

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilaksanakan oleh pendidik kepada peserta didik, mempunyai tujuan untuk melatih cara berpikir dan membangun pengetahuan yang belum dimiliki oleh peserta didik agar mereka memahami materi yang akan telah diajarkan. Dalam proses pembelajaran, situasi belajar eksternal yang diciptakan untuk mengaktifkan, mendukung dan mempertahankan proses internal yang terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran (Siregar et al., 2014).

Dalam dunia Pendidikan, pembelajaran tidak akan terlepas dari suatu program kurikulum. Kurikulum adalah suatu program berisi rancangan pembelajaran, bahan ajar yang disediakan oleh suatu lembaga sekolah sebagai acuan dalam menerapkan proses pembelajaran (Suherman, 2023). Kurikulum seringkali berganti seiring perkembangan zaman yang semakin maju. Perkembangan zaman yang serba digital ini menjadi tolak ukur kemunculan kurikulum merdeka. Dalam program kurikulum tersebut terdapat pembelajaran Bahasa Indonesia yang menjadi mata pelajaran umum dipelajari di dunia Pendidikan. Bahasa Indonesia adalah bahasa yang diterapkan di wilayah Republik Indonesia, khususnya dalam dunia Pendidikan (Wahyuni et al., 2023). Semua sekolah di Indonesia diwajibkan untuk mengajarkan bahasa Indonesia. Mata pelajaran ini diajarkan di sekolah dasar, sekolah menengah atas dan di Pendidikan tinggi. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah untuk menanamkan dan meningkatkan kemampuan 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). Keterampilan menulis sangat penting karena menjadi suatu pondasi utama dalam

pembelajaran, komunikasi, dan juga mendukung karir di masa depan. Menulis merupakan proses menuangkan ide atau pikiran kedalam bentuk tulisan, namun dalam keterampilan menulis terdapat permasalahan yang sering terjadi.

Sebuah survei internasional yang dilakukan oleh *Organization for Economic Co-Operation and Development* (OECD) bertujuan untuk menilai tingkat kemampuan literasi dasar peserta didik dalam mata pelajaran seperti membaca, matematika, dan sains. Hasil *Programme for International Student Assesment* (PISA) tahun 2018 menunjukkan bahwa Indonesia berada di peringkat 10 terbawah dari 79 negara yang berpartisipasi. Terdapat 25% peserta didik indonesia memiliki kemampuan membaca minimum, 24% untuk kemampuan matematika, dan 34% untuk kemampuan sains. Berdasarkan data PISA (*Programme for International Student Assesment*) tersebut menunjukkan bahwa kemampuan membaca peserta didik di Indonesia masih sangat rendah. Rendahnya kemampuan literasi ini berpengaruh pada keterampilan berbahasa lainnya khususnya pada keterampilan menulis.

Beberapa penelitian sebelumnya, masalah keterampilan menulis telah dibahas. Diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Agustina, (2020) menjelaskan bahwa peserta didik memiliki kesulitan dalam menulis cerita pendek. Model pembelajaran *Round table* berbantuan Media Seri dapat diterapkan untuk mengatasi masalah ini dengan mengubah metode pembelajaran. Adapun permasalahan menulis juga dilakukan oleh Khoirunnisa et al., (2024) yaitu peserta didik kesulitan dalam mendeksripsikan sesuatu ke dalam suatu tulisan. Permasalahan tersebut diatasi dengan suatu yaitu dadu bergambar. Kemudian pada penelitian yang dilakukan oleh Shaffiyah et al., (2024) juga memiliki permasalahan peserta didik yang kesulitan untuk menuangkan ide untuk dituangkan dalam bentuk kata/kalimat. Namun setelah diterapkannya model kooperatif Tipe *Think Pair And Share* berbantuan media dadu bercerita, permasalahan tersebut dapat diatasi dengan baik. Sebuah penelitian yang dilakukan Izzati et al., (2025) menemukan bahwa peserta didik memiliki minat belajar yang rendah terhadap mata pelajaran sains, yang ditandai dengan perhatian yang mudah teralihkan, keterlibatan aktif yang

