh guru sesuai langkah-langkah pembelajaran juga berkontribusi pada peningkatan kelas kontrol.

F. CATATAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan mengenai publikasi artikel ini. Dan penulis juga menegaskan bahwa artikel bebas dari plagiarisme.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahim, K. (2019). Penerapan Model Induktif Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 2(1), 35–49.
- Agustin, P. H., & Indihadi, D. (2020). Analisis Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas IV. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 83–92.
<https://doi.org/10.17509/pedadidaktik.a.v7i2.26373>
- Amelia, D. (2024). *Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Surabaya: Intelektual Edu Media.
- Andriani, D. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Round Table untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV

- SDN 008 Seberang Pantai. *Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*. (tidak dipublikasikan)
- Aslam, Ninawati, M., & Noviani, A. (2021). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual Pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas Tinggi. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 4(1), 35–43.
- Asmara, D. N., Nurlaila, N., & Efendi, R. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Dadu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Innovative: Journal Of Social ...*, 3(4), 4172–4182. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2229%0Ahttp://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/2229/2863>
- Atho'a Rosfalia, N., & Rahmawati, F. (2025). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Menggunakan Media Dadu Angka Pada Kelompok a. *Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 01(01), 1–8. (tidak dipublikasikan)
- Awal, Y (2022). Efektivitas Pembelajaran Matematika melalui Penerapan Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Sulawesi Tengah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 82(23), 295-305
- Barkley, E. E., Cross, K. P., & Major, C. H. (2014). *Collaborative Learning Techniques*. Jossey Bass.
- Dalman. (2016). *Keterampilan Menulis*. Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Egah Linggasari, & Rochaendi, E. (2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar melalui Model ... Literasi. *Literasi*, Vol. XIII(1), 42–46.
- Febrina, L., Taufina, T., & Fachrudin, F. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Pada Keterampilan Menulis Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Round Table di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 829–837. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.438>
- Fitri, E., Nasution, M. I., & Rejeki, R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Round Table untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Edusia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Asia*, 2(1), 93–108. <https://doi.org/10.53754/edusia.v2i1.268>
- Ginting, E. T. B. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dadu Kata Bergambar Terhadap Hasil Belajar Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I Sdn 107436 Rumah Lengo Tahun Ajaran 2023/2024*. 3, 2024. (tidak diterbitkan)
- Hasanah, N., de Lima, C. N., Irawan, F., Tigi, S., & Ambarwati, D. (2022). Pengembangan Permainan Dadu Tematik Berbasis Kearifan Lokal Papua untuk Mengembangkan Aspek Perkembangan Kognitif, Bahasa dan Motorik Anak TK Kelompok B di TK AL Hikmah Merauke. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(6), 229–236.
- Ilham, M., Repelita, T., Kurniawan, A., & Nafisatustsani, R. (2025). Analisis Bentuk Dan Pilihan Kata (Diksi) Dalam Penulisan Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(2), 176–181. <https://doi.org/https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/11560>
- Imamah, N., Masfu'ah, S., & Nilamsari, T. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games

- Tournament dengan Berbantuan Media Dadu Bergambar dan Piramida Keragaman Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Guna Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SD 2 Singocandi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10, 211–220.
- Izzati, S., Hadiati, E., & Ningrum, A. R. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Round Table Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS di MIN 1 Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 9(2), 1–11.
- Kagan, Dr. S. (2009). *Kagan Cooperative Learning*. Kagan Publisihing.
- Khoirunnisa, N., Lintang Kusumawardani, Umi Virgianti, & Rani Setiawaty. (2024). Pemanfaatan Media Dadu Bergambar Dalam Pembelajaran Menulis Karangan Teks Deskripsi Pada Siswa Kelas Iv Sdn Mlatiharjo 2. *Jurnal Lensa Pendas*, 9(2), 191–202. <https://doi.org/10.33222/jlp.v9i2.3832>
- Laila, Q., Rambe, K. B., Khairiah, W., Pulungan, R. M. I., & Zahrattunnisa, E. (2023). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Keterampilan Menulis Belajar Siswa SD Kelas IV. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(3), 97–106.
- Lestari, A. M., & Rahmadani, D. (2025). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar : Guna Meningkatkan Minat Baca Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal*, 5(3), 810–817.
- Manik, A. S., Carlian, Y., & Pratiwi, I. M. (2025). Penerapan Model Pembelajaran ARIAS (Assurance, Relevance, Interest, Assesment, Satisfaction):Sebuah Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 216–228.
- Meuthia, N., & Suyadi. (2021). Penggunaan Media Permainan Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal PAUDIA*, 10(2), 354–363. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/paudia.v9i1.8905>
- Palupi, P., Laila, A., & Santi, N. N. (2020). Analisis Kemampuan Mencermati Gagasan Pokok dan Gagasan Pendukung dari Teks Tulis Melalui Model Pembelajaran Cooperative, Integrated, Reading, And Composition (CIRC). *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 119–134.
- Putri, P. H., Fadhilaturahmi, & Pahrul, Y. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Bebas melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Round Table di Sekolah Dasar. *MODELING : Jurnal Program Studi PGMI*, 10 No. 1, 274–283.
- Qodariyah, N., F. Ramdhan, D., & Rahman, A. Y. (2025). Penerapan Model Pembelajaran ICARE Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah. *Tadrusuun: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 80–92. <https://doi.org/10.62274/tadrusuun.v4i2.242>
- Rahayu, A., Salim, N., & Fitri, A. (2021). Hakikat Perencanaan Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *PENTAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(1), 36–48. <https://doi.org/10.52166/pentas.v7i1.201>
- Sabrina, F. G., Adi, E. P., & Praherdhiono, H. (2021). Pengembangan Game

- Ketepatan Dadu Matematika Sebagai Penguat Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(1), 1–118.
- Sudarmanto, E., Mayratih, S., & Leon, A. K. (2021). *Model Pembelajaran Era Society 5.0* (A. H. Prasetyo, Ed.).
- Sumbodo, Y. P., Marzuki, Yudhantara, S. M., Wi, & Diastuti. (2024). *Metode Penelitian*. PT Media Penerbit Indonesia.
- Supriadi, G. (2021). *Statistik Penelitian Pendidikan* (1st ed.). Yogyakarta: UNY Press.
- Tarigan, H. G. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: PT Angkasa.
- Tasikin. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Image Streaming: Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Karang Naratif pada Pelajaran Bahasa Indonesia pada Kelas Iv Di MIN 6 Cilacap. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 04(2), 180–191.
- Wahyuni, Rahman, A., & Usman, H. (2023). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Round Table Dalam Mengembangkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas III UPT SPF SDN KIP Bara-Baraya 1 Kota. *NSJ: Nubin Smart Journal*, 3(2), 1–10.
<https://ojs.nubinsmart.id/index.php/nsj>
- Yulianto, D., & Nugraheni, A. S. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 33–42.
<https://doi.org/10.51454/decode.v1i1>.