BAB V

PEMBAHASAN

Setelah penulisan paparan data yang dihasilkan dari penulisan teks deskripsi, langkah selanjutnya peneliti menganalisis data yang telah terkumpul. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Desain yang digunakan yaitu dengan rancangan desain *one group pretest posttest design*, maka dalam desain ini terdapat suatu kelompok yang diberikan perlakuan (*treatment*), tetapi sebelum diberi perlakuan akan diberikan *pretest*.

Pada penelitian ini diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh minat dan hasil belajar peserta didik pada keterampilan menulis teks deskripsi dengan menggunakan metode *spinning wheel*. Berdasarkan hasil penelitian sebelum menggunakan media *spinning wheel (pre-test)* terdapat nilai rata-rata sebesar 58, dan untuk nilai rata-rata setelah menggunakan media *spinning wheel* sebesar 82. Jadi dapat disimpulkan bahwa terjadi perubahan atau peningkatan rata-rata hasil menulis teks deskripsi peserta didik. Berdasarkan hasil analisis yang sudah dilakukan peneliti, maka dilakukan pembahasan sebagai berikut.

A. Penerapan Media *Spinning Wheel* dalam Menulis Teks Deskripsi

Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dapat menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih aktif, kreatif,

dan efisien sehingga dapat memicu minat belajar peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan media *spinning wheel* (Subakti, 2020). Media *spinning wheel* atau roda berputar merupakan sebuah permainan yang dimodifikasi untuk kegiatan pembelajaran agar pembelajaran yang diberikan dapat menarik dan mudah dipahami. Media ini merupakan hal baru yang akan membuat peserta didik mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi terhadap apa yang ada di dalamnya. serta dibuat agar seluruh peserta didik ikut terlibat dalam penggunaan media *spinning wheel*. Tujuan yang ingin dicapai dari penggunaan media *spinning wheel* adalah mempermudah peserta didik untuk menentukan topik dalam mengembangkan kreativitasnya dalam menulis teks deskripsi serta menjadikan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

Penerapan media *spinning wheel* dalam penelitian ini adalah menggunakan model pembelajaran Juliana Saputri (2020). Dalam penerapannya terdapat tiga langkah yaitu pertama peserta didik secara bergantian memutar media roda berputar yang telah disediakan yang di dalam media tersebut terdapat berbagai tema/topik. Kedua, setelah masing-masing peserta didik mendapatkan tema dari media yang telah diputar selanjutnya peserta didik mengambil kartu sesuai dengan warna yang didapat dari media *spinning wheel*. Terakhir, peserta didik membuat teks deskripsi sesuai dengan tema yang sudah didapat dengan memperhatikan struktur kebahasaan selama 45 menit.

Hasil penelitian pada penerapan media *spinning wheel* terdapat perbedaan yang signifikan baik sebelum maupun sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan *spinning wheel*. Sebelum menggunakan media *spinning wheel* seluruh peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKM yaitu di bawah nilai 75. Sedangkan setelah menggunakan media *spinning wheel*, banyak peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM, yakni sebanyak 27 peserta didik. Pada saat *pre test* peserta didik dalam menulis teks deskripsi ditemukan permasalahan seperti penggunaan struktur yang tidak lengkap, pemilihan kata masih ada yang belum tepat, gagasan yang disampaikan tidak jelas, dan tidak mengetahui aturan penulisan. Sedangkan pada saat *posttest* peserta didik sudah dapat membuat teks deskripsi dengan struktur yang lengkap, pemilihan kata sudah tepat, gagasan yang disampaikan jelas, serta dapat mengetahui aturan penulisan. Penggunaan media *spinning wheel* yang dalam penelitian ini dapat dikatakan relevan dan sesuai dengan penelitian Resti Fitriati (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran *Blended Learning Dengan Media Spinning Wheel* Matari Sistem Pernapasan Manusia Kelas VIII E SMP Negeri 1 Beringin Tahun Pelajaran 2020/2021”, menjelaskan bahwa media *spinning wheel* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII pada materi sistem pernapasan manusia. Hal ini juga didukung dan dapat dikatakan relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nisak (2016) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa media permainan *question wheel* ditinjau dari aspek keaktifan menjawab peserta didik

memperoleh penilaian sebesar 85,31 dengan katagori sangat baik dan hasil belajar peserta didik sebesar 100% dengan katagori sangat baik.