rendah, serta ketidaktertarikan terhadap materi pelajaran. Dengan adanya permasalahan tersebut dapat di atasi dengan menggunakan model pembelajaran *Round Table*. Dari beberapa permasalahan pada penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa setiap masalah pada pembelajaran terdapat solusi pembelajaran yang interaktif dan tidak monoton.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti mengenai keterampilan menulis pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 109 Centeh Kota Bandung pada tanggal 3 Oktober 2025 bersama guru wali kelas IV. Pada wawancara guru menjelaskan bahwa peserta didik masih kesulitan untuk menuangkan suatu isi pikirannya ke dalam tulisan, dan peserta didik masih kekurangan dalam pemilihan kata-kata yang mengakibatkan kalimat tersebut tidak sesuai dengan kaidah penulisan bahasa Indonesia. Berdasarkan data nilai bahasa Indonesia ternyata beberapa peserta didik masih belum mampu menuangkan ide atau gagasan kedalam tulisan. Dari 27 peserta didik terdapat 20 peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang diberlakukan di sekolah yaitu 77. Pada pembelajarannya pendidik sudah memberikan pembelajaran yang sangat baik, namun pembelajarannya hanya kurang variatif. Metode pengajaran yang biasanya berpusat pada pendidik dan kurang melibatkan peserta didik.

Adapun unsur lain yang menjadi permasalahan keterampilan menulis peserta didik yaitu pembelajaran yang diberikan pendidik kepada peserta didiknya. Pendidik sering menghadapi kesulitan dalam merancang suatu metode atau model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik belajar menulis (Subekti, 2025). Pembelajaran yang tidak variatif dan monoton dapat membuat peserta didik mudah bosan serta tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Maka Permasalahan mengenai keterampilan menulis pada pembelajaran bahasa indonesia menjadi topik yang penting untuk dibahas dan dicari solusinya.

Permasalahan ini menuntut penerapan pendekatan pembelajaran yang berbeda dari pendekatan konvensional yang berpusat pada ceramah. Pembelajaran konvensional bersifat pendidik sentris dan umumnya bersifat satu

arah. Hal ini melibatkan transfer atau penyampaian pengetahuan, informasi, standar, nilai-nilai, dan sebagainya dari pendidik kepada peserta didik (Helmiati, 2012). Terkadang pada pembelajaran konvensional interaksi antara pendidik dengan peserta didik lebih sering dibandingkan dengan interaksi antara peserta didik. Masalah yang muncul ketika model pembelajaran digunakan dengan benar memiliki solusi yang dapat dilakukan. Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang disajikan secara khusus oleh pendidik (Helmiati, 2012). Model pembelajaran adalah rangkaian kegiatan pembelajaran dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir. Pembelajaran sebaiknya dirancang sedemikian rupa dengan melatih peserta didik untuk menggunakan pemikiran kritis, dapat menemukan pengetahuannya sendiri, sehingga memecahkan suatu permasalahan.

Menurut Salamun et al., (2023) dalam teori konstruktivisme, proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dihadapkan pada masalah-masalah yang sulit dan diberi kesempatan untuk menemukan solusi sendiri, sehingga peserta didik mengembangkan keterampilan pemecahan masalah mereka. Teori Konstruktivisme sangat erat kaitannya dengan Model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*). Pembelajaran kooperatif, merupakan sebuah model pembelajaran berkelompok, didasarkan pada gagasan bahwa proses pembelajaran harus melibatkan interaksi sosial di antara kelompok-kelompok peserta didik dalam upaya mencari informasi, mengambil tanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri, serta membantu peserta didik meningkatkan pemahaman dan kemampuan belajar anggota kelompok lainnya (Salamun et al., 2023).

Model pembelajaran kooperatif menuntut peserta didik untuk saling bergotong-royong dengan anggota kelompoknya. Penerapan model pembelajaran harus bisa memudahkan peserta didik dalam memahami suatu pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar yang dapat mempengaruhi kreativitas siswa. Salah satunya model pembelajaran *Round Table*. Menurut Barkley et al., (2014) Model Pembelajaran *Round Table* setiap peserta didik secara bergiliran menanggapi pertanyaan dengan menulis satu atau dua kata,

frasa, atau kalimat sebelum menyerahkan kertas kepada peserta didik berikutnya. Model pembelajaran ini menekankan keterampilan menulis dalam memfasilitasi pembelajaran dan kesadaran peserta didik terhadap pembelajaran.

Pembelajaran berbantuan media yang menarik dapat membantu peserta didik dalam memahami pelajaran. Menurut Arief S. Sadiman (1990) dalam (Pagarra et al., 2022) Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, yang merangsang pemikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung. Salah satunya dengan bantuan media dadu bergambar. Media dadu kata bergambar adalah alat yang berisikan berita, informasi, atau konsep yang disalurkan kepada peserta didik (Faradina et al., 2025). Dadu Bergambar adalah sebuah alat yang terdiri dari dadu dengan gambar yang berbeda di setiap sisinya dan tabel dadu di mana setiap gambar pada dadu memiliki tokoh, latar, dan masalah yang berbeda. 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 beberapa permasalahan dan penelitian terdahulu yang ditemukan, bahwa peserta didik memiliki keterampilan menulis yang rendah, Oleh karena itu peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan tujuan untuk menguji model pembelajaran *Round Table* berbantuan media dadu bergambar terhadap keterampilan menulis peserta didik. Adapun judul penelitiannya yaitu “Penerapan Model Pembelajaran *Round Table* Berbantuan Media Dadu Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di SDN 109 Centeh Kota Bandung”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dibahas sebelumnya, maka peneliti merumuskan permasalahan penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana keterampilan menulis peserta didik pada kelas eksperimen dengan diterapkannya model *round table* berbantuan media dadu bergambar pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SDN 109 Centeh?
2. Bagaimana keterampilan menulis peserta didik pada kelas kontrol dengan diterapkannya model *direct instruction* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SDN109 Centeh?
3. Apakah terdapat peningkatan yang signifikan antara keterampilan menulis peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *round table* berbantuan media dadu bergambar dengan yang menggunakan model *direct instruction*?
4. Apakah terdapat perbedaan rata-rata peningkatan keterampilan menulis pada mata pelajaran bahasa Indonesia antara kelas yang menggunakan model *round table* berbantuan media dadu bergambar dengan kelas yang menggunakan model *direct instruction*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini, menurut rumusan masalahnya adalah untuk mengetahui :

1. Mengetahui keterampilan menulis peserta didik pada kelas eksperimen dengan diterapkannya model *round table* berbantuan media dadu bergambar pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SDN 109 Centeh
2. Mengetahui keterampilan menulis peserta didik pada kelas kontrol dengan diterapkannya model *direct instruction* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SDN109 Centeh
3. Mengetahui peningkatan keterampilan menulis peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *round table* berbantuan media dadu bergambar dengan yang menggunakan model *direct instruction*

4. Mengetahui perbedaan rata-rata peningkatan keterampilan menulis pada mata pelajaran bahasa Indonesia antara kelas yang menggunakan model *round table* berbantuan media dadu bergambar dengan kelas yang menggunakan model *direct instruction*

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian akan memberikan manfaat bagi setiap orang atau institusi sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat mengembangkan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan penggunaan model pembelajaran *Round Table* berbantuan media dadu bergambar untuk meningkatkan kualitas kemampuan menulis peserta didik.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman langsung dalam menghadapi dan mengatasi suatu permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar juga menjadi masukan untuk melakukan penelitian selanjutnya.

- b. Manfaat bagi Pendidik

Penerapan model pembelajaran *Round Table* berbantuan media dadu bergambar dapat menjadi inspirasi baru bagi pendidik untuk meningkatkan kualitas kinerja pendidik.

- c. Manfaat bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran di Sekolah serta kemampuan peserta didik terkait keterampilan menulis.

E. Kerangka Berpikir

Keterampilan menulis adalah kemampuan yang menjadi suatu kebutuhan penting untuk setiap individu dalam menjalani kegiatan. Permasalahan dalam pembelajaran menulis masih banyak dihadapi peserta didik. Menurut Nurazizah & Mela Darmayanti, (2024) masalah umum yang dihadapi peserta didik saat belajar menulis termasuk kecenderungan mereka untuk tidak fokus ketika diminta menulis sehingga mereka mengalami keterlambatan dalam menyelesaikan tulisan, peserta didik tidak mampu menulis dengan kalimat efektif, dan kurang mampu menulis sesuai pedoman penggunaan huruf kapital dengan tepat.

