

Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Teks Biografi Melalui Metode Pembelajaran Metode Kooperatif TGT “Jumping Shoes” dengan Media LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

Dewi Ratna Sari

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
Hafsah1453@gmail.com*

Abstract: The purpose of this study is to use the TGT approach "Jumping Shoes" to improve students' motivation and learning results when reading biographical writings. A classroom action research (PTK) methodology is used in this study. This study's focus is SMAN 2 Malang's Class X-E. The target number of pupils in the class is 36, as there are 14 male and 22 female students. The test approach is used in the research to get information on learning outcomes. The study's findings demonstrated an improvement in learning outcomes, with pre-cycle completion being at 75% and rising to 86.1% in cycle I and 100% in cycle II. This justification leads to the conclusion that using the TGT Method "Jumping Shoes" can enhance learning outcomes for students studying Indonesian, particularly when it comes to biographical materials.

Key words: *Student worksheets; biographical narratives; method cooperative; "Jumping Shoes"*

Abstrak: Penelitian ini memiliki tujuan sebagai upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada teks biografi melalui Metode TGT “Jumping Shoes”. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK). Sasaran pada penelitian ini ialah Kelas X-E di SMAN 2 Malang. Kelas tersebut terdiri dari 14 peserta didik laki-laki dan 22 peserta didik perempuan, sehingga total keseluruhan sasaran ialah 36 peserta didik. Peneliti menggunakan metode tes dalam mengumpulkan data hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar, bermula dari ketuntasan prasiklus sebanyak 75% meningkat menjadi 86,1% pada siklus I dan lebih meningkat kembali menjadi 94,44% pada siklus II. Melalui pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan Metode TGT “Jumping Shoes” dapat meningkatkan hasil belajar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada teks biografi.

Kata kunci: Kooperatif; TGT “Jumping Shoes”; teks biografi

Pendahuluan

Usaha yang dapat dilakukan dalam meningkatkan sumber daya manusia (SDM), khususnya pada peserta didik ialah melalui pendidikan. Usaha tersebut dapat diwujudkan melalui penyediaan fasilitas kegiatan belajar pada peserta didik dengan mempertimbangkan kebutuhan serta karakteristik mereka. Di sisi lain, pemberian motivasi belajar juga penting, agar peserta didik dapat menggapai prestasi yang paling optimal (Liza, Lestari, & Zahari, 2023). Bahasa Indonesia ialah salah satu mata pelajaran yang mudah diadaptasikan dengan berbagai metode, materi ajar, situasi, lingkungan belajar, serta tingkat perkembangan peserta didik (Mujiyanto, 2019). Mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan utama, yakni menjadikan peserta didik dapat memiliki kemampuan komunikasi yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan (Qomariyah, 2020).

Selanjutnya, peneliti telah melakukan observasi dan wawancara di SMA Negeri 2 Malang pada Kelas X-E. Melalui kegiatan tersebut didapatkan hasil bahwa, peserta didik pada kelas tersebut

memiliki kemampuan akademik yang baik. Di sisi lain peserta didik memiliki tingkat kebosanan yang tinggi terhadap metode dan metode pembelajaran. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui hasil tes awal pada, 30 Februari 2024 pada 36 peserta didik. Untuk tingkat motivasi belajar, didapati 77% (28 dari 36 peserta didik) merasa mudah bosan dengan metode pembelajaran. Selanjutnya, pada kemampuan kognitif sebanyak 75% (27 dari 36) tuntas dan 25% (9 dari 36) tidak tuntas. Nilai yang tertinggi yang didapatkan yakni 90, dan nilai terendah adalah 60. Rendahnya motivasi terhadap metode pembelajaran menjadikan peserta didik kurang optimal dalam melaksanakan pembelajaran. Kelas X-E merupakan salah satu kelas unggulan di SMAN 2 Malang. Oleh karena itu, secara akademik sudah sangat mumpuni, akan tetapi perlu ditingkatkan lagi motivasi belajarnya. Hal tersebut akan meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka.

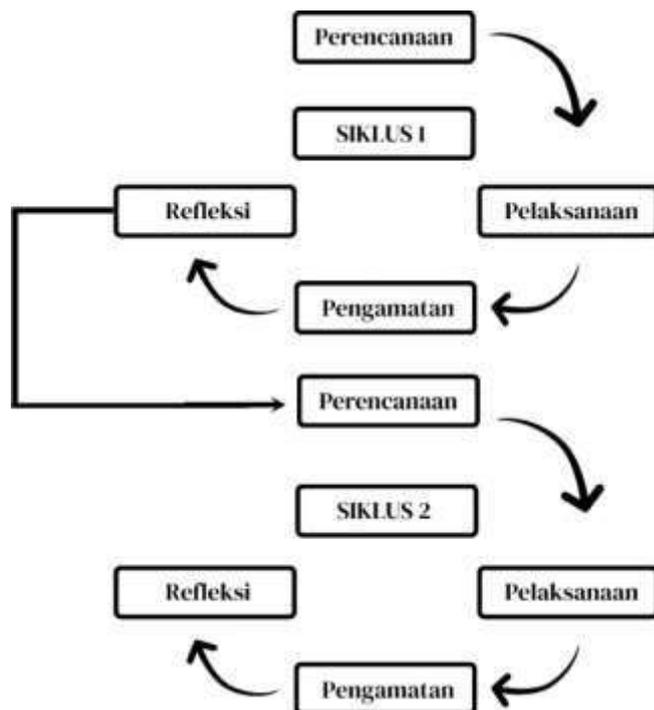
Rendahnya motivasi peserta didik dikarenakan mereka sudah terbiasa memahami materi secara mandiri. Oleh karena itu, pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang cenderung berbasis teks mereka sangat membutuhkan metode yang bervariasi. Untuk menguatkan masalah yang akan diangkat oleh peneliti, maka dilakukan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia pada Kelas X-E. Beliau menyampaikan bahwa, peserta didik mudah bosan dalam pembelajaran. Oleh karena itu pembelajaran pada Kelas X-E diusahakan menggunakan permainan ataupun media yang menarik. Sebagai solusi dari permasalahan tersebut, peneliti akan menerapkan pembelajaran dengan metode Kooperatif TGT (*Team Games Tournament*) "*Jumping Shoes*".

Pembelajaran Kooperatif TGT (*Team Games Tournament*) TGT) ialah metode pembelajaran kooperatif. Metode pembelajaran tersebut dikenal efektif dalam upaya peningkatan hasil belajar. Metode pembelajaran tersebut juga mengaitkan antar elemen permainan dan turnamen dalam proses pembelajaran. Hal tersebut akan menjadikan peserta didik mampu belajar secara aktif dan berkolaborasi dengan teman sekelompok (Sugiata: 2019). Penerapan metode pembelajaran tersebut banyak dibuktikan efektif dalam berbagai mata pelajaran, diantaranya : PpKN, IPA, IPS, Bahasa Inggris, maupun Bahasa Indonesia. Terdapat keunggulan lain pada metode Kooperatif TGT, yakni dapat menggunakan media yang bervariasi dalam pembelajaran. Media tersebut diantaranya permainan tradisional dan audio visual yang dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik (Abda'u, 2020). Pada bagian ini peneliti akan menggunakan permainan sederhana yang menggunakan alat-alat yang tersedia di kelas. Permainan tersebut ialah "*Jumping Soes*", yang memiliki arti melompati sepatu. Guru akan menyediakan LKPD (lembar kerja peserta didik) yang digunakan sebagai media, lalu peserta didik hanya perlu menyiapkan sepatu yang ditata berjejer ke depan dengan bentuk yang bervariasi. Setelah itu guru akan mempersilahkan kelompok berdiskusi, lalu menempelkan jawaban pada LKPD (lembar kerja peserta didik) yang ditempelkan pada papan tulis. Hal yang menarik ialah, sebelum menempelkan jawaban, peserta didik harus "*jump*" yang berarti lompat, dan "*shoes*" yang berarti sepatu, sehingga "*jumping shoes*" berarti melompati sepatu. Melompati sepatu tersebut dengan mengikuti arah sepatu yang telah ditata beragam sebelumnya. Metode pembelajaran kooperatif TGT dapat digunakan dalam berbagai konteks. Diantaranya ialah, pada pembelajaran jarak jauh (PJJ) serta sebagai upaya meningkatkan partisipasi belajar peserta didik (Hamidah, 2020). Dengan demikian, metode pembelajaran Kooperatif TGT merupakan pembelajaran yang menarik dan diharapkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui kolaborasi, permainan, dan turnamen.

Penelitian ini didukung dengan penelitian sebelumnya. Penelitian pendukung pertama dilakukan oleh Ai Solihah dengan Judul “Pengaruh Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika”. Dari penelitian tersebut didapatkan kesimpulan bahwa hasil belajar matematika siswa yang diajarkan dengan metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) lebih tinggi daripada siswa yang diajarkan dengan metode pembelajaran Student Teams-Achievement Divisions (STAD). Penelitian kedua yakni dari penelitian yang ditulis oleh Donald Samuel dengan judul “Manfaat Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (Tgt) Dalam Pembelajaran”. Dalam penelitian tersebut didapatkan kesimpulan bahwa implementasi pembelajaran kooperatif team games tournament (TGT) dalam pembelajaran efektif untuk meningkatkan kualitas proses maupun hasil belajar. Dengan membaiknya proses belajar, maka hasil belajar juga akan semakin baik. Secara spesifik, variable yang dapat ditingkatkan adalah hasil belajar atau prestasi belajar atau hasil belajar, kemampuan koneksi siswa, keaktifan siswa, motivasi belajar siswa, dan pemahaman siswa. Berdasarkan pemaparan permasalahan dan penelitian terkait tersebut, peneliti akan melakukan penelitian dengan metode yang serupa. Judul penelitian ini yaitu : “Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Teks Biografi Melalui Metode Pembelajaran Kooperatif TGT “Jumping Shoes” dengan Media LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)”.

Metode Penelitian

Metode pada penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Upaya tersebut menggunakan metode Kooperatif TGT. Penelitian Tindakan Kelas (TGT) merupakan salah satu upaya memperbaiki motivasi dalam pembelajaran dengan langkah-langkah terencana di dalam kelas (Sulastri & Rochmiyati, 2023). Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X-E di SMAN 2 Malang, dengan jumlah 36 peserta didik, yang terdiri dari 14 peserta didik laki-laki dan 22 peserta didik perempuan. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Materi pada penelitian ini yaitu Teks Biografi. Prosedur pada penelitian tindakan kelas ini berbentuk siklus. Perencanaan siklus pada penelitian ini diperoleh dari keberhasilan siklus sebelumnya. Jika dalam suatu siklus sudah mendapatkan hasil yang diharapkan, maka penelitian tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya (Sulastri & Rochmiyati, 2023). Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas metode Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan yang dilakukan pada setiap siklus yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Gambar metode penelitian tersebut dapat diamati pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Alur siklus metode Kemmis dan Mc Taggart (Parnawi, 2020)

Tindakan penelitian dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah pembelajaran metode Kooperatif TGT *“Jumping Shoes”*. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu tes, observasi, wawancara, dan catatan lapang. Peserta didik diberikan tes diagnostik sebelum guru merancang rancangan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Tes diagnostik ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan kognitif peserta didik. Peserta didik juga diberikan tes awal sebelum adanya tindakan dan post test setiap setelah dilaksanakannya siklus untuk mengukur presentase keberhasilan tindakan yang dilakukan. Instrumen test yang digunakan adalah soal uraian yang digunakan untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Observasi pada penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data obsektif selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan oleh guru matematika SMAN 2 Malang dan teman sejawat sesama mahapeserta didik PPG dengan mengisi lembar observasi guru dan lembar observasi peserta didik.

Wawancara dilakukan untuk memperkuat hasil tes yang telah dilakukan oleh peserta didik. Wawancara dilakukan kepada guru yang megampu mata pelajaran Bahasa Indonesia pada Kelas X-E. Catatan lapang digunakan untuk mencatat hal-hal penting yang terjadi selama proses pembelajaran. Data test dan observasi kemudian dianalisis untuk mengetahui kesimpulan dari hasil penelitian. Peserta didik yang memiliki nilai test ≥ 75 dikatakan memiliki ketuntasan pembelajaran. Penelitian ini dikatakan berhasil jika memenuhi faktor, antara lain: 1) Peserta didik yang mendapatkan persentase nilai ketuntasan belajar $\geq 75\%$, artinya lebih dari 27 orang peserta didik harus mendapatkan nilai test ≥ 75 ; 2) Peserta didik mendapatkan nilai rata-rata peningkatan motivasi dan hasil belajar ≥ 75 .

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Berikut disajikan data rekapitulasi peningkatan keterampilan mengevaluasi teks biografi peserta didik kelas X-E di SMAN 2 Malang melalui 2 siklus, dimulai dengan observasi sebelum penelitian (prasiklus) hingga dilakukan penelitian (siklus 1 dan siklus 2) disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi hasil belajar prasiklus, siklus 1, dan siklus 2

No	Aspek	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus 2
1.	Jumlah Peserta didik	36	36	36
2.	KKM	75	75	75
3.	Jumlah Nilai	2.664	2.952	3.096
4.	Nilai Tertinggi	80	90	95
5.	Nilai Terendah	60	70	80
6.	Jumlah Peserta didik Tuntas	27 peserta didik	31 peserta didik	36 peserta didik
7.	Jumlah Peserta didik Tidak Tuntas	9 peserta didik	5 peserta didik	0 peserta didik
8.	Nilai Rata-rata	74,00	82,00	86
9.	Presentase ketuntasan	75%	86,1%	100%
10.	Kategori	Belum Tuntas	Tuntas	Tuntas

Pembahasan

A. Prasiklus

Pada kegiatan ini peneliti melaksanakan kegiatan dalam rangka memahami kemampuan belajar peserta didik. Data tersebut akan dijadikan patokan peneliti untuk memberikan tindakan atau umpan balik dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Setelah mengetahui kemampuan dan keluhan peserta didik, peneliti memberikan solusi dengan memberikan pembelajaran menggunakan metode kooperatif TGT "Jumping Shoes" dengan media LKPD. Pada kegiatan pembelajaran, peneliti bertindak sebagai Selama kegiatan berlangsung, peneliti bertindak sebagai guru, serta didampingi oleh kolaborator untuk melakukan observasi serta membantu untuk mendokumentasikan pembelajaran. Hasil dari kegiatan prasiklus dapat di lihat pada Tabel 1. Rekapitulasi hasil belajar prasiklus, siklus 1, dan siklus 2.

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa, pada tahapan prasiklus tingkat ketuntasan mencapai 75%. Yakni, terdapat 27 peserta didik yang tuntas dan 9 peserta didik belum tuntas. Ketidak tuntas tersebut dipengaruhi oleh motivasi belajar peserta didik yang kurang tinggi dengan metode yang ada. Peserta didik menyukai metode pembelajaran yang beragam. Ketika mereka mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan maka akan lebih antusias dalam memahami materi. Hal itu terbukti dari pencapaian ketuntasan yang sudah mencapai 75% di dalam kelas dengan media quizziz, meskipun masih ada yang belum tuntas. Sebagai upaya perbaikan dan meningkatkan motivasi belajar, maka peneliti akan memberikan metode kooperatif TGT yang akan diterapkan pada siklus 1 dan seterusnya.

B. Siklus 1

Pada kegiatan siklus 1 Kegiatan pembelajaran pada siklus 1 akan dilakukan dengan 2 kali pertemuan, setiap pertemuan memiliki durasi waktu 2x45 menit. Berikut merupakan empat tahapan kegiatan penelitian.

a. Perencanaan (*planning*)

Pada tahapan perencanaan, peneliti memperbaiki perangkat ajar, sebagai berikut :

- 1) Memetakan peserta didik menjadi beberapa kelompok sesuai dengan hasil asesmen awal, yakni ada kelompok mahir, siap, dan berkembang.
- 2) Menyusun modul ajar yang dirancang berdasarkan prinsip UbD. Yakni menentukan capaian pembelajaran, penilaian, baru menentukan langkah-langkah pembelajaran yang sesuai. Hal tersebut dilakukan agar peserta didik lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Menentukan metode pembelajaran. Peneliti menggunakan metode kooperatif TGT "*Jumping Shoes*" dengan media LKPD. Hal tersebut diharapkan sesuai dengan permasalahan yang ada di Kelas X-E yang mudah bosan dalam pembelajaran. Peneliti juga berharap meningkatnya motivasi peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- 4) Mempersiapkan lembar catatan pengamatan yang digunakan sebagai bahan refleksi pasca pembelajaran.

b. Pelaksanaan (*acting*)

• Pertemuan Pertama

Berikut penjabaran kegiatan dari pendahuluan (pembuka), inti, hingga penutup.

1) Kegiatan Pendahuluan (pembuka)

Pembelajaran dibuka dengan salam dilanjutkan do'a sesuai kepercayaan masing-masing, presensi, dan pemaparan tujuan pembelajaran.

2) Kegiatan inti

Peserta didik yang berjumlah 36 dibagi menjadi 7 kelompok kecil (2 kelompok mahir, 3 kelompok siap, dan 2 kelompok berkembang). Peserta didik mempelajari materi secara mandiri melalui pemindaian *barcode* yang ditampilkan pada salindia. Lalu, membaca teks biografi secara berkelompok.

Setelah mempelajari materi dan teks secara mandiri serta menemukan masalah, peserta didik memulai kegiatan permainan dalam metode kooperatif TGT, yakni permainan "*Jumping Shoes*". Peserta didik berbaris berbanjar setiap kelompok dan menempelkan jawaban dengan diawali meloncati sesuai arah sepatu yang telah ditata secara beragam. Setelah itu, setiap perwakilan kelompok mempresentasikan jawaban di depan kelas dengan memberikan argumentasi atas jawaban yang telah dipilih.

3) Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup ini, peserta didik dan guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, peserta didik juga menyampaikan pendapatnya dalam refleksi pembelajaran mengenai pendapat mereka tentang kesan-pesan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Guru akan menjadikan refleksi tersebut untuk perbaikan dalam pembelajaran selanjutnya. Tidak lupa, pada akhir pembelajaran guru menyampaikan materi yang akan diajarkan pada pertemuan selanjutnya.

• Pertemuan Kedua

Penjabaran tindakan yang akan dilaksanakan secara langsung pada tahap pelaksanaan. Tahapan tersebut berupa tindakan yang akan diberikan kepada peserta didik, pengamatan, dan terakhir ialah refleksi.

Guru menayangkan salindia yang berisikan *barcode* yang dapat dipindai oleh peserta didik. *Barcode* tersebut terhubung pada file materi struktur teks biografi. Setelah itu peserta didik yang telah dibentuk berkelompok diberikan 1 LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)/perkelompok. LKPD tersebut berisikan teks biografi dari salah satu tokoh penting beserta penugasan kelompok. Setelah mereka selesai mendiskusikan teks dan mengerjakan LKPD, dilanjutkan dengan permainan "*Jumping Shoes*". Pada permainan tersebut peserta didik menentukan struktur teks biografi. Guru menyediakan LKPD-2 yang ditempelkan di papan tulis. Pada LKPD tersebut terdapat kutipan kalimat teks biografi. Struktur tersebut diantaranya ada tiga bagian yakni : orientasi, peristiwa penting, dan re-orientasi. Cara bermainnya ialah, peserta didik berbaris berbanjar setiap kelompok, guru menayangkan soal pada layar LCD. Setelah itu peserta didik diminta mendiskusikan jawabannya. Setelah menyepakati jawabannya, mereka secara bergantian menempelkan jawaban dengan diawali meloncati sesuai arah sepatu yang telah ditata secara beragam. Kegiatan tersebut dilaksanakan berulang hingga soal terakhir.

c. Pengamatan (*observation*)

Kegiatan pengamatan dilaksanakan pada kegiatan pembelajaran pertemuan 1 dan pertemuan 2 (Siklus 1). Guru mengamati banyak hal pada peserta didik, mulai dari perilaku, aktif/pasifnya peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, serta hasil pembelajaran siklus 1. Berikut hasil pengamatan yang dilakukan oleh guru : (1) peserta didik dapat dengan tertib dan fokus ketika belajar mandiri memahami materi struktur teks biografi, (2) ketika melaksanakan TGT "*Jumping Shoes*" peserta didik terlalu riuh beradaptasi dengan permainan tersebut, (3) Kelompok terlalu kecil, sehingga ketika berbaris melaksanakan permainan menjadi terlalu berhimpitan antara satu kelompok dengan kelompok lainnya, (4) belum terjalin interaksi aktif antara satu kelompok dengan kelompok lain, (5) belum nampak perbedaan pemberian tindak lanjut antara peserta didik dengan kemampuan mahir, siap, atau berkembang. Selanjutnya, mengenai hasil belajar peserta didik pada siklus 1 telah mengalami peningkatan dari prasiklus. Kenaikan tersebut dapat dilihat pada tabel *Tabel 1. Rekapitulasi hasil belajar prasiklus, siklus 1, dan siklus 2.*

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil ketuntasan sebesar 82%, yang menandakan peningkatan sebesar 8% dari asesmen prasiklus. Peserta didik tuntas sejumlah 31, dan 5 peserta didik belum tuntas sejumlah

5. Refleksi (*reflection*)

Kegiatan refleksi dilaksanakan untuk mencari solusi dalam mengatasi permasalahan yang ditemukan dalam kegiatan pengamatan atau observasi. Refleksi pada siklus 1 yakni sebagai berikut : (1) peserta didik yang sudah dapat dengan tertib dan fokus ketika belajar mandiri memahami materi struktur teks biografi tetap dipertahankan, (2) guru memberikan masukan agar pembelajaran dengan TGT "*Jumping Shoes*" dapat berjalan lebih suportif, (3) Jumlah setiap kelompok diperbesar, agar jarak antar kelompok dengan kelompok lain bisa lebih renggang, (4) diberikan ruang untuk saling bertukar pendapat antar kelompok satu dengan kelompok lainnya pada saat presentasi jawaban (5) memberikan *scaffolding* yang berbeda kepada kelompok berkembang, yakni lebih banyak mendapatkan pendampingan dari guru. Kegiatan tersebut dilakukan agar terjalin interaksi aktif antar kelompok satu dengan kelompok lainnya.

C. Siklus 2

Pembelajaran pada siklus 2 ini merupakan tindak lanjut dari pembelajaran siklus 1. Lebih tepatnya sebagai upaya mengatasi problematika pada siklus 1. Pada siklus 2 akan dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan, setiap pertemuan memiliki durasi waktu 2x45 menit. Adapun tahapan kegiatan penelitian tindakan kelas siklus 2 dimulai dari, perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

a. Perencanaan (*planning*)

Pada tahapan perencanaan ini, guru merancang modul ajar dengan penyesuaian terhadap hasil refleksi dari pembelajaran siklus 1. Perbedaan yang paling menonjol ialah, pada tahapan inti pembelajaran dengan adanya perbaikan empat poin hasil dari refleksi pembelajaran siklus 1. b. Pelaksanaan (*acting*)

• Pertemuan Ketiga

Pada pertemuan ini dapat dideskripsikan kegiatan yang akan ditindaklanjuti dengan beberapa kegiatan berupa : pendahuluan, inti, dan penutup.

1) Kegiatan Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan dimulai dengan salam, doa, dan presensi, serta penyampaian tujuan pembelajaran. Selanjutnya, guru memberikan motivasi yang masih berkaitan dengan materi pembelajaran saat itu. Terakhir, pada kegiatan pendahuluan tidak lupa dipaparkan mengenai kegiatan apa saja yang akan dilakukan peserta didik pertemuan tersebut.

2) Kegiatan inti

Pada kegiatan ini, peserta didik dibentuk kembali menjadi beberapa kelompok. Acuan pembagian kelompok masih sama, yakni hasil diagnostik awal dengan materi baru berupa kaidah kebahasaan teks biografi. Akan tetapi, pada siklus 2 ini jumlah peserta didik lebih besar pada setiap kelompoknya. Hal ini dilakukan agar, kegiatan permainan dan diskusi bisa lebih optimal, mengingat pembelajaran dengan metode kooperatif TGT "*Jumping Shoes*" ini

membutuhkan ruang yang luas dan diskusi yang aktif. Pembagian kelompok dibagi menjadi lima kelompok besar, yakni : dua kelompok mahir, dua kelompok siap, dan satu kelompok berkembang. Perbedaan tindak lanjut guru pada setiap kelompok tersebut berupa *scaffolding* yang lebih instensif pada kelompok berkembang.

Tindakan di atas dilaksanakan agar peserta didik kelompok tersebut dapat lebih terbantu secara langsung oleh guru. Selanjutnya, mereka mendapatkan LKPD 1 untuk mempelajari teks biografi dari salah satu tokoh penting serta mengerjakan penugasan di dalamnya. Setelah itu, barulah dilaksanakan permainan TGT "*Jumping Shoes*" dengan menggunakan LKPD 2 yang sudah disiapkan guru di papan tulis. Cara bermain pada *games* tersebut sama dengan pada siklus 1. Perbedaannya ialah pada tahapan akhir dalam kegiatan inti, yakni setelah setiap perwakilan kelompok mempresentasikan jawaban dilanjutkan dengan saling bertukar pendapat antara satu kelompok dengan kelompok lainnya atau tanya jawab.

3. Kegiatan penutup

Pada kegiatan ini, guru akan mendampingi peserta didik untuk menyimpulkan kegiatan pembelajaran. Setelah itu, peserta didik diminta merefleksikan pembelajaran, baik itu kesan pesan, kritik, maupun saran sebagai perbaikan guru pada pembelajaran selanjutnya. Terakhir, guru juga menyampaikan materi pembelajaran pada pertemuan selanjutnya kepada peserta didik. Hal tersebut dilakukan guru agar peserta didik dapat lebih mempersiapkan pembelajaran selanjutnya dengan belajar mandiri.

• Pertemuan Keempat

Pada pertemuan ini merupakan deskripsi tindakan yang akan dilakukan langsung pada tahap pelaksanaan, melanjutkan tindakan yang akan diberikan kepada peserta didik, lalu dilanjutkan dengan dilaksanakannya pengamatan dan refleksi.

Guru menayangkan salindia yang berisikan *barcode* yang dapat dipindai oleh peserta didik. *Barcode* tersebut terhubung pada file materi struktur teks biografi. Setelah itu peserta didik yang telah dibentuk berkelompok diberikan 1 LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)/perkelompok. LKPD tersebut berisikan teks biografi dari salah satu tokoh penting beserta penugasan kelompok. Setelah mereka selesai mendiskusikan teks dan mengerjakan LKPD, dilanjutkan dengan permainan "*Jumping Shoes*". Pada permainan tersebut peserta didik menentukan kaidah kebahasaan teks biografi. Guru menyediakan LKPD ke-2 yang ditempelkan di papan tulis. Pada LKPD tersebut terdapat kutipan kalimat teks, sedangkan peserta didik menempelkan kaidah kebahasaan dengan aturan main metode TGT "*Jumping Shoes*" yang sama seperti pada pertemuan 1 dengan perbaikan pada pertemuan ketiga. Kaidah kebahasaan teks biografi diantaranya yakni : menggunakan kata ganti orang ketiga, menggunakan kata kerja tindakan, menggunakan kata kerja deskriptif, menggunakan kata kerja pasif, menggunakan kata kerja mental, dan menggunakan konjungsi.

e. Pengamatan (*observation*)

Kegiatan pengamatan dilaksanakan dalam situasi kegiatan pembelajaran pada pertemuan ketiga dan keempat siklus 2. Guru mengamati banyak hal pada peserta didik, mulai dari perilaku, aktif/pasifnya peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, serta hasil pembelajaran siklus 2. Berikut hasil pengamatan yang dilakukan oleh guru :

Guru mengamati perilaku peserta didik selama proses pembelajaran, kemudian mengamati hasil pekerjaan peserta didik. Adapun hasil terhadap pengamatan perilaku peserta didik pada siklus 2, yaitu: (1) peserta didik tetap dapat dengan tertib dan fokus ketika belajar mandiri memahami materi struktur teks biografi, (2) ketika melaksanakan TGT “*Jumping Shoes*” peserta didik sudah tertib dan bermain dengan kooperatif, (3) jumlah kelompok sudah proporsional dan jarak antar kelompok juga sudah baik, (4) sudah terjalin interaksi aktif antara satu kelompok dengan kelompok lain, (5) sudah nampak perbedaan pemberian tindak lanjut antara peserta didik dengan kemampuan mahir, siap, atau berkembang melalui *scaffolding* yang berbeda dari guru pada kelompok berkembang dengan tetap memperhatikan kelompok mahir dan siap. Selanjutnya, pada hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan dari sebelumnya di kegiatan siklus 1. Hasil tersebut dapat dilihat pada *Tabel 1. Rekapitulasi hasil belajar prasiklus, siklus 1, dan siklus 2.*

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 86. Selanjutnya, untuk presentase ketuntasan sebesar 100% dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 80. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa, pemberian tindakan di siklus 2 telah berhasil mencapai angka ketuntasan 100%. Hal ini menandakan peserta didik telah mendapatkan stimulus yang menyenangkan dan tingkat kebosanan yang menurun dengan adanya metode kooperatif TGT “*Jumping Shoes*” yang diberikan guru kepada peserta didik. Hal tersebut telah mempengaruhi tingkat pencapaian hasil belajar peserta didik sebanyak 25%.

f. Refleksi (*reflection*)

Hasil refleksi berupa, guru harus terus mengembangkan metode pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik pada Kelas X-E. A tersebut sangat mempengaruhi semangat dan juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Guru juga mendapatkan manfaat, yakni menjadi selalu *update* dengan metode pembelajaran yang terbaru serta beragam.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian telah didapati bahwa indikator-indikator yang ada telah terpenuhi. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas (PTK) ini telah dapat disebut berhasil dalam meningkatkan motivasi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam menentukan struktur dan kaidah kebahasaan teks biografi. Dengan demikian, peneliti berharap bahwa metode kooperatif TGT “*Jumping Shoes*” dengan berbantuan LKPD juga dapat diterapkan pada jenis teks lain, bahkan pada mata pelajaran yang lain, dikarenakan metode tersebut sangat mudah diadaptasikan pada banyak jenis pengetahuan maupun keterampilan lainnya.

Daftar Rujukan

- Joyo, A. (2018). *Gerakan Literasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Menuju Peserta Didik Berkarakter*. Jurnal Kajian Bahasa Sastra Dan Pengajaran (Kibasp), 1(2), 159-170. Retrieved from <https://doi.org/10.31539/kibasp.v1i2.193>
- Mujiyanto, M. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi Pada Peserta Didik Kelas X Sman 7 Malang Dengan Metode Pembelajaran Integratif*. Jinop (Jurnal Inovasi Pembelajaran), 5(1), 39. Retrieved from <https://doi.org/10.22219/jinop.v5i1.7244>

- Nugraha, D. (2022). *Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (Bipa): Masalah Kefasihan, Kebakuan, Rujukan Belajar, Dan Kesusastraan*. Sap (Susunan Artikel Pendidikan), 7(2), 243. Retrieved from <https://doi.org/10.30998/sap.v7i2.13788>
- Qomariyah, S. (2020). *Motivasi Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dalam Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Cerita Bergambar*. Jurnal Edutech Undiksha, 8(1), 59. Retrieved from <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.25195>
- Wahyuni, F. and Herlinda, H. (2021). *Paradigma pembelajaran efektif bahasa dan sastra indonesia*. Gurindam Jurnal Bahasa dan Sastra, 1(2), 40. Retrieved from <https://doi.org/10.24014/gibs.v1i2.12786>
- Riana, D., Isnaeni, M., & Syaifuddin, S. (2022). *Diaspora Indonesia Dan Penguatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Australia*. Prosiding Konferensi Linguistik Tahunan Atma Jaya (Kolita), 20(20), 44-54. Retrieved from <https://doi.org/10.25170/kolita.20.3776>
- Yuniza, I., Syahputra, E., & Al-Khowarizmi, A. (2022). *Media Game Edukasi Bahasa Indonesia Dengan Metode Lalr Parser*. Jurnal Media Informatika, 4(1), 56-62. Retrieved from <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin/article/view/429>
- Abda'u, N., Hanurawan, F., & Sutarno, S. (2020). *Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Anak Sd*. Jurnal Pendidikan Teori Penelitian dan Pengembangan, 5(1), 1. Retrieved from <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i1.13108>
- Joyo, A. (2018). *Gerakan Literasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Menuju Peserta Didik Berkarakter*. Jurnal Kajian Bahasa Sastra Dan Pengajaran (Kibasp), 1(2), 159-170. Retrieved from <https://doi.org/10.31539/kibasp.v1i2.193>
- Marwati, E., Anugrahana, A., & Ariyanti, P. (2023). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (Tgt) Kelas Iv Sd Negeri Plaosan 1*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 7(1), 2601-2607. Retrieved from <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5609>
- Mujianto, M. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Menyusun Teks Laporan Hasil Observasi Pada Peserta Didik Kelas X Sman 7 Malang Dengan Metode Pembelajaran Integratif*. Jinop (Jurnal Inovasi Pembelajaran), 5(1), 39. Retrieved from <https://doi.org/10.22219/jinop.v5i1.7244>
- Nara, E. (2022). *Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Menggunakan Media Audio Visual Pada Pembelajaran PpKN*. Tunas Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 7(2), 97-102. Retrieved from <https://doi.org/10.33084/tunas.v7i2.3688>
- Nugraha, D. (2022). *Bahasa indonesia bagi penutur asing (bipa): masalah kefasihan, kebakuan, rujukan belajar, dan kesusastraan*. Sap (Susunan Artikel Pendidikan), 7(2), 243. <https://doi.org/10.30998/sap.v7i2.13788>
- Rahmat, F., Suwatno, S., & Rasto, R. (2018). *Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Melalui Teams Games Tournament (Tgt): Meta Analisis*. Jurnal Manajerial, 17(2), 239. Retrieved from <https://doi.org/10.17509/manajerial.v17i2.11783>
- Sugiata, I. (2019). *Penerapan Metode Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia, 2(2), 78. Retrieved from <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>
- Tari, H., Suwirta, U., & Dedeh, D. (2020). *Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Man 2 Kota Tasikmalaya*. J-Kip (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan), 1(2). Retrieved from <https://doi.org/10.25157/i-kip.v1i2.4398>
- Wahyuni, F. and Herlinda, H. (2021). *Paradigma Pembelajaran Efektif Bahasa Dan Sastra Indonesia*. Gurindam Jurnal Bahasa Dan Sastra, 1(2), 40. Retrieved from <https://doi.org/10.24014/gibs.v1i2.12786>

- Wahyuningtyas, S. and Saputra, W. (2019). *Modifikasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dan Strategi Pembelajaran Tugas Dan Paksa*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Kaluni, 2. Retrieved from <https://doi.org/10.30998/prokaluni.v2i0.94>
- Wardana, M., Saddhono, K., & Rakhmawati, A. (2022). *Peningkatan Pemerolehan Dan Pembelajaran Bahasa Pada Peserta Didik Disleksia Melalui Metode Team Games Tournament Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz*. JDMP (Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan), 7(1), 71-82. Retrieved from <https://doi.org/10.26740/jdmp.v7n1.p71-82>
- Rahman, A., Rohimah, I., & Arkananta, D. (2022). *Penggunaan Kata Depan Di,Ke, Dan Dari Pada Caption Instagram Surat Kabar Online*. Retrieved from <https://doi.org/10.31219/osf.io/4yj87>