Dengan demikian, pemanfaatan media *spinning wheel* menjadikan peserta didik akan memusatkan perhatiannya pada sesuatu tema yang terdapat pada permainan *spinning wheel*. *Spinning Wheel* juga mampu menjadikan peserta didik tertarik dalam pembelajaran sehingga minat peserta didik dalam melakukan kegiatan menulis menjadi meningkat. Dengan mendapatkan tema pada permainan *spinning wheel* peserta didik akan lebih mudah menemukan kosa kata dan mengungkapkan sesuatu yang terdapat pada tema dalam bentuk tulisan. Peserta didik dapat membuat kalimat dengan mudah dan merangkai kalimat menjadi paragraf yang sesuai dengan tema yang sudah didapat.

B. Pengaruh Penggunaan Media *Spinning Wheel* terhadap Hasil Keterampilan Menulis Teks Deskripsi

Menurut Haryanta (2012) deskripsi adalah tulisan yang didalamnya berisi gambaran mengenai suatu kejadian yang dimaksudkan untuk menceritakan daya imajinasi yang dialami pengarang. Hal yang akan dideskripsikan disebut dengan objek. Adapun objek yang digambarkan dalam teks deskripsi merupakan objek yang bisa ditangkap oleh pancaindra. Melalui pengalaman pengalaman indera tersebut, seorang penulis dapat menuangkan kalimat demi kalimat untuk menjadi suatu teks utuh. Jadi, dapat disimpulkan teks deskripsi adalah teks yang berisi penggambaran suatu objek, baik makhluk hidup, benda, peristiwa, atau tempat secara *detail* (terperinci), sehingga pembaca seolah-olah

mendengar, melihat merasakan, atau mengalami sendiri hal yang dideskripsikan oleh penulis.

Kata *spinning wheel* berasal dari kata *spin* yang artinya putar dan *wheel* adalah roda. Sehingga *spinning wheel* diartikan dengan roda berputar. Menurut Zulkarnain (2019) permainan *spinning wheel* ini dibuat dengan tujuan agar peserta didik mudah memahami pembelajaran dan memuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Pengertian tersebut didukung oleh pendapat Rizqi Darmawan (2013: 37) media *spinning wheel game* atau roda pintar adalah suatu alat yang berbentuk bundar yang bisa bergerak dan berputar yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dalam media roda berputar ini terdiri dari jarum penunjuk arah dan disekelilingnya terdapat beberapa gambar. Dengan media roda pintar peserta didik dapat memutar dan mengarahkan jarum jam ke gambar yang telah disediakan, serta didukung dengan warna-warna menarik sehingga dapat menarik minat menulis peserta didik. Jadi, media *spinning wheel* tidak hanya berisi tulisan atau kartu, akan tetapi bisa juga diisi dengan gambar-gambar menarik yang dapat menambah minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Mengaitkan dengan pernyataan tersebut, media *spinning wheel* yang digunakan memang media yang dapat membantu peserta didik untuk lebih kreatif dalam mengembangkan idenya. Selain itu, dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *spinning wheel* peserta didik akan lebih kreatif dalam kegiatan menulis khususnya menulis teks deskripsi.

Pada uraian ini, ditemukan hasil analisis data penelitian tentang pengaruh penggunaan media *spinning wheel* terhadap kemampuan menulis teks deskripsi pada peserta didik kelas VII MTs Bustanul Ulum Blitar. Data hasil tes yang telah diberikan kepada sampel sejumlah 30 peserta didik juga telah diolah untuk mendapatkan perolehan nilai yang dijadikan acuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *spinning wheel* terhadap keterampilan menulis teks deskripsi. Hasil analisis data menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada pembelajaran yang telah dilakukan di kelas antara *pretest* dan *posttest*. Rata-rata hasil pada saat *pretest* (sebelum diberikan perlakuan) adalah 58, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan/*treatment (pretest)* adalah 82. Perbedaan rata-rata yang signifikan tersebut dapat dilihat pada peserta didik lebih menguasai materi yang diajarkan yang belum diketahui sebelumnya sehingga hasil belajar pun meningkat dari sebelumnya, dan seluruh peserta didik lebih berani dan mudah dalam menuangkan idenya untuk menulis. Kesulitan-kesulitan yang dialami peserta didik pada saat *pretest* (sebelum diberikan perlakuan) sedikit telah berkurang dengan penggunaan media *spinning wheel*.

Hasil dari analisis data telah menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan pada peserta didik baik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yaitu pembelajaran dengan menggunakan media *spinning wheel*. Hal ini diperkuat dari penelitian terdahulu yaitu penelitian yang dilakukan Rama Wahyu Rusianto (2019) dengan judul “Evektivitas Menggunakan Teknik *Simulation Game* Berbasis Permainan Roda Berputar Untuk Meningkatkan

Rasa Percaya Diri Siswa Kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 1 Grogol Tahun 2017/2018”. Dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa teknik *simulation game* berbasis roda berputar untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh hasil $t_{hitung} -4,935$ dan $t_{tabel} 1,688$ sehingga $-4,935 > 1,589$ pada taraf signifikansi 0,05 H_0 ditolak dan H_a diterima .