Permasalahan keterampilan menulis juga dialami di SDN 109 Centeh Bandung. Sekolah tersebut biasa menggunakan model konvensional. Ketika membahas topik-topik pelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran, pendidik-pendidik menggunakan model pembelajaran konvensional (Purnomo et al., 2022). Model ini menekankan pentingnya bagi pendidik untuk menyampaikan informasi melalui pengajaran langsung selama proses pembelajaran yaitu dengan model *Direct Instruction*.

Adapun tahapan pembelajaran menggunakan model *Direct Instruction* sebagai berikut (Arifin, 2023) :

1. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik
2. Pendidik mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan
3. Pendidik memandu proses pembelajaran
4. Pendidik mengevaluasi dan memberikan masukan
5. Pendidik memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berlatih lebih lanjut dan menerapkan konsep.

Namun pembelajaran dengan menggunakan model tersebut masih kesulitan untuk mencapai indikator keterampilan menulis. Keterampilan menulis perlu dikembangkan untuk melatih peserta didik memiliki kemampuan menulis yang baik. Menurut Tarigan, (2008) tulisan dapat dicapai baik jika seseorang dapat mengungkapkan gagasan atau pikirannya dengan jelas, organisasi (Terstruktur),

penggunaan kata-kata yang baik, dan penggunaan struktur kalimat. Menurut Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, Indikator pada keterampilan menulis meliputi kemampuan menyampaikan gagasan, penggunaan ejaan, struktur bahasa, dan tata bahasa.

Permasalahan mengenai keterampilan menulis di SDN 109 Centeh Bandung, Peneliti melakukan percobaan untuk melihat pengaruh pembelajaran saat menggunakan model pembelajaran dan juga media. Model pembelajaran yang akan diterapkan yaitu Model Pembelajaran *Round Table* yang dikembangkan oleh Spencer Kagan. Menurut Barkley et al., (2014) Model Pembelajaran *Round Table* adalah model pembelajaran di mana setiap peserta didik secara bergiliran memberikan tanggapan dengan menulis satu atau dua kata, frasa, atau kalimat sebelum menyerahkan kertas kepada peserta didik berikutnya. Model *Round table* yang bersifat kooperatif ini juga memberikan kesempatan kepada seluruh anggota kelompok atau seluruh peserta didik untuk menyalurkan kreativitas mereka dengan secara bergiliran menuliskan apa yang mereka ketahui atau pikirkan. Hal ini memungkinkan mereka untuk menguraikan topik pembelajaran yang sedang mereka pelajari (Nurul & Harni, 2020).

Menurut Barkley et al., (2014) Adapun langkah-langkah pada model ini yaitu :

