

**PENGEMBANGAN *ROLLING BALL GAME* SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS  
DESKRIPSI PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 5  
WADASLINTANG TAHUN AJARAN 2020/2021**

**ARTIKEL**



**Oleh:**

**Lia Rizqina**

**16144800019**

**PROGRAM SARJANA  
PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA  
2020**

# PENGEMBANGAN *ROLLING BALL GAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS DESKRIPSI PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 5 WADASLINTANG TAHUN AJARAN 2020/2021

Lia Rizqina, Nina Widyaningsih

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Program Sarjana,  
Universitas PGRI Yogyakarta  
Pos-el: [dorae4075@gmail.com](mailto:dorae4075@gmail.com)

**Abstract:** *This study aims to: 1) know the development of Rolling Ball Game as a medium of writing description text skills; 2) know the quality of media Rolling Ball Game based on expert judgment; 3) knowing the student's appeal to media Rolling Ball Game; and 4) know the effectiveness of media Rolling Ball Game as a writing description text. Type of research is a research development (R&D) model of ADDIE. The research was conducted in SMP Negeri 5 Wadaslintang academic of 2020/2021. The subjects of the study were the students of class VII of 7 students. Procedure development through analysis stage, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques used student questionnaire responses, expert material validation sheets, media experts, pre-test, and pos-test. The results of this study indicate: 1) this research resulted in a product the development of teaching material as a medium of writing description text to writing skills; 2) the quality of teaching materials as description text are said to be valid based on the assessment of media experts get a score of 75 in very good criteria, the assessment of material experts scored 81 in very good criteria; 3) response of students with a value of scored 68 with a percentage value of 97,1% in very good criteria; and 4) effective student test results with showing a different and significant average.*

**Keywords:** *Development, learning media, Rolling Ball Game, Writing Description Text.*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan *Rolling Ball Game* sebagai media pembelajaran keterampilan menulis teks deskripsi; 2) mengetahui kualitas media *Rolling Ball Game* berdasarkan penilaian ahli; 3) mengetahui daya tarik siswa terhadap media *Rolling Ball Game* yang dikembangkan; dan 4) mengetahui efektivitas media *Rolling Ball Game* sebagai media pembelajaran menulis teks deskripsi. Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 5 Wadaslintang tahun Ajaran 2020/2021. Subjek penelitian uji coba terbatas dengan siswa kelas VII sebanyak 7 siswa. Adapun prosedur pengembangan melalui tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket respon siswa, lembar validasi ahli media, ahli materi, *pre-test*, dan *pos-test*. Hasil penelitian ini menunjukkan: 1) penelitian ini menghasilkan produk pengembangan media *Rolling Ball Game* sebagai media pembelajaran keterampilan menulis teks deskripsi siswa SMP Negeri 5 Wadaslintang; 2) kualitas media *Rolling Ball Game* sebagai media pembelajaran menulis teks deskripsi dikatakan valid. Berdasarkan penilaian ahli media mendapat skor 75 dengan kriteria sangat baik, penilaian ahli materi mendapat skor 81 dengan kriteria sangat baik; 3) daya tarik siswa dengan nilai 68 dengan nilai persentase 97,1% pada kriteria sangat baik; 4) hasil tes siswa efektif dengan hasil menunjukkan rata-rata yang berbeda dan signifikan.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, *Rolling Ball Game*, Menulis Teks Deskripsi

## A. PENDAHULUAN

Keterampilan dalam menulis merupakan salah satu cara dari empat keterampilan berbahasa, yang mempunyai peranan penting. Keterampilan tersebut adalah keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Tarigan dalam Nurfidah (2019: 98) menyatakan kemampuan menulis sangat membantu siswa dalam memperluas pikiran, memperdalam pikiran, memperdalam daya tangkap, dan menyusun pengalaman. Bukan berarti ketiga keterampilan lainnya (menyimak, berbicara, membaca) tidak penting, akan tetapi menulis merupakan keterampilan utama dan wajib dimiliki oleh seorang siswa.

Kemampuan menulis deskripsi sangat penting bagi para siswa untuk bekal dalam memahami pelajaran atau bekal di masa depan. Cara penulisan ini yaitu menggambarkan sesuatu sehingga pembaca atau pendengar seolah-olah dapat merasakan, melihat, mendengar, dan mengalami sesuatu yang di deskripsikan. Banyak manfaat yang dapat dipetik dari menulis, diantaranya ialah peningkatan kecerdasan, pengembangan daya inisiatif dan kreativitas, penumbuhan keberanian, pendorong kemauan, serta kemampuan mengumpulkan informasi (Hesti, 2018: 158).

Keberhasilan suatu pembelajaran bahasa dapat dilihat dari pemahaman dan kemampuan untuk mengungkapkan bahasa. Salah satu solusi untuk mencapai keberhasilan pembelajaran bahasa ialah dengan menggunakan media permainan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar bagi siswa dan membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Media merupakan sesuatu yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima dengan tujuan untuk memudahkan komunikasi dalam belajar peserta didik (Smaldino, 2011: 7). Pemilihan media pembelajaran tentunya harus memperhatikan materi dan ketersediaan bahan di lingkungan sekolah. Selain itu, media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Media konvensional atau

tradisional merupakan media yang paling sering digunakan karena mudah didapat.

Pada penelitian ini, peneliti hendak mengembangkan sebuah permainan dalam pembelajaran dengan bahan yang mudah didapat yaitu *Rolling Ball Game*. Pembuatan media ini dapat menggunakan papan kayu dan paku atau bisa juga menggunakan *Styrofoam* sebagai papan dan menggunakan tusuk gigi sebagai pengganti paku, serta inovasi lainnya. Sebenarnya dalam pembuatan media pembelajaran tidak harus bagus dan mahal, akan tetapi yang mampu membantu proses pembelajar dan pembelajaran tidak membosankan. Peneliti memilih media konvensional bertujuan supaya media tidak hanya dapat dimanfaatkan di sekolah-sekolah dengan kemampuan dan ketersediaan teknologi yang bagus, akan tetapi bisa digunakan pada sekolah yang memiliki keterbatasan sarana.

Kelebihan dari media *Rolling Ball Game* ini ialah untuk meningkatkan minat siswa untuk menulis teks deskripsi. Selain itu, media ini untuk mengurangi ketegangan dan rendahnya sikap percaya diri siswa karena menciptakan kelas yang menyenangkan. Media *Rolling Ball Game* ini juga menyajikan beberapa objek untuk di jadikan sebuah teks deskripsi dengan menggunakan struktur dan kaidah yang benar. Media *Rolling Ball Game* cocok untuk pembelajaran teks deskripsi kelas VII SMP.

Peneliti memilih kelas VII pada subyek penelitian ini karena mengarahkan siswa untuk menulis teks deskripsi dengan struktur dan kaidah yang benar. Selanjutnya untuk daerah subyek penelitian, peneliti memilih Kabupaten Wadaslintang khususnya di Desa Kaligowong sebagai tempat penelitian. Peneliti memilih sekolah yang ada di Desa Kaligowong karena daerah tersebut masih pedesaan yang jauh dari perkotaan sehingga cocok untuk mengaplikasikan media konvensional, sehingga sesuai dengan karakteristik siswa. Peneliti memilih SMP Negeri 5 Wadaslintang karena sekolah tersebut merupakan satu-satunya sekolah menengah pertama yang bertaraf negeri di Desa Kaligowong. Fasilitas proyektor di setiap kelas juga belum tersedia, oleh karena itu peneliti tertarik untuk

mengembangkan media konvensional *Rolling Ball Game* sebagai media pembelajaran.

## B. KAJIAN TEORI

### Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran menurut Huda (2013: 6) menjelaskan sebagai rekonstruksi dari pengalaman masa lalu yang berpengaruh terhadap perilaku dan kapasitas seseorang atau kelompok. Selanjutnya, Majid (2013: 4) mengungkapkan pembelajaran ialah serangkaian program yang di desain oleh guru untuk membelajarkan seseorang atau kelompok melalui berbagai usaha, strategi, metode dan pendekatan untuk mencapai tujuan yang direncanakan. Dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa secara berkala mengembangkan dan mengasah kemampuan berbahasanya untuk bekal kehidupan dalam lingkungan masyarakat, bangsa dan negara. Sikap positif dapat ditunjukkan siswa dengan mampu menggunakan bahasa Indonesia dengan benar dalam kehidupan sehari-hari.

### Media Pembelajaran

Mudlofir, Rusydiyah (2016: 122) menyatakan media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Lebih lanjut Munandi, (2013: 7-8) mengatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses pembelajaran secara efisien dan efektif.

Pembelajaran juga merupakan suatu proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa saling bertukar informasi. Oleh sebab itu, media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran, Sanaky (2013: 3). Sedangkan Sanjaya (2012: 61) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan, dan segala bentuk kegiatan yang

dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap, dan menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya. Kustandi dan Sutjipto (2011: 9) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Media konvensional *Rolling Ball Game* adalah media sederhana yang dibuat untuk membantu siswa memahami materi teks deskripsi dalam keterampilan berbicara. Permainan merupakan suatu hal yang di gemari semua kalangan, khususnya anak-anak. Oleh sebab itu, untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan saat pembelajaran maka hendaknya menggunakan permainan-permainan tertentu untuk mengurangi ketegangan dan rasa tidak percaya diri pada siswa. Media konvensional *Rolling Ball Game* ini dirancang sedemikian rupa agar siswa dapat tertarik dan dapat percaya diri pada materi teks deskripsi dalam keterampilan berbicara.. Media konvensional juga dirancang dengan semaksimal mungkin agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Untuk membuat media konvensional *Rolling Ball Game* ini sebenarnya tidak terlalu sulit, serta bahan-bahannya juga mudah diperoleh, tergantung bagaimana kita mendesainnya.

### Keterampilan Menulis

Menulis merupakan aktivitas mengungkapkan gagasan melalui media bahasa. Menulis hanya sekedar mengungkapkan ide, gagasan, atau pendapat dalam bahasa tulis, terlepas dari mudah atau tidaknya tulisan tersebut dipahami oleh pembaca (Nurgiantoro, 2010:273). Pendapat lain dikemukakan oleh Saddhono dan Slamet (2014:153) menyatakan bahwa penguasaan terhadap menulis merupakan keterampilan untuk mengetahui dan memahami struktur bahasa sesuai dengan kaidah yang berlaku. Keterampilan menulis sebagai syarat untuk mengetahui, memahami, dan menggunakan unsur-unsur kata, kalimat paragraf, serta tata tulis.

Tarigan (2013:3) mengemukakan bahwa menulis merupakan keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dengan orang lain. Keterampilan menulis harus melalui latihan dan praktik secara rutin dan teratur untuk bisa menulis dengan baik. Pendapat lain dikemukakan Dalman (2015:4) mengemukakan bahwa menulis merupakan kegiatan merangkai huruf menjadi kata atau kalimat untuk disampaikan kepada orang lain, sehingga orang lain dapat mengerti.

### Teks Deskripsi

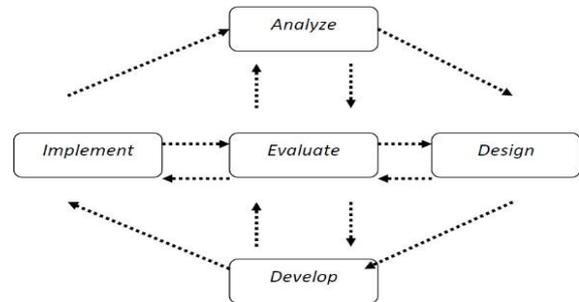
Keraf dalam Wulandari (2019: 33) menjelaskan bahwa sasaran yang ingin dicapai oleh seorang penulis deskripsi adalah menciptakan atau memungkinkan terciptanya daya khayal (imajinasi) pada para pembaca, seolah-olah pembaca melihat sendiri objek secara keseluruhan. Mahsun dalam Permanasari (2017:158) menjelaskan teks deskripsi adalah teks yang memiliki tujuan sosial untuk menggambarkan suatu objek atau benda secara individual berdasarkan ciri fisiknya. Teks deskriptif juga merupakan tulisan yang menggambarkan atau melukiskan sesuatu yang akan diungkapkan penulis, sehingga pembaca atau pendengar belum pernah menyaksikan sendiri.

## C. METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2016: 297) mengemukakan bahwa metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Lebih lanjut Tegeh, dkk (2014: 4-5) menjelaskan penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat, atau strategi pembelajaran, digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas/laboratorium dan bukan untuk menguji teori.

Hadi dan Agustina (2016: 94) mengatakan bahwa model ADDIE merupakan model yang sangat

seederhana dalam prosedurnya, tetapi implementasinya sistematis. Model ADDIE terdiri dari 5 tahap, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), (5) evaluasi (*evaluation*).



**Gambar 3.1: Tahap Pengembangan Model ADDIE**

Berdasarkan model pengembangan di atas, maka prosedur pelaksanaan penelitian pengembangan media *Rolling Ball Game* ditempuh dengan serangkaian tahap sebagai berikut:

### Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai perlunya pengembangan media *Rolling Ball Game* untuk pembelajaran menulis teks deskripsi pada siswa kelas VII, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan perancangan pengembangan media pembelajaran. Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan observasi dan wawancara guru mata pelajaran, menelaah hasil-hasil penelitian sebelumnya, serta studi pustaka dari buku dan artikel.

### Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan disesuaikan dengan hasil analisis dan pengumpulan informasi yang telah dilakukan, antara lain: a. Penyusunan kerangka acuan pembuatan media pembelajaran. b. Penyusunan perangkat penilaian media *Rolling Ball Game*.

### Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ini merupakan tahap pembuatan media pembelajaran *Rolling Ball Game*. Peneliti mulai merancang produk media yang akan

dibuat. Pengembangan media pembelajaran dibuat sesuai dengan langkah-langkah pengembangan. Setelah itu, media akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Pada proses validasi, validator menggunakan lembar validasi yang sudah disusun sebelumnya. Validasi dilakukan untuk menilai media. Peneliti melakukan revisi jika dirasa ada yang perlu diperbaiki setelah ada masukan dari ahli media dan ahli materi.

### **Implementasi (*Implement*)**

Tahap implementasi ini merupakan hasil media yang sudah dikembangkan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektivan, kemenarikan, dan efisiensi pembelajaran. Pada tahap ini peneliti juga melakukan penyebaran angket respon siswa kepada siswa yang sudah mendapatkan perlakuan dengan media dan kepada guru mata pelajaran bahasa Indonesia. Uji coba respon siswa dilakukan dalam uji coba terbatas saja atau uji coba kelompok kecil dikarenakan adanya pandemi Covid-19, sehingga tidak memungkinkan untuk uji coba lapangan di sekolah. Uji coba dilakukan dengan 7 siswa untuk menemukan data mengenai produk yang dihasilkan apakah sudah memiliki kelayakan untuk pembelajaran.

### **Evaluasi (*Evaluate*)**

Pada tahap ini, peneliti melakukan revisi terakhir terhadap media pembelajaran berdasarkan angket respon guru dan siswa dengan tetap mempertimbangkan masukan dari ahli media dan ahli materi pada sebelum implementasi penggunaan media pembelajaran.

## **D. PEMBAHASAN**

Tahap pertama pada penelitian pengembangan ini adalah analisis (*analyze*). Pada tahap analisis (*analyze*) terdapat tiga hal yang perlu dianalisis, yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan analisis karakteristik peserta didik. Hasil analisis kurikulum di SMP Negeri 5 Wadaslintang kelas VII menggunakan kurikulum 2013. Bagian silabus yang mengacu pada kurikulum 2013 di sekolah tersebut meliputi Kompetensi Inti (KI),

Kompetensi Dasar (KD), dan indikator pencapaian kompetensi dari materi teks deskripsi. Dari silabus tersebut kemudian diturunkan untuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan kurikulum 2013. Adapun hasil dari analisis kebutuhan, guru mengungkapkan bahwa kurangnya pengetahuan dalam pengembangan suatu media pembelajaran baik secara konvensional maupun dengan teknologi. Oleh sebab itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran konvensional *Rolling Ball Game* untuk digunakan pada proses pembelajaran menulis teks deskripsi. Selanjutnya hasil dari analisis karakteristik peserta didik yang memiliki daya tangkap yang berbeda-beda. Masih ditemukan siswa yang kurang paham mengenai teknologi karena terbatasnya sarana di sekolah. Pada keterampilan menulis siswa kelas VII SMP Negeri 5 Wadaslintang memiliki daya kecakapan yang berbeda-beda, maka penggunaan media *Rolling Ball Game* sebagai media pembelajaran dirasa cocok untuk membantu proses pembelajaran menulis teks deskripsi.

Tahap kedua dalam penelitian ini adalah perancangan (*Design*). Pada tahap perancangan terdiri dari penyusunan rancangan media *Rolling Ball Game* dan penyusunan instrument penilaian. Adapun langkah perancangan media *Rolling Ball Game* meliputi pemilihan materi, pemilihan bahan, dan memproduksi media. Selanjutnya penyusunan instrument penilaian yang meliputi penilaian ahli media, penilaian ahli materi, angket respon siswa, angket respon guru, dan soal *pre-test* dan *post-test*.

Tahap ketiga dalam penelitian ini adalah pengembangan (*Development*). Pada tahap ini terdiri dari pengembangan instrument, pengembangan media, dan validasi desain. Tahap pengembangan instrumen ini adalah instrument-instrumen penilaian yang sudah dirancang pada tahap sebelumnya, yang kemudian dikonsultasikan kepada validator untuk mengetahui kelayakan dari instrument yang digunakan. Selanjutnya pengembangan media meliputi tahap penyampaian materi, penyampaian contoh, papan materi dan papan permainan *Rolling Ball Game*, kemudian

media yang dikembangkan diajukan kepada ahli media dan ahli materi. Hasil dari penilaian ahli media dengan jumlah skor 75 menunjukkan kriteria "sangat baik", dan hasil penilaian ahli materi dengan jumlah skor 81 menunjukkan kriteria "sangat baik".

Tahap keempat dalam penelitian ini adalah implementasi (*Implementation*). Pada tahap ini memiliki beberapa tahap, yaitu uji coba produk, penyebaran angket respon siswa, dan pelaksanaan tes. Pada tahap uji coba produk hanya dilakukan sampai uji coba terbatas atau uji coba kelompok kecil, karena masa pandemi covid-19 sehingga peneliti tidak memungkinkan untuk melakukan uji coba lapangan. Peneliti memilih 7 siswa sebagai subjek penelitian yang dilaksanakan pada hari Rabu, 26 Agustus 2020. Pada uji coba terbatas hasil angket ketertarikan siswa terhadap media *Rolling Ball Game* dengan persentase 97,1% pada kriteria "sangat baik". Maka dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media *Rolling Ball Game* memiliki daya tarik yang tinggi.

Implementasi dengan melalui tahapan yaitu *pre-test*, uji coba produk, *post-test*, dan pengisian angket respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Dari uji coba kelompok kecil bertujuan untuk melihat respon daya tarik siswa, sedangkan hasil tes siswa digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran pada menulis teks deskripsi. Berdasarkan hasil rata-rata *pre-test* 62, 8571 dan *pos-test* 83, 5714 yang memiliki perbedaan pada hasil tes sebelum menggunakan media dan setelahnya, serta memiliki taraf signifikansi 0,006 ( $0,00 > 0,05$ ) maka dapat disimpulkan bahwa media *Rolling Ball Game* pada pembelajaran menulis teks deskripsi dinyatakan efektif.

Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah evaluasi (*evaluation*). Pada tahap ini peneliti menggunakan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif ini diperoleh dari penilaian, masukan dan saran dari ahli media dan ahli materi untuk penyempurnaan produk. Sedangkan evaluasi sumatif untuk melihat pengaruh media yang dikembangkan terhadap hasil belajar pada pembelajaran teks deskripsi. Hasil dari evaluasi sumatif diperoleh nilai siswa

yang meningkat setelah menggunakan media pembelajaran *Rolling Ball Game* pada pembelajaran menulis teks deskripsi.

## E. PENUTUP

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dipaparkan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa: 1) Pada penelitian ini dengan menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE dan menghasilkan media *Rolling Ball Game* sebagai media pembelajaran menulis teks deskripsi pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Wadaslintang. 2) Tahap dalam pengembangan dilakukan validasi produk oleh ahli media dan ahli materi. Ditinjau dari hasil penilaian ahli media memperoleh skor 75 dengan kriteria sangat baik. Selanjutnya dari hasil penilaian ahli materi memperoleh skor 81 dengan kriteria sangat baik. Dari hasil penelitian tersebut, maka media pembelajaran dikatakan valid. 3) Berdasarkan angket respon siswa untuk mengetahui daya tarik siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, maka diketahui pada uji coba terbatas memperoleh skor 68 dengan nilai persentase 97,1%. Berdasarkan persentase rentan 85%-100%, maka respon siswa terhadap media *Rolling Ball Game* pada pembelajaran menulis teks deskripsi memiliki kriteria sangat baik. 4) Efektivitas penggunaan media pembelajaran *Rolling Ball Game* pada pembelajaran menulis teks deskripsi kelas VII SMP Negeri 5 Wadaslintang, berdasarkan tes mendapat rata-rata 85.7143, jika dikonversikan menjadi data kualitatif termasuk dalam rentang  $59,96 < X \leq 79,88$  dengan kriteria baik. Dari hasil perhitungan uji-t dapat dilihat bahwa  $t_{hitung}$  adalah adalah -4,200. Pada  $t_{tabel}$  dengan derajat kebebasan (n-1) 6 dan taraf signifikan 1% adalah 0,006. Berarti  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) maka dapat dikatakan signifikan. Berdasarkan dari nilai rata-rata yang berbeda pada hasil tes sebelum menggunakan media *Rolling Ball Game* dan setelahnya, serta memiliki taraf yang signifikan 0,006 ( $0,00 < 0,05$ ) oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa media *Rolling Ball Game* yang digunakan sebagai media pembelajaran menulis teks deskripsi dapat dinyatakan efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dalman. 2015. *Menulis Karya Ilmiah*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Hadi, dan Agustina. 2016. Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model ADDIE. *Jurnal Education* Vol. 9 (2), 367-387.
- Hesti, Bela, dan Nina. 2018. Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi. *Jurnal Indonesian Language Education and Literature* Vol. 3 (2) 157-170.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Intan, Nurul. 2019. *Pengembangan Video Stop Motion Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Menyimak Cerita Fantasi Kelas VII SMP Negeri 12 Yogyakarta Tahun Ajaran 2019/2020*. Yogyakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Yogyakarta.
- Kustandi, Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mudlorif, Rusydiyah. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktek*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Munandi. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP).
- Nurfidah. 2019. Analisis Kemampuan Menulis Teks Deskriptif Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 11 Mataram. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan* Vol.3 (1), 98-101.
- Nurgiantoro, Burhan. 2010. *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa Dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.
- Permatasari, D. 2017. Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sumber Jaya Lampung Barat. *Jurnal Persona* Vol. 3, (2) 156-162.
- Saddhono, Kundharu, Slamet. 2014. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sanaky. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Smaldino, Sharon E. 2011. *Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H.G. 2013. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tegeh, IM. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta. Graha Ilmu.