Penelitian lain dilakukan oleh pendapat Lathifah Surya Prathivi (2017) dengan judul “Penerapan Media *Game* Roda Berputar Sebagai Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Ragam Hias Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Siswa Kelas XI MIPA SMA Islam Diponegoro Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017”. Dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan media *game* roda berputar dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang ragam hias nusantara. Presentase hasil belajar dari siklus I ke siklus II pada aspek afektif adalah 75% meningkat menjadi 87,5%, pada aspek kognitif adalah 62,5% meningkat menjadi 81,25%, pada aspek psikomotorik adalah 75% menjadi 93,75%. Diperkuat oleh pendapat Dwi Wahyuni (2017) dengan judul ” Pengaruh Penggunaan Media Permainan Roda Keberuntungan Terhadap Kemampuan Menulis *Hanzi* Pada Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Cerme Tahun Ajaran 2016/2017”. Penelitian tersebut poin yang signifikan bahwa media roda keberuntungan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan menulis *Hanzi*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media permainan roda keberuntungan mendapat respon positif dari peserta didik.

Untuk menganalisis data, peneliti menggunakan uji T (*test T*). Nilai signifikansi adalah lebih kecil dari pada level signifikansi ($0,00 < 0,05$). Jadi hipotesis alternative (H_a) adalah diterima dan hipotesis nol (H_0) adalah ditolak. Hal tersebut menandakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil pembelajaran yang telah dilakukan baik sebelum maupun sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *spinning wheel*.

Data hasil tes yang telah diberikan kepada sampel yakni 30 peserta didik telah diolah untuk mendapatkan perolehan nilai yang dijadikan acuan untuk mengetahui seberapa pengaruhnya media *spinning wheel* terhadap keterampilan menulis teks deskripsi pada peserta didik kelas VII MTs Bustanul Ulum. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan media *spinning wheel* terhadap keterampilan menulis teks deskripsi. Rata-rata hasil belajar peserta didik dalam menulis teks deskripsi berdasarkan perhitungan *IBM SPSS Statistic 22* sebelum perlakuan (*pretest*) memiliki rata-rata sebesar 58 dan setelah peserta didik mendapat perlakuan (*posttest*) memiliki rata-rata 82. Sedangkan pada pengujian uji t dengan bantuan *IBM SPSS Statistic* ditunjukkan dengan nilai t_{hitung} sebesar -12.978 (arah hipotesis negatif) dan t_{tabel} yakni 2048, dan juga nilai sig sebesar 0,000 yang lebih kecil atau kurang dari α yaitu 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Pembelajaran dengan menggunakan *spinning wheel* lebih mudah, karena peserta didik tidak kebingungan dalam menentukan topik yang akan ditulis dalam teks deskripsi. Dengan topik/tema yang sudah tersedia di media *spinning wheel* peserta didik akan lebih mudah dalam mengembangkan isi cerita serta

hasil menulis teks deskripsi peserta didik terlihat baik dan lebih kreatif. Berbeda ketika sebelum diberikan perlakuan menggunakan media *spinning wheel*. Dari hasil tulisan peserta didik, terlihat bahwa masih terdapat beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam pengembangan gagasan dan ide cerita. Struktur teks dan kaidah kebahasaan yang membangun sebuah teks deskripsi juga belum terlihat jelas digambarkan oleh peserta didik. Akan tetapi, karya yang dihasilkan dalam *pretest* juga bisa dikatakan baik. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari perolehan skor rata-rata yang diperoleh, yakni skor *posttest* lebih besar dari pada skor *pretest*.

Berdasarkan uraian data di atas dapat disimpulkan bahwa media *spinning wheel* efektif digunakan dalam menulis teks deskripsi siswa kelas VII MTs Bustanul Ulum Blitar. Media *spinning wheel* efektif digunakan pada kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia salah satunya adalah materi menulis teks deskripsi. Media *spinning wheel* mampu mempermudah peserta didik untuk menuangkan ide kedalam sebuah tulisan. Dengan adanya permainan dengan menggunakan *spinning wheel*, peserta didik tidak jenuh dalam kegiatan pembelajaran. Jadi, ini membuktikan bahwa media *spinning wheel* berpengaruh terhadap hasil keterampilan menulis teks deskripsi pada siswa kelas VII MTs Bustanul Ulum Blitar.