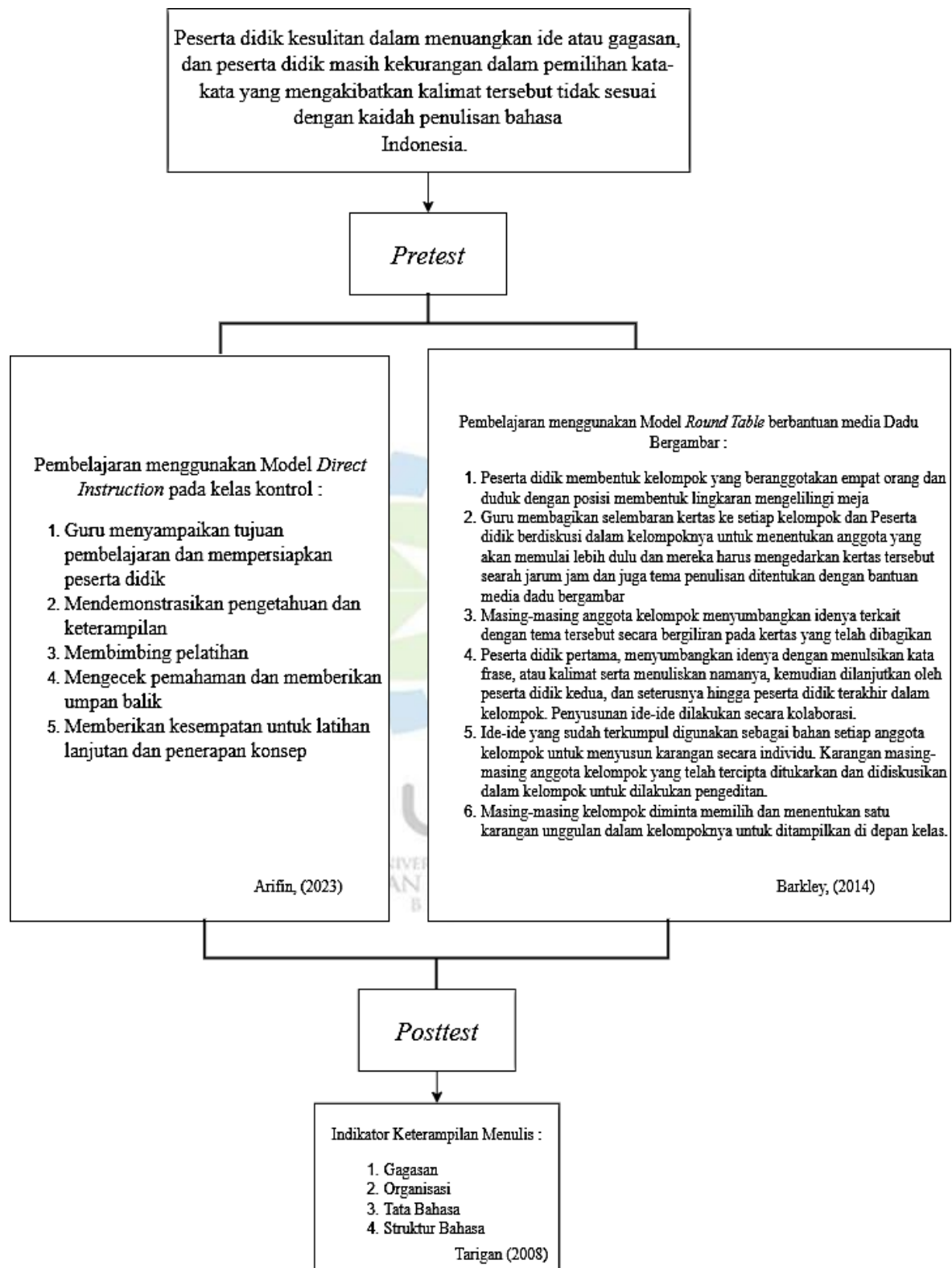
1. Peserta didik membentuk kelompok yang beranggotakan empat orang dan duduk membentuk lingkaran dengan mengelilingi meja
2. Pendidik memberikan selebaran soal ke setiap kelompok dan peserta didik berdiskusi dalam kelompoknya untuk menentukan anggota yang akan memulai lebih dulu dan mereka harus mengedarkan kertas tersebut searah jarum jam dan juga mendiskusikan mengenai suatu tema.
3. Secara bergiliran setiap anggota kelompok menyumbangkan gagasan mereka tentang topik tersebut pada soal yang dibagikan
4. Peserta didik pertama, memberikan idenya dengan menuliskan kata frasa, atau kalimat, kemudian dilanjut oleh peserta didik kedua, dan seterusnya hingga peserta didik terakhir dalam kelompok.
5. Penyusunan ide dibuat bersama-sama. Setiap kelompok menggunakan Ide-ide yang telah mereka kumpulkan untuk menyusun esai masing-

masing. Essai ditulis oleh setiap anggota kelompok kemudian ditukarkan dan didiskusikan dengan kelompok lain untuk diperbaiki.

6. Setiap kelompok diminta untuk memberikan suara dan memilih salah satu esai terbaik dari kelompok mereka untuk dipresentasikan di depan kelas

Selain dengan bantuan model pembelajaran, peneliti juga menggunakan media pembelajaran untuk memudahkan peserta didik dalam memahami suatu pembelajaran. Media yang akan digunakan yaitu media dadu bergambar. Media dadu bergambar adalah alat yang terdiri dari dadu dengan gambar yang berbeda di setiap sisinya serta tabel dadu yang berisi karakter, latar, dan masalah untuk setiap gambar pada dadu tersebut (Khoirunnisa et al., 2024). Dadu kata bergambar ini terbuat dari kardus dan di setiap sisi memiliki kata dan gambar yang disusun sedemikian rupa sehingga membantu pendidik menggunakannya sebagai media pembelajaran (Hasnah et al., 2023).

Dengan menggunakan media konkret sebagai alat bantu dalam pembelajaran, peserta didik dapat memperluas pemahaman mereka karena dapat berinteraksi langsung dengan materi yang sedang dipelajari (Fahry & Ardianti, 2025). Sebagai contoh, berikut adalah paradigma kerangka berpikir yang digunakan selama implementasi model pembelajaran *Round table* berbantuan media dadu bergambar.



F. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dirumuskan sebelumnya, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. H_a : Terdapat perbedaan rata-rata peningkatan keterampilan menulis kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Round Table* berbantuan Media Dadu Bergambar dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction*
2. H_0 : Tidak terdapat perbedaan rata-rata peningkatan keterampilan menulis kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Round Table* berbantuan Media Dadu Bergambar dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction*

G. Penelitian Terdahulu

Berikut ini adalah penelitian terdahulu yang menjadi pendukung adanya penelitian ini :

1. Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Andriani, (2022) Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Karim Riau yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Round Table* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN 008 Seberang Pantai Kuantan Singingi”. Penelitian ini terdapat permasalahan yaitu kurangnya partisipasi aktif peserta didik untuk berperan aktif yang membuat peserta didik bosan dan tidak fokus saat belajar. Berdasarkan hasil penelitian bahwa didapat hasil dari penerapan model pembelajaran *Round Table* dapat meningkatkan keterampilan menulis puisi peserta didik. Hal ini dapat diketahui dari nilai peserta didik yang terdapat peningkatan menjadi “baik sekali” pada hasil keterampilan menulisnya. Dengan demikian, model pembelajaran “*Round Table*” dapat memberikan peningkatan pada keterampilan menulis puisi peserta didik kelas IV SDN 008 Seberang Pantai Kuantan Singingi. Persamaan dan perbedaan dengan judul yang diteliti oleh Andriani, (2022) dengan judul penelitian yang akan diteliti yaitu pada persamaan variabel X tentang penggunaan model

round table dan juga variabel Y tentang keterampilan menulis. Perbedaannya terletak pada penggunaan media dadu bergambar, yang dimana pada penelitian yang dilakukan oleh Andriani, (2022) tanpa menggunakan bantuan media dadu bergambar.

2. Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Agustini, (2020) Mahasiswa Universitas Jambi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Round Table* Berbantuan Media Gambar Seri Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Pada Siswa Sekolah Dasar” Tujuan adanya penelitian ini Berdasarkan pengamatan langsung di SD, Peserta didik kesulitan dalam menulis cerita pendek diperlukan suatu tindakan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi selama berlangsungnya pembelajaran menulis cerita pendek di kelas VI. Hasil observasi aktivitas peserta didik pada hasil evaluasi siklus I peserta didik yang tuntas 60% atau 12 orang peserta didik, pada siklus II peserta didik yang tuntas 90% atau 18 orang Peserta Didik. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Round table* berbantuan media gambar seri mengalami peningkatan dalam keterampilan menulis. Persamaan dan perbedaan dengan judul penelitian yang akan diteliti yaitu pada variabel X tentang penerapan model dan variabel Y tentang keterampilan menulis. Perbedaannya terletak pada penggunaan media dadu bergambar, yang dimana pada penelitian yang dilakukan oleh Agustini, (2020) dengan berbantuan media gambar seri.
3. Ketiga, Penelitian ini dilakukan oleh Khoirunnisa et al., (2024) Mahasiswa Universitas Muria Kudus berjudul “Pemanfaatan Media Dadu Bergambar Dalam Pembelajaran Menulis Karangan Teks Deskripsi Pada Peserta Didik Kelas IV SDN Mlatiharjo 2” Tujuan adanya penelitian ini berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pendidik kelas IV ditemukan permasalahan dalam kegiatan belajar bahasa Indonesia bahwa kemampuan menulis karangan teks deskripsi masih rendah. Berdasarkan hasil penelitian yang telah

dilakukan, menunjukkan bahwa dalam praktek menulis karangan teks deskripsi peserta didik memiliki kreativitas yang cukup baik, hal ini didapatkan dengan peserta didik membuat judul yang menarik. Persamaan dan perbedaan dengan judul penelitian yang diteliti oleh Khoirunnisa et al., (2024) dengan judul penelitian yang akan diteliti yaitu pada variabel Y tentang penerapan media dan variabel Y tentang keterampilan menulis. Perbedaannya terletak pada penggunaan model pembelajaran yang dimana pada penelitian yang dilakukan oleh Khoirunnisa et al., (2024) tanpa menggunakan model pembelajaran.

4. Keempat, pada penelitian yang dilakukan Izzati et al., (2025) Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Round Table* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS di MIN 1 Bandar Lampung”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan siswa kelas V yang menunjukkan rendahnya minat belajar terhadap mata pelajaran IPAS yang terlihat dari kurangnya keterlibatan aktif siswa, perhatian yang mudah teralihkan, serta ketidaktertarikan terhadap materi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus metode eksperimen semu (*quasi-experiment*), Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Round Table* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar peserta didik kelas V MIN 1 Bandar Lampung. Persamaan dan perbedaan dengan judul penelitian yang diteliti oleh Izzati et al., (2025) dengan judul penelitian yang akan dilakukan yaitu pada variabel X penerapan model *Round Table*, sedangkan perbedaannya terletak pada variabel Y yaitu minat belajar dan pada penelitian yang akan dilakukan yaitu keterampilan menulis.
5. Kelima, Penelitian ini dilakukan oleh Imamah et al., (2025) Mahasiswa Universitas Muria Kudus dengan judul “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”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil prasiklus peserta didik yang didapat pada saat observasi dan wawancara dengan wali kelas dan menunjukkan hasil peserta didik kurang dari KKTP. Metode yang digunakan pada penelitian ini ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian pada penerapan model *Team Games Tournament berbantuan* media dadu bergambar dan piramida menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dengan perolehan 77%. Persamaan dan perbedaan judul penelitian yang dilakukan oleh Imamah et al., (2025) dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada variabel X media dadu bergambar. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel Y yaitu hasil belajar dan keterampilan menulis.

6. Keenam, Penelitian ini dilakukan oleh Shaffiyah et al., (2024) Mahasiswa Universitas Majalengka yang berjudul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Think Pair And Share* Berbantuan Media Dadu Bercerita Terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Sekolah Dasar” Penelitian ini di latarbelakangi oleh kesulitan peserta didik untuk menuangkan ide untuk dituangkan dalam bentuk kata/kalimat. Penelitian ini dengan memakai metode eksperimen dengan jenis *one group pretest-posttest design*. Hasil penelitian setelah diterapkannya perlakuan terbukti dapat mengembangkan keterampilan menulis cerpen peserta didik. Persamaan dan perbedaan judul penelitian yang dilakukan oleh Shaffiyah et al., (2024) dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada variabel X dengan menggunakan bantuan media dadu bergambar, dan Variabel Y keterampilan menulis. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel X yaitu menggunakan model *Think Pair Share*.
7. Ketujuh, Penelitian dyang dilakukan oleh Dwiyanti et al., (2024) mahasiswa univsersitas pendidikan Indonesia Kampus Darah Purwakarta, dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Round Table* Berbantuan Media *Flipbook* terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas IV” penelitian ini dilatar

belakangi oleh keterampilan menulis peserta didik masih kurang dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 63,3 dengan 12 siswa belum tuntas dan 11 siswa lainnya tuntas. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan jenis *one group pretest-posttest design*. Hasil penelitian setelah diterapkannya perlakuan terbukti model *round table* Berbantuan Media Flipbook dapat meningkatkan keterampilan menulis khususnya pada kelas eksperimen diperoleh nilai N-Gain 0,71 dengan kategori tinggi sedangkan kelas kontrol 0,41 dengan kategori sedang. Persamaan dan perbedaan judul penelitian yang dilakukan oleh Dwiyanti et al., (2024) dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada variabel X dengan menggunakan model *round table*, dan Variabel Y keterampilan menulis. Sedangkan perbedaanya terletak pada penggunaan media yang berbeda.

