

Upaya Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Biografi Siswa dengan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* di SMAN 6 Surabaya

*¹Shinfaka Natasya Habrianida; ²Rini Damayanti; ³Dian Ariani;

*^{1,2}Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

³SMA Negeri 6 Surabaya

*¹shinfaka@gmail.com

²rinidamayanti_fbs@uwks.ac.id

³ariani.dian.ad@gmail.com

ABSTRACT

The goals of this study are to (1) find out if the Team Game Tournament (TGT) learning model can help students get better at writing biographical texts and (2) describe how this model is used to teach Indonesian, especially biographical text content. This study utilized a methodology known as Classroom Action Research (CAR) developed by Kemmis and McTaggart. Planning, doing, observing, and reviewing are the four stages. The research included 36 participants, all of whom were in grades X-3 at SMAN 6 Surabaya. The instruments used included interviews, records, and field notes. There are still many learning models that have not been specifically tested for their effectiveness in improving writing skills. One promising approach is the Team Game Tournament (TGT) model. Using the TGT method significantly improved students' writing abilities, according to the results. After starting at 65.8 before the cycle, the mean score increased to 70.1 in Cycle I and 84.4 in Cycle II. Additionally, the success rate increased from 38.9% before the cycle to 50% during Cycle I and 91.7% during Cycle II.

Keywords:

Biographical Text; Classroom Action Research; Indonesian Language Learning; Team Game Tournament (TGT) Learning Model; Writing Skills.

ABSTRAKS

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan keterampilan menulis teks biografi siswa, dan mendeskripsikan penerapan model tersebut dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks biografi. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Sampel penelitian melibatkan 36 siswa kelas X-3 SMAN 6 Surabaya. Instrumen yang digunakan meliputi observasi, dokumentasi, dan wawancara. Masih banyak model pembelajaran yang belum secara spesifik diuji efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan menulis. Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah model Team Game Tournament (TGT). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan keterampilan menulis siswa secara signifikan. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 65,8 (pra siklus) menjadi 70,1 (siklus I) dan 84,4 (siklus II). Persentase ketuntasan siswa juga naik dari 38,9% pada pra siklus, menjadi 50% pada siklus I, dan mencapai 91,7% pada siklus II.

Kata Kunci:

Keterampilan Menulis; Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT); Pembelajaran Bahasa Indonesia; Penelitian Tindakan Kelas; Teks Biografi.

1. Pendahuluan

Setiap orang memiliki kemampuan untuk berpikir kritis, mandiri, dan mencapai tujuan mereka (Ulfiana et al., 2023:41). Keterampilan menulis merupakan salah satu dari empat kemampuan utama yang harus dikuasai siswa ketika mempelajari suatu bahasa. Kemampuan menulis merupakan komponen penting yang harus dipelajari, dipahami, dan ditingkatkan secara konsisten. Menulis merupakan keterampilan yang menuntut bakat, latihan, dan praktik yang

konstan dan berkelanjutan, berbeda dengan tiga kemampuan bahasa lainnya yaitu berbicara, mendengarkan, dan membaca (Helaluddin & Awalludin, 2020:1). Menulis merupakan cara yang efisien untuk meningkatkan keterampilan berpikir dengan mengumpulkan informasi, menghubungkannya, dan menarik kesimpulan, klaim Akid et al. (2023:290). Selain itu, karena menulis memungkinkan konsep-konsep yang sebelumnya tidak terorganisir menjadi terorganisir secara metodis dan logis, hal itu membantu penulis dalam mengatur pikiran mereka. (Akid, dkk, 2023:290).

Siswa bahasa Indonesia harus mampu menulis dan mengarang teks dengan tingkat dan struktur bahasa yang tepat, serta mengikuti semua kaidah bahasa tersebut (Naura & Ratna, 2024:45). Kelas bahasa Indonesia sering menggunakan biografi sebagai alat pengajaran. Menurut Hasanudin dkk. (2024:229), teks biografi adalah narasi tentang kehidupan seseorang yang disusun oleh penulis lain. Teks biografi dapat memuat pengalaman pendidikan, pencapaian tujuan hidup, dan aspek kehidupan lainnya. Lebih lanjut, Sarimanah (2021:4) menegaskan bahwa teks biografi juga menguraikan tantangan dan masalah yang dihadapi subjek sepanjang hidupnya. Penulisan teks biografi mencakup penggambaran prestasi dan perjalanan hidup subjek. Oleh karena itu, dalam penulisan biografi, peserta didik harus menjelaskan secara tuntas aspek-aspek penting kehidupan subjek, seperti latar belakang pendidikan, pengalaman, dan prestasinya (Naura & Ratna, 2024:45).

Beberapa strategi pembelajaran telah digunakan untuk mengatasi permasalahan ini, namun masih banyak model pembelajaran yang belum secara spesifik diuji efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan menulis. Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah model Team Game Tournament (TGT), yang menggabungkan unsur kompetisi dan kolaborasi untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa meskipun masih terdapat kekurangan dari metode TGT tersebut.

Agar dapat menarik minat pembaca untuk mengikuti kisah hidup tokoh, siswa juga harus mampu merangkai kata-kata yang menarik, demikian menurut Naura & Ratna (2024:45). Penggunaan kata-kata yang dapat menonjolkan peristiwa penting, menghidupkan cerita, dan menunjukkan keunikan tokoh dengan cara yang khas sangat penting saat menulis (Naura & Ratna, 2024:46). Oleh karena itu, siswa perlu memiliki keterampilan menulis narasi yang memikat dan menginspirasi audiensnya. Oleh karena itu, salah satu pendekatan untuk belajar menulis teks biografi dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, seperti model *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mudah diterapkan, menurut Shoimin (dikutip dalam Putri, 2019: 9). Pendekatan ini melibatkan semua siswa tanpa memandang jabatan. Dalam tugas gabungan, siswa saling membantu dan bermain. Siswa harus berpartisipasi aktif, saling membantu, berbicara, dan mengungkapkan pikiran untuk memahami materi dengan memanfaatkan TGT.

Paradigma pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), menurut Fitriani et al. (2024:255), merupakan taktik yang mendorong siswa untuk belajar dalam kelompok yang terdiri dari empat hingga lima orang dengan berbagai tingkat keterampilan. Guru menjelaskan topik dan mengomunikasikan tujuan pembelajaran di awal proses pembelajaran. Selain itu, di bawah arahan guru, siswa berkolaborasi dalam kelompok mereka untuk mengerjakan tugas atau memahami pokok bahasan (Solihah dalam Merti, 2020). Sebuah kompetisi diselenggarakan pada akhir kursus untuk memastikan bahwa setiap siswa memiliki pemahaman yang menyeluruh tentang pokok bahasan. Kegembiraan siswa untuk belajar dapat didorong oleh elemen permainan dalam model ini karena mendorong persaingan yang sehat di kelas, membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Adapun penelitian mengenai model *Team Games Tournament* (TGT) pada teks biografi yang pernah dilakukan oleh Fitriani, Iba Harliyana, dan Reza Pahlevi Ginting (2024) dengan judul "*Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Keterampilan Siswa Kelas X Menulis Teks Biografi secara Faktual dan Kreatif SMA Negeri 2 Dewantara*". Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata

skor pretest dan posttest kelas eksperimen meningkat dari 29,95 menjadi 79,05, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 31,05 menjadi 58,29.

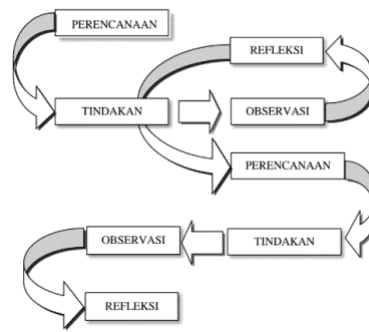
Dalam uji Mann-Whitney asymp.(2-tailed) yang dilakukan dengan IBM SPSS 25, nilai signifikansinya adalah 0,000, yang lebih kecil dari ambang batas 0,05. Dengan demikian, H_0 benar dan H_0 salah. Model *Team Games Tournament* (TGT) membantu siswa kelas sepuluh di SMA Negeri 2 Dewantara meningkatkan kemampuan menulis mereka. Jelas, model TGT berguna untuk membantu siswa dalam menghasilkan teks biografi yang orisinal dan terstruktur dengan baik. Prihastini Oktasari Putri (2019) juga melakukan penelitian tentang model TGT. Penelitiannya berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas V SD Negeri 1 Plumbon dapat meningkatkan prestasi matematika mereka dengan cara berkolaborasi seperti dalam *Team Games Tournament* (TGT). Setelah memperoleh skor awal 51,625 pada prasiklus, skor rata-rata meningkat menjadi 63,75 pada siklus I dan 75,625 pada siklus II. Dari tingkat penyelesaian prasiklus sebesar 29,17%, siswa meningkat menjadi 79,17% pada siklus II dan 50% pada siklus I. Pembelajaran siswa ditunjukkan di sini. Masalah ini terus berlanjut sejak tes pertama di SMAN 6 Surabaya.

Seorang guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X yang diwawancarai pada tanggal 13 Januari 2025 melaporkan berbagai permasalahan dalam penulisan teks biografi. Permasalahan tersebut meliputi (1) keterampilan menulis yang rendah, terutama pada teks biografi; (2) kurangnya minat dalam mempelajari mata pelajaran bahasa Indonesia; (3) kesulitan siswa dalam menyusun kaidah bahasa Indonesia yang menarik, tepat, dan tepat saat menulis teks biografi; (4) rendahnya motivasi siswa dalam menulis teks biografi; dan (5) kurangnya variasi model pembelajaran guru. Permasalahan ini menunjukkan perlunya peningkatan pembelajaran teks biografi dan mencari solusi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain mahasiswa, penggunaan metode ceramah oleh dosen yang membuat mahasiswa enggan berpartisipasi penuh dalam kelas juga menjadi salah satu penyebab. Mahasiswa menjadi bosan jika pendekatan yang sama digunakan lagi. Untuk meningkatkan aktivitas belajar mahasiswa dan pemahaman terhadap isi teks biografi, maka permasalahan ini harus segera dicarikan sebuah solusi.

Dari uraian di atas, penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet pada "Upaya Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Biografi Siswa dengan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* di SMAN 6 Surabaya" harus dipraktikkan karena guru membutuhkan strategi pengajaran yang lebih menarik, edukatif, dan bervariasi, dan kemampuan menulis siswa dalam teks biografi perlu segera ditingkatkan. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keterampilan menulis teks biografi pada siswa dan menggambarkan aktivitas yang terjadi selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung terutama pada materi teks biografi.

2. Metode Penelitian

Metode "Penelitian Tindakan Kelas" digunakan di sini. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas yang diusulkan oleh Kemmis dan McTaggart untuk meneliti empat fase dari setiap siklus: perencanaan, implementasi, observasi, dan refleksi. Dapat dilihat pada gambar 1. di bawah ini untuk ilustrasi proses ini.



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

Peneliti melakukan studi pendahuluan dengan memperoleh data awal mengenai gambaran pembelajaran menulis teks biografi pada kelas X-3 SMAN 6 Surabaya. Bersumber pada pengalaman guru selama membimbing serta meninjau secara langsung di kelas. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari empat tahap, yaitu (1) rencana tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan evaluasi, (4) refleksi tindakan. Berikut rancangan pelaksanaan tindakan kelas pada penelitian ini yakni.

Pra Tindakan

- a. Observasi awal
Peneliti mengamati kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas X-3 di SMAN 6 Surabaya.
- b. Identifikasi permasalahan
Setelah melakukan observasi, peneliti menyimpulkan bahwa guru kelas X-3 SMAN 6 Surabaya banyak menemui kendala dalam kurikulum bahasa Indonesia, khususnya pada teks biografi.
- c. Mengadakan diskusi dengan guru bersangkutan
Untuk mengetahui pemahaman siswa sebelum melakukan tindakan, khususnya yang berkaitan dengan materi teks biografi, peneliti kemudian berunding dengan dosen terkait dan meminta hasil tes awal siswa.
- d. Menyusun rencana penelitian
Terakhir, rencana kegiatan yang akan digunakan di seluruh aktivitas kelas dibuat oleh peneliti dan guru.

Siklus I

- a. Tahap Perencanaan I
 - 1) Mempersiapkan materi pembelajaran yang akan digunakan.
 - 2) Menyusun RPP dengan menggunakan pendekatan *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran bahasa Indonesia teks biografi.
 - 3) Mempersiapkan media dan sumber daya pembelajaran yang diperlukan.
 - 4) Membuat asesmen diagnostik untuk melihat kemampuan awal siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks biografi.
 - 5) Menyusun asesmen formatif yang akan diberikan pada akhir siklus.
 - 6) Menentukan di awal mengenai pembagian kelompok siswa.
 - 7) Menyusun ketentuan dan peraturan permainan sebagai komponen pelaksanaan model TGT.
- b. Tahap Pelaksanaan Tindakan dan Pengamatan (observasi)
 - 1) Presentasi Kelas

Pada tahap ini, guru menyampaikan materi pembelajaran dalam bahasa Indonesia yang berfokus pada teks biografi. Siswa dimotivasi oleh guru, yang juga menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai.

- 2) Tim
 - (a) Enam pasang siswa masing-masing dibentuk berdasarkan pembagian kelas oleh guru. Jenis kelamin dan IQ berfungsi sebagai ciri pembeda di antara kategori-kategori ini.
 - (b) Setelah dipisahkan, siswa berkolaborasi pada lembar kerja kelompok dan berdiskusi dