

Efektifitas *Round Robin* dengan media digital dalam pembelajaran menulis ditinjau dari kreativitas siswa

Triska Purnamalia^{1*}, Yeyen Yusniar¹, Iga Putri Fauziyyah¹

¹ Universitas Islam Ogan Komering Ilir Kayuagung, Jln. Sulaiman Raden Anom No. 333
Lintas Timur Kecamatan Kayuagung, Sumatera Selatan, Indonesia

Email: *triskapurnamalia45@gmail.com; yeyensalim83@gmail.com;
igaptr06@gmail.com

Naskah diterima: 20/08/2024; Disetujui: 02/11/2024; Dipublikasikan: 02/12/2024

Abstrak

Tujuan penelitian ini mengeksplorasi efektivitas penggunaan kombinasi teknik *round robin* dengan media gambar digital dalam pengajaran menulis, dilihat dari kreativitas siswa. Metode penelitian yang diterapkan adalah eksperimen dengan faktorial 2x2 desain. Populasi penelitian adalah seluruh kelas VII SMP Negeri 1 Pemulutan. Seluruh populasi dijadikan sebagai sampel dimana kelas VII.1 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII,2 sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan dengan kuisioner kreativitas dan tes tertulis yang berbentuk essay dan diuji validitas serta reliabilitasnya. Data dianalisis dengan uji-t dan *Two Way ANOVA* untuk melihat keefektifan teknik *round robin* dengan menggunakan media gambar digital terhadap peningkatan kemampuan menulis dilihat dari kreativitas siswa. Hasil penelitian. Hasil menunjukkan bahwa teknik *round robin* dengan media gambar digital dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa yang memiliki kreativitas tinggi dan rendah. Selain itu, teknik *round robin* dengan media gambar digital lebih efektif dibandingkan dengan *Direct Instruction* jika ditinjau dari kreativitas siswa. Teknik *round robin* dengan media gambar digital mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, bertukar ide dan menstimulasi visual sehingga meningkatkan kualitas siswa. Meskipun kreativitas dan teknik pengajaran secara independen memengaruhi hasil belajar siswa, tetapi interaksi antara kedua variabel tidak signifikan. Pengintegrasian media gambar digital pada teknik *round robin* sangat membantu siswa yang kreatif meningkatkan kemampuan menulis mereka.

Kata Kunci: kemampuan menulis; kreativitas siswa; media gambar digital; teknik round robin

The effectiveness of Round Robin with digital media in teaching writing viewed from students' creativity

Abstract

This study explores the effectiveness of combining the round-robin technique with digital image media in teaching writing, focusing on students' creativity. An

experimental 2x2 factorial design was used, with the entire population of grade VII at SMP Negeri 1 Pemulutan as the sample. Class VII.1 was the experimental group, and VII.2 was the control group. Data were gathered through a creativity questionnaire and essay writing tests and analyzed using t-test and Two-Way ANOVA. The results showed that the round-robin technique with digital image media significantly improved writing skills for both high- and low-creativity students. It was also more effective than Direct Instruction, encouraging active participation and idea exchange. While creativity and teaching techniques independently influenced learning outcomes, their interaction was not significant. The integration of digital media in the round-robin technique greatly enhanced writing skills, especially for creative students.

Keywords: *digital image media; round robin technique; student creativity; writing ability*

Pendahuluan

Di era digitalisasi, siswa harus menguasai keterampilan menulis. Menulis adalah keterampilan interdisipliner yang penting, dibutuhkan mahasiswa baru untuk berhasil menyelesaikan banyak tugas kuliah yang diberikan mereka (Taub dkk., 2023). Selain itu, menulis adalah salah satu cara komunikasi yang dilakukan seseorang melalui bentuk tulisan, sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima oleh pembicara (Sundari dkk., 2021). Dengan demikian, penguasaan keterampilan menulis menjadi kunci penting bagi mahasiswa untuk berkomunikasi secara efektif dan menyelesaikan berbagai tugas akademik dengan baik di era digital ini.

Melalui menulis, individu dapat berbagi gagasan, emosi, persuasi, dan keyakinan dengan orang lain (Alfaki, 2015). Oleh karena itu, siswa yang ingin menjadi penulis yang mahir tidak hanya perlu memilih strategi yang tepat tetapi juga melaksanakannya secara efektif (Khosravi dkk., 2023). Dengan kata lain, menulis memungkinkan individu berbagi berbagai gagasan dan emosi, sehingga siswa perlu memilih serta menerapkan strategi menulis yang efektif untuk menjadi penulis yang mahir.

Di tingkat SMP, khususnya kelas VII, siswa mempelajari tes deskripsi. Teks deskripsi memberikan penjelasan rinci tentang suatu hal, baik secara fisik maupun abstrak, sehingga pembaca bisa memahami dan merasakan dengan baik apa yang dibicarakan (Karto dkk., 2019). Teks ini melukiskan atau menggambarkan objek atau kondisi secara nyata melalui tulisan, sehingga pembaca seolah-olah ikut melihat dan merasakan apa yang dideskripsikan (Purnamalia & Pratiwi, 2017). Oleh karena itu, pembelajaran teks deskripsi di kelas VII sangat penting untuk melatih kemampuan siswa dalam menggambarkan objek atau situasi dengan detail, sehingga pembaca dapat memahami dan merasakan secara jelas apa yang mereka sampaikan.

Namun, menulis merupakan tugas yang sulit bagi siswa. Siswa sering mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide, terutama dalam menulis

paragraf deskriptif. Kesulitan itu meliputi kesesuaian antara judul dan isi, urutan tema dan kalimat, penggunaan ejaan, huruf kapital, pilihan kata, struktur kalimat, dan kerapihan tulisan (Santagu dkk., 2023). Selain itu, peran guru dalam membimbing dan melatih siswa untuk berani mengemukakan gagasan dalam bentuk tulisan masih kurang maksimal (Ismiyati, 2019). Akibatnya, tantangan-tantangan tersebut menyebabkan siswa kesulitan dalam menghasilkan tulisan deskriptif yang baik, sehingga diperlukan bimbingan lebih intensif dari guru untuk mengatasi hambatan ini.

Salah satu solusi yang bisa diterapkan untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa adalah dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif *round robin*. Teknik ini dalam menyampaikan gagasan secara individual, sementara guru mencatat semua ide yang diungkapkan. Setelah itu, siswa berdiskusi, memilih gagasan terbaik, dan menetapkan prioritas. Teknik ini mendorong keterlibatan aktif siswa melalui interaksi dengan teman sekelas dan membantu mereka belajar dari ide yang disampaikan (Mayuni & Hidayat, 2020). Dengan demikian, metode pembelajaran kooperatif seperti teknik *round robin* dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa, karena mendorong partisipasi aktif dan kolaborasi dalam mengembangkan ide-ide yang lebih baik.

Teknik *round robin* mengarahkan siswa bekerja dalam kelompok dengan cara bergiliran mengemukakan pendapat, sehingga dapat mengurangi dominasi siswa yang pandai (Delina & Refelita, 2021). Teknik ini adalah bentuk *brainstorming* dimana menghasilkan ide tanpa menguraikan atau mengevaluasi lebih lanjut. Setiap anggota kelompok bergiliran menanggapi pertanyaan dengan kata, frasa, atau pernyataan singkat (May, 2005). *Round robin* menciptakan partisipasi setara antar siswa karena anggota kelompok harus berkontribusi dengan ide, gagasa, atau pendapatnya, sehingga tanggung jawab tidak hanya terpusat pada ketua kelompok, tetapi terbagi rata ke setiap anggota. Teknik ini juga terbukti mempengaruhi prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia (Sari & Maimunah, 2017). Dengan demikian, teknik *round robin* tidak hanya mendorong partisipasi yang merata diantara siswa, tetapi juga meningkatkan prestasi belajar mereka, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Selain teknik pembelajaran, media pembelajaran juga berperan penting dalam membantu siswa mengekspresikan ide mereka. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses belajar-mengajar untuk membangkitkan minat, pikiran, emosi, dan perhatian siswa, serta memfasilitasi interaksi efektif antara guru dan siswa. Salah satu media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan keterampilan menulis media gambar. Media gambar membantu siswa menerjemahkan isi pesan visual menjadi tulisan (Iskandar dkk., 2017; Rahmawati, 2017). Oleh sebab itu, penerapan teknik

round robin dalam pembelajaran menulis dapat diperkaya dengan penggunaan media gambar digital.

Dalam praktiknya, teknik *round robin* dengan media gambar digital melibatkan pembagian siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil, dimana setiap kelompok diberi pena dan kertas, serta ditunjukkan gambar digital terkait topik yang akan mereka tulis. Setiap kelompok memilih satu atau lebih gambar sebagai inspirasi untuk menulis. Siswa kemudian secara bergiliran menulis kalimat atau frasa dan meneruskannya ke anggota kelompok berikutnya. Setelah waktu yang ditentukan, kelompok mengedit teks mereka dan menyerahkannya kepada guru. Guru juga mengilustrasikan struktur teks deskriptif dengan bantuan gambar digital dan memotivasi siswa untuk menggunakan gambar yang relevan dengan topik untuk memperkaya deskripsi mereka (Frangenheim, 2005). Dengan kata lain, media gambar digital memberikan panduan visual yang membantu siswa dalam menulis deskripsi yang lebih kaya dan lebih jelas.

Kreativitas juga merupakan elemen penting dalam menulis. Kemampuan ini melibatkan imajinasi, orisinalitas, dan produktivitas, yang berperan dalam mengembangkan kemampuan berbahasa siswa. Kreativitas dianggap krusial karena mendorong siswa untuk menulis dengan struktur sintaksis yang lebih kompleks, memperkaya kosakata, dan meningkatkan kualitas tulisan mereka (Adam & Babiker, 2015; Kanematsu & Barry, 2016). Dalam konteks ini, penggunaan media gambar digital tidak hanya membantu siswa mengembangkan ide-ide mereka, tetapi juga mendorong kreativitas yang lebih dalam.

Walaupun penelitian tentang teknik *round robin* dan media gambar digital telah dilakukan secara terpisah, penelitian terdahulu belum menggabungkan keduanya secara menyeluruh. Selain itu, peran kreativitas dalam penggunaan media gambar digital sebagai alat bantu pengembangan ide menulis juga masih jarang diteliti. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengintegrasikan teknik *round robin* dengan media gambar digital, serta meninjau peran kreativitas siswa dalam meningkatkan menulis mereka. Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) apakah teknik *round robin* dengan media gambar digital efektif meningkatkan kemampuan menulis siswa yang memiliki kreativitas tinggi dan rendah? (2) Apakah teknik *round robin* dengan media gambar digital lebih efektif dibandingkan *direct instruction* ditinjau dari kreativitas siswa? (3) Apakah ada interaksi antara teknik mengajar, kemampuan menulis siswa, dan kreativitas siswa?

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan rancangan treatment by level 2 x 2, yang berfokus pada tingkat kreativitas siswa. Desain faktorial memungkinkan penyelidikan lebih banyak hubungan dalam penelitian eksperimental, termasuk interaksi antara variabel independen dan moderator. Variabel yang diteliti adalah kemampuan menulis deskriptif bahasa Indonesia sebagai variabel terikat, teknik round robin (A1) dan direct instruction (A2) sebagai variabel perlakuan serta (B1: tinggi, B2= rendah) sebagai variabel moderator. Adapun desain eksperimen treatment by level 2x2 adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Treatment by Level 2 x 2

Kreativitas (B)	Teknik Pembelajaran (A)	
	Teknik Round Robin dengan media gambar digital (A1)	Teknik Direct Instruction (A2)
Tinggi (B1)	A ₁ B ₁	A ₂ B ₁
Rendah (B2)	A ₁ B ₂	A ₂ B ₂

Populasi penelitian adalah 56 siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pemulutan. Seluruh populasi digunakan sebagai sampel yang terdiri dari kelas VII.1 (eksperimen) dan VII.2 (kontrol) yang dipilih melalui undian. Kelompok eksperimen menggunakan teknik round robin dengan media gambar digital sedangkan kelompok kontrol menggunakan *direct instruction*. Masing-masing kelompok dibagi berdasarkan tingkat kreativitas (tinggi/rendah), menghasilkan empat kelompok.

Instrumen pengumpulan data terdiri dari kuisisioner kreativitas (20 pernyataan dengan skala Likert) (Pirdayanti, 2023) dan tes tertulis. Kuisisioner memiliki validitas $r > 0.30$ dan reliabilitas Cronbach Alpha 0,85. Tes tertulis diuji validitasnya berdasarkan silabus dan reliabilitas menggunakan Cohen's Kappa (0,80), keduanya dinyatakan valid dan reliabel.

Data kreatifitas dianalisis dengan persentase dan menggunakan median untuk mengelompokkan siswa. Pada kelompok eksperimen, terdapat 16 siswa dengan kreativitas tinggi dan 12 siswa dengan kreativitas rendah. Pada kelompok kontrol, 14 siswa memiliki kreativitas tinggi dan 14 siswa memiliki kreativitas rendah. Data pretes and postes diuji normalitas dan homogenitas, serta dianalisis dengan uji-t dan two-way ANOVA.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Uji Normalitas Data Nilai Pretes dan Postes pada Kelompok Eksperimen

Uji Shapiro-Wilk pada pretes kelompok eksperimen yang memiliki kreativitas tinggi menunjukkan signifikansi sebesar 0,098. Karena signifikansi (0,098) lebih besar dari p-value (0,05), maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh tergolong normal. Sedangkan uji Shapiro-Wilk pretes kelompok eksperimen yang memiliki kreativitas rendah menunjukkan signifikansi sebesar 0,078. Karena signifikansi (0,078) lebih besar dari p-value (0,05), maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh tergolong normal.

Pada uji Shapiro-Wilk pada postes kelompok eksperimen yang memiliki kreativitas tinggi menunjukkan signifikansi sebesar 0,067. Karena signifikansi (0,067) lebih besar dari p-value (0,05), maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh tergolong normal. Sedangkan uji Shapiro-Wilk postes kelompok eksperimen yang memiliki kreativitas rendah menunjukkan signifikansi sebesar 0,071. Karena signifikansi (0,071) lebih besar dari p-value (0,05), maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh tergolong normal.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Pretes dan Postes pada Kelompok Eksperimen

Tes	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretes Eks Kreativitas Tinggi	.905	16	.098
Pretes Eks Kreativitas Rendah	.876	12	.078
Postes Eks Kreativitas Tinggi	.895	16	.067
Postes Eks Kreativitas Rendah	.873	12	.071

Hasil Uji Normalitas Data Nilai Pretes dan Postes pada Kelompok Kontrol

Dalam menganalisis normalitas data digunakan uji Shapiro-Wilk satu sampel karena data kelompok kurang dari 50. Uji Shapiro-Wilk pada pretes kelompok kontrol yang memiliki kreativitas tinggi menunjukkan signifikansi sebesar 0,301. Karena signifikansi (0,301) lebih besar dari p-value (0,05), maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh tergolong normal. Sedangkan uji Shapiro-Wilk pretes kelompok kontrol yang memiliki kreativitas rendah menunjukkan signifikansi sebesar 0,175. Karena signifikansi (0,175) lebih besar dari p-value (0,05), maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh tergolong normal.

Pada uji Shapiro-Wilk pada postes kelompok kontrol yang memiliki kreativitas tinggi menunjukkan signifikansi sebesar 0,877. Karena signifikansi

(0,877) lebih besar dari p-value (0,05), maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh tergolong normal. Sedangkan uji Shapiro-Wilk pretes kelompok kontrol yang memiliki kreativitas rendah menunjukkan signifikansi sebesar 0,132. Karena signifikansi (0,132) lebih besar dari p-value (0,05), maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh tergolong normal.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Pretes dan Poste pada Kelompok Kontrol

Tes	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretes Kon Kreativitas Tinggi	.930	14	.301
Pretes Kon Kreativitas Rendah	.913	14	.175
Postes Kon Kreativitas Tinggi	.970	14	.877
Postes Kon Kreativitas Rendah	.905	14	.132

Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah variasi sampel yang diambil dari populasi sama atau tidak Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan Levene Statistics. Berdasarkan perhitungan dengan Test of Homogeneity of Variance didapatkan bahwa sig. based on mean untuk hasil menulis adalah sebesar 0.100. Karena nilai Sig. $0.100 > 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa varians hasil menulis siswa kelas eksperimen dan kontrol yang memiliki kreativitas tinggi dan rendah adalah homogen.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Test	Based on Mean	1.774	7	104	.100
	Based on Median	1.439	7	104	.198
	Based on Median and with adjusted df	1.439	7	81.642	.201
	Based on trimmed mean	1.801	7	104	.095

Hasil Analisis Statistik Kelompok Eksperimen Berdasarkan Kreativitas

Berdasarkan statistik deskriptif didapatkan rata-rata pretes kelompok eksperimen yang memiliki kreativitas tinggi adalah 65.250, standar deviasi

adalah 7.7760, dan standard error mean adalah 1.9440, sedangkan rata-rata pretes kelompok eksperimen yang memiliki kreativitas rendah adalah 57.333, standar deviasi adalah 5.8981 dan standard error mean adalah 1,7026.

Setelah diberi perlakuan dengan menggunakan teknik round robin dengan media gambar digital, rata-rata postes kelompok eksperimen yang memiliki kreativitas tinggi adalah 82, standar deviasi adalah 4.3205, dan standard error mean adalah 1,0801, sedangkan rata-rata postes kelompok eksperimen yang memiliki kreativitas rendah adalah 76, standar deviasi adalah 4,0620, dan standard error mean adalah 1,1726.

Tabel 5. Rekapitulasi Deskriptif Statistik Kelompok Eksperimen

	Pretes_Eksp _Kreativitas Tinggi	Pretes_Eksp _Kreativitas Rendah	Postes_Eksp _Kreativitas Tinggi	Postes_Eksp _Kreativitas Rendah
Mean	65.250	57,333	82	76
Std. Error of Mean	1,9440	1,7026	1,0801	1,1726
Std. Deviation	7.7760	5,8981	4,3205	4,0620

Hasil Analisis Statistik Kelompok Kontrol Berdasarkan Kreativitas

Berdasarkan statistik deskriptif didapatkan rata-rata pretes kelompok kontrol yang memiliki kreativitas tinggi adalah 60, standar deviasi adalah 7,8250, dan standard error mean adalah 2,0913, sedangkan rata-rata pretes kelompok kontrol yang memiliki kreativitas rendah adalah 52,929, standar deviasi adalah 5,0758, dan standard error mean adalah 1,356.

Setelah diajarkan menulis dengan menggunakan direct instruction, rata-rata postes kelompok kontrol yang memiliki kreativitas tinggi adalah 74,214, standar deviasi adalah 5,6218, dan standard error mean adalah 1,5025, sedangkan rata-rata postes kelompok kontrol yang memiliki kreativitas rendah adalah 68,893, standar deviasi adalah 5,6165, dan standard error mean adalah 1,5011.

Tabel 6. Deskriptif Statistik Kelompok Eksperimen

	Pretes_Kon_ KreativitasTi nggi	Pretes_Kon_ Kreativitas Rendah	Postes_Kon_ _Kreativitas Tinggi	Postes_Kon_ _Kreativitas Rendah
Mean	60	52,929	74,214	68,893
Std. Error of Mean	2,0913	1,3566	1,5025	1,5011
Std. Deviation	7,8250	5,0758	5,6218	5,6165

Hasil Analisis Uji-t dengan menggunakan Paired Sample pada Kelompok Eksperimen Kreativitas Tinggi dan Rendah

Berdasarkan hasil uji-t paired sample pada kelompok eksperimen yang memiliki kreativitas tinggi, sebelum diberi perlakuan (teknik round robin dengan media gambar digital) skor rata-rata siswa ketika pretes 65,250. Setelah diberi perlakuan, nilai rata-rata postes adalah 82. Hal ini menunjukkan adanya selisih antara pretes dan postes sebesar 16,7500 pada signifikansi 0.00 dengan derajat kebebasan (df)=15. Dengan kata lain, ada perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah siswa yang memiliki kreativitas tinggi diberi perlakuan (teknik round robin dengan media gambar digital).

Sedangkan pada kelompok eksperimen yang memiliki kreativitas rendah, sebelum sebelum diberi perlakuan (teknik round robin dengan media gambar digital) skor rata-rata siswa ketika pretes 57,333. Setelah diberi perlakuan, nilai rata-rata postes adalah 76. Hal ini menunjukkan adanya selisih antara pretes dan postes sebesar 18,6667 pada signifikansi 0.00 dengan derajat kebebasan (df)= 11. Dengan kata lain, ada perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah siswa yang memiliki kreativitas rendah diberi perlakuan (teknik round robin dengan media gambar digital).

Tabel 7. Data Paired Sample Kelas Eksperimen

Kelompok Eksperimen	Mean		Mean Difference	df	Sig.
	Pretes	Postes			
Kreativitas Tinggi	65,250	82	16,7500	15	0,000
Kreativitas Rendah	57,333	76	18,6667	11	0,000

Hasil Analisis Uji-t dengan menggunakan Paired Sample pada Kelompok Kontrol Kreativitas Tinggi dan Rendah

Berdasarkan hasil uji-t paired sample pada kelompok kontrol yang memiliki kreativitas tinggi, sebelum diajarkan dengan menggunakan direct instruction, skor rata-rata siswa ketika pretes 60, sedangkan pada postes adalah 74,214. Hal ini menunjukkan adanya selisih antara pretes dan postes sebesar 14,2143 pada signifikansi 0,000 dengan derajat kebebasan (df)=13. Dengan kata lain, ada perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah siswa yang memiliki kreativitas tinggi yang diajarkan dengan menggunakan direct instruction.

Sedangkan pada kelompok kontrol yang memiliki kreativitas rendah, skor rata-rata pretes siswa ketika telah diajarkan dengan menggunakan direct instruction adalah 52,929 sedangkan pada postes adalah 68,893. Hal ini menunjukkan adanya selisih antara pretes dan postes sebesar 15,9643 pada signifikansi 0,000 dengan derajat kebebasan (df)= 13. Dengan kata lain, ada

perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah siswa yang memiliki kreativitas rendah yang diajarkan dengan menggunakan direct instruction.

Tabel 8. Data Paired Sample Kelompok Kontrol

Kelompok Kontrol	Mean		Mean Difference	df	Sig.
	Pretes	Postes			
Kreativitas Tinggi	60	74,214	14,2143	13	0,000
Kreativitas Rendah	52,929	68,893	15,9643	13	0,000

Hasil Analisis Uji-t dengan menggunakan *Independent Sample* pada Kelompok Eksperimen dan Kontrol yang memiliki Kreativitas Tinggi dan Rendah

Berdasarkan hasil uji-t independent sample pada kelompok eksperimen dan kontrol yang memiliki kreativitas tinggi, skor rata-rata postes kelompok eksperimen adalah 82, sedangkan pada skor rata-rata postes kelompok kontrol yang memiliki kreativitas tinggi adalah 74,214. Hal ini menunjukkan adanya selisih antara postes kedua kelompok sebesar 7,7857 pada signifikansi 0.000 dengan derajat kebebasan (df)=28. Dengan kata lain, teknik round robin dengan media gambar digital sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis deskriptif siswa yang memiliki kreativitas yang tinggi.

Tabel 9. Data Independent Sampel Kelompok Eksperimen dan Kontrol yang memiliki Kreativitas Tinggi

Kelompok	N	Mean	SD	Mean Difference	t	df	Sig
Eksperimen Kreativitas Tinggi	16	82	4,3205	7,7857	4,283	28	0,000
Kontrol Kreativitas Tinggi	14	74,214	5,6218				

Hasil Analisis Uji-t dengan menggunakan *Independent Sample* pada Kelompok Eksperimen dan Kontrol yang memiliki Kreativitas Rendah

Berdasarkan hasil uji-t independent sample pada kelompok eksperimen dan kontrol yang memiliki kreativitas rendah, skor rata-rata postes kelompok eksperimen adalah 76, sedangkan pada skor rata-rata postes kelompok kontrol yang memiliki kreativitas rendah adalah 68,893. Hal ini menunjukkan adanya selisih antara postes kedua kelompok sebesar 7,1071 pada signifikansi 0,001 dengan derajat kebebasan (df)=24. Dengan kata lain, teknik round robin

dengan media gambar digital efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa yang memiliki kreativitas yang rendah.

Tabel 10. Data Independent Sampel Kelompok Eksperimen dan Kontrol yang memiliki Kreativitas Rendah

Kelompok	N	Mean	SD	Mean Difference	t	df	Sig
Eksperimen Kreativitas Rendah	12	76	4,0620	7,1071	3,639	24	0,001
Kontrol Kreativitas Rendah	14	68,893	5,6165				

Hasil Interaksi antara Teknik Mengajar, Kemampuan Menulis Siswa, dan Kreativitas Siswa

Tabel 11 menunjukkan bahwa kreativitas berpengaruh signifikan terhadap nilai siswa dengan F yang cukup tinggi yaitu $F(1,52) = 18,003$ dan $p < 0.05$, yang berarti kreativitas memiliki peran penting dalam meningkatkan skor. Teknik juga berpengaruh signifikan terhadap skor dengan nilai F yang sangat tinggi, yaitu $F(1,52) = 31,152$ dan $p < 0.05$, mengidentifikasi teknik memiliki pengaruh yang lebih besar daripada kreativitas terhadap nilai siswa. Interaksi antara kreativitas dan teknik tidak signifikan dikarenakan $F(1,52) = 0,065$ dan $p > 0,05$ yang berarti kombinasi antara kreativitas dan teknik tidak memberikan pengaruh yang berarti terhadap skor. R-squared sebesar 0,506 (Adjusted R-squared = 0,477) mengidentifikasi bahwa sekitar 50,6% variasi dalam skor dapat dijelaskan oleh model (kreativitas, teknik, dan interaksi keduanya), sementara 49,4% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam model.

Tabel 11. Tests of Between-Subjects Effects

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	1313.299 ^a	3	437.766	17.750	.000
Intercept	314057.854	1	314057.854	1.273E4	.000
Kreativitas	443.987	1	443.987	18.003	.000
Teknik	768.287	1	768.287	31.152	.000
Kreativitas Teknik	1.595	1	1.595	.065	.800
Error	1282.446	52	24.662		
Total	321734.250	56			
Corrected Total	2595.746	55			

a. R Squared = .506 (Adjusted R Squared = .477)

Teknik *Round Robin* dengan Media Gambar Digital Efektif Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa yang Memiliki Kreativitas Tinggi dan Rendah.

Hasil uji-t paired sample pada kelompok eksperimen yang memiliki kreativitas tinggi dan rendah menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan setelah siswa diajarkan menulis teks deskriptif dengan menggunakan teknik round robin dengan media gambar digital. Dengan kata lain, teknik round robin dengan media gambar digital efektif meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas VII SMP Negeri Pemulutan.

Teknik round robin secara signifikan meningkatkan kemampuan menulis dengan mendorong interaksi antarteman dan pertukaran ide. Teknik ini membantu siswa menyempurnakan ide mereka, sehingga menghasilkan hasil tulisan yang lebih baik (Namaziandost & Nasri, 2019). Dengan integrasi penggunaan media digital pada teknik round robin, siswa termotivasi secara visual dan kognitif dalam berfikir yang lebih dinamis dan kreativitas dalam tulisan mereka. Dengan memanfaatkan media gambar serdi digital, perhatian siswa dapat teralihkan, motivasi belajar meningkat, dan keterampilan menulis karangan berbahasa Indonesia pun meningkat (Hasan, 2022). Pemanfaatan media gambar dalam proses belajar-mengajar bisa menarik dan mengarahkan siswa untuk berkonsentrasi dalam kegiatan pembelajaran (Damayanti). Dengan demikian, teknik round robin yang dipadukan dengan penggunaan media digital terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, interaksi, dan keterampilan menulis siswa melalui pertukaran ide serta dukungan visual yang memperkaya proses pembelajaran.

Penelitian menunjukkan bahwa teknik round robin dengan media gambar digital secara signifikan meningkatkan kemampuan menulis siswa. Teknik ini mendorong kerja sama tim, memungkinkan mahasiswa untuk saling mengembangkan ide, yang khususnya bermanfaat dalam tugas menulis yang membutuhkan kreativitas dan pemikiran kritis. Kombinasi rangsangan visual dan penulisan kolaboratif dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam tugas menulis, karena siswa lebih cenderung terlibat dengan konten yang menggabungkan elemen multimedia (Molla, 2016). Oleh karena itu, integrasi teknik round robin dengan media gambar digital tidak hanya meningkatkan kemampuan menulis siswa, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih kolaboratif dan interaktif sehingga memaksimalkan potensi kreatif dan kognitif mereka.

Teknik *Round Robin* dengan Media Gambar Digital Lebih Efektif Dibandingkan *Direct Intruccion* Ditinjau dari Kreativitas Siswa

Hasil uji-t independent sample pada kelompok eksperimen dan kontrol yang memiliki kreativitas tinggi menunjukkan bahwa teknik round robin dengan media gambar digital sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi siswa yang memiliki kreativitas yang tinggi. Hal ini terlihat bahwa t-hitung (4,283) lebih besar daripada t-tabel (2.0484) pada signifikansi 0.000 dengan derajat kebebasan (df)=28. Sedangkan hasil uji-t independent sample pada kelompok eksperimen dan kontrol yang memiliki kreativitas rendah menunjukkan bahwa teknik round robin dengan media gambar digital efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa. Hal ini terlihat bahwa t-hitung (3,639) lebih besar daripada t-tabel (2.0639) pada signifikansi 0,001 dengan derajat kebebasan (df)=24.

Teknik round robin dengan media gambar digital sangat efektif untuk siswa dengan tingkat kreativitas yang lebih tinggi. Teknik ini mendorong beragam perspektif, memperkaya proses menulis dan membantu mengembangkan pemahaman yang lebih bernuansa tentang teks naratif dan deskriptif (Putri dkk., 2022). elain itu, teknik ini mendorong terciptanya kelas yang dinamis dimana siswa secara aktif menyumbangkan ide, sehingga meningkatkan antusiasme dan partisipasi dalam belajar (Hukunala, 2023). Dengan demikian, teknik round robin yang dilengkapi media gambar digital tidak hanya efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan mendorong partisipasi aktif siswa dengan berbagai kreativitas.

Walaupun direct instruction mendorong keterlibatan siswa dengan memungkinkan interaksi langsung dan klariifikasi konsep yang sangat penting bagi siswa dengan kesulitan belajar (Cahyono dkk., 2024) . Akan tetapi, integrasi gambar digital dalam pengajaran menulis menawarkan manfaat yang signifikan, meningkatkan keterlibatan dan keterampilan siswa. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media digital, seperti foto dan rangkaian gambar, dapat secara efektif meningkatkan kemampuan menulis dalam berbagai jenis teks (Butler & Monda-Amaya, 2015; Choo & Li, 2017; Molla, 2016; Stewart, 2023). Dapat disimpulkan bahwa siswa dengan kreativitas tinggi dan rendah mendapat manfaat lebih signifikan dari teknik round robin yang dikombinasikan dengan media digital daripada dari direct instruction.

Tidak Ada Interaksi antara Teknik Mengajar, Kemampuan Menulis Siswa, dan Kreativitas Siswa

Hasil analisis menunjukkan bahwa kreativitas maupun teknik secara individu memiliki pengaruh yang signifikan terhadap nilai siswa. Kreativitas

memiliki pengaruh yang signifikan dengan nilai $F(1,52) = 18.003$, $p = 0.000$, yang berarti variabel kreativitas memiliki peranan penting dalam meningkatkan nilai siswa. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas berdampak positif terhadap peningkatan nilai siswa. Selain itu, teknik juga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap nilai siswa bahkan lebih besar dibandingkan dengan kreativitas. Hal ini terlihat dari nilai $F(1,52) = 31,152$, $p=0.000$, dimana teknik berperan lebih dominan dalam mempengaruhi nilai siswa. Pengaruh teknik yang lebih besar ini menunjukkan bahwa strategi atau pendekatan teknis yang digunakan dalam proses pembelajaran menulis memiliki kontribusi yang sangat penting terhadap hasil belajar siswa yang diperoleh. Tetapi, interaksi antara kreativitas dan teknik tidak signifikan, dengan nilai $F(1,52) = 0.065$, $p=0,800$. Hal ini menunjukkan bahwa kombinasi antara kreativitas dan teknik tidak memberikan pengaruh tambahan yang berarti terhadap nilai siswa. Dengan kata lain, walaupun kreativitas dan teknik masing-masing memiliki pengaruh yang signifikan, keduanya tidak saling memperkuat atau melemahkan ketika digabungkan.

Dari hasil tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas dan teknik masing-masing berpengaruh signifikan terhadap nilai siswa, dengan teknik memiliki pengaruh yang lebih besar. Namun, interaksi antara kreativitas dan teknik tidak memberikan dampak yang berarti terhadap nilai siswa.

Kesimpulan

Penggunaan teknik round robin dengan media gambar digitasi terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas VII SMP yang memiliki kreativitas tinggi dan rendah. Teknik ini secara signifikan meningkatkan kemampuan menulis dengan mendorong interaksi antar teman dan pertukaran ide, sehingga menghasilkan tulisan yang lebih baik. Selain itu, mengintegrasikan gambar digitasi menstimulasi siswa secara visual dan kognitif, sehingga berkontribusi pada pemikiran yang lebih dinamis dan kreativitas dalam menulis. Meskipun kreativitas dan teknik mengajar secara independen memiliki dampak positif yang signifikan terhadap nilai siswa, dengan teknik mengajar memiliki efek yang lebih besar, interaksi antara kreativitas dan teknik mengajar tidak menunjukkan efek tambahan yang signifikan.

Penelitian ini memiliki keterbatasan dimana hanya berfokus pada penulisan teks deskriptif, yang dapat membatasi generalisasi temuan ke jenis tulisan lainnya. Oleh sebab itu, penelitian yang akan datang sebaiknya menyelidiki efek teknik round robin dengan media gambar digital di berbagai genre tulisan dan kelompok usia. Selain itu, meneliti potensi menggabungkan

teknik ini dengan perangkat digital atau teknik pengajaran lain sehingga dapat memberika wawasan lebih jauh tentang nilai pedagogisnya.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi, LLDIKTI Wilayah II, Universitas Islam Ogan Komering Ilir Kayuagung berdasarkan kontrak 104/E5/PG.02.00.PL/2024 dan 1105/LL2/KP/PL/2024, pihak sekolah, dan siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pemulutan atas kerjasamanya sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.

Daftar Pustaka

- Adam, A. A. S., & Babiker, Y. O. (2015). The role of literature in enhancing creative writing from teachers' perspectives. *English Language and Literature Studies*, 5(1), 109. https://epe.lac-bac.gc.ca/100/201/300/english_language_literature_studies/2015/ELLS-V5N1-All.pdf#page=111
- Alfaki, I. M. (2015). University students' English writing problems: Diagnosis and remedy. *International journal of English language teaching*, 3(3), 40-52.
- Butler, A., & Monda-Amaya, L. (2015). Implementing digital media writing to engage students with emotional and behavioral disorders. *Beyond Behavior*, 24(3), 14-22. <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/107429561502400303?>
- Cahyono, B. T., Juwita, R., & Karoso, S. (2024). Management of Direct Instruction Model Implementation to Foster University Student Learning Creativity. *al-fikrah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 12(1), 38-49. <http://ejournal.uinmybatusangkar.ac.id/ojs/index.php/alfikrah/article/view/8733>
- Choo, Y. B., & Li, K. L. (2017). Digital writing in English language writing instruction. *ARIEL-An International Research Journal of English Language and Literature*, 28.
- Damayanti, D. *Pemanfaatan Media Gambar untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi pada Siswa Kelas II Sdn Banyu Urip V/366 Surabaya State University of Surabaya*].
- Delina, E., & Refelita, F. (2021). The Application of Round Robin Techniques Cooperative Learning Model to Improve the Students' Learning

- Outcomes. *EduChemia (Jurnal Kimia dan Pendidikan)*, 6(2), 133-148.
<https://doi.org/https://dx.doi.org/10.30870/educhemia.v6i2.11764>
- Frangenheim, E. (2005). *Reflections on classroom thinking strategies: Practical strategies to encourage thinking in your classroom*. SAGE.
- Hasan, H. (2022). Peran Media Gambar Berseri terhadap Kemampuan Menulis Karangan Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(2), 111-117.
<http://www.journal.ainarapress.org/index.php/ainj/article/view/99>
- Hkunala, G. K. (2023). Improving Students Reading Comprehension Through Round Robin Technique on Narrative Text. *JOEEL (Journal of English Education and Literature)*, 4(1), 55-64.
<https://journal.stkippamanetalino.ac.id/index.php/bahasa-inggris/article/view/279>
- Iskandar, D., Hartati, T., & Hendriani, A. (2017). Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 74-82.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/article/view/14022>
- Ismiyati, N. (2019). Penerapan model pembelajaran ARIAS (Assurance, Relevance, Interest, Assessment, and Satisfaction) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. *De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 28-38.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36277/deferamat.v2i1.35>
- Kanematsu, H., & Barry, D. M. (2016). *STEM and ICT education in intelligent environments*. Springer. <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-319-19234-5>
- Karto, S., Susetyo, N., & Maisarah, I. (2019). The differences ability in writing descriptive texts by using chain writing and conventional methods. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 8(10), 2718.
- Khosravi, R., Dastgoshadeh, A., & Jalilzadeh, K. (2023). Writing metacognitive strategy-based instruction through flipped classroom: an investigation of writing performance, anxiety, and self-efficacy. *Smart Learning Environments*, 10(1), 48.
<https://link.springer.com/article/10.1186/s40561-023-00264-8>
- May, G. L. (2005). Collaborative learning techniques: a handbook for college faculty. *Personnel Psychology*, 58(4), 1097.
<https://search.proquest.com/openview/830bf8ec146b7084faaa9f12f78223fb/1?pq-origsite=gscholar&cbl=36693>
- Mayuni, N. C., & Hidayat, D. (2020). The Implementation of the Round Robin Technique With Peer Feedback to Improve Grade 11 Science-Track

- Students' Speaking Skills [Penerapan Teknik Round Robin Dengan Umpan Balik Sebaya Dalam Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Siswa Kelas XI IPA]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 16(2), 302-313.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.19166/pji.v16i2.1564>
- Molla, N. L. (2016). The Effectiveness of Implementation Round Robin Technique in The Teaching of Writing for The Third Semester PBI Students of Pancasakti University Academic Year 2015/2016. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 10(1), 10-15.
<https://cakrawala.upstegal.ac.id/index.php/cakrawala/article/download/90/73>
- Namaziandost, E., & Nasri, M. (2019). The impact of social media on EFL learners' speaking skill: a survey study involving EFL teachers and students. *Journal of Applied Linguistics and Language Research*, 6(3), 199-215.
- Pirdayanti, N. P. A. (2023). *The Effect of Storyweaver Toward Students' Creativity and Writing Competence at SMAN 1 Petang During Flipped-Classroom Implementation in The Post-Pandemic Context*. Universitas Pendidikan Ganesha].
- Purnamalia, T., & Pratiwi, T. G. (2017). Penerapan Teknik Neighborhood Walk untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas X SMA Ilmu Al-quran Muara Baru Kayuagung. *Dialektologi*, 2(1), 48-63.
<https://doi.org/https://doi.org/10.52237/dialektologi.v2i1.57>
- Putri, A. T., Subroto, G., & Nopita, D. (2022). Roundtable Technique in Teaching Writing. *Journal of Language, Literature, and English Teaching (JULIET)*, 3(1), 38-42.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31629/juliet.v3i1.3691>
- Rahmawati, R. (2017). Strategi pembelajaran membaca dan menulis permulaan melalui media kata bergambar. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(3).
<https://doi.org/https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/sap/article/view/1159>
- Santagu, E., Asdar, A., & Hamsiah, A. (2023). Kesulitan Menulis Paragraf Deskriptif Siswa Kelas IV UPT SPF SDN Lariangbangi I Kota Makassar. *Bosowa Journal of Education*, 3(2), 111-117.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35965/bje.v3i2.2634>
- Sari, N. T. I., & Maimunah, S. (2017). Pengaruh metode pembelajaran kooperatif tipe Round Robin terhadap prestasi mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa SMA. *Jurnal Ecopsy*, 4(1), 25-32.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.20527/ecopsy.v4i1.3412>

Stewart, O. G. (2023). Using digital media in the classroom as writing platforms for multimodal authoring, publishing, and reflecting. *Computers and Composition*, 67, 102764.

Sundari, I., Sartika, D., & Nery, R. (2021). An analysis of students' grammatical error in writing personal letter. *ELT Echo: The Journal of English Language Teaching in Foreign Language Context*, 6(2), 205-212.
https://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/eltecho/article/download/9346/pdf_67

Taub, M., Banzon, A. M., Outerbridge, S., Walker, L. R., Olivera, L., Salas, M., & Schneier, J. (2023). Towards scaffolding self-regulated writing: implications for developing writing interventions in first-year writing. *Metacognition and Learning*, 18(3), 749-782.
<https://link.springer.com/article/10.1007/s11409-023-09357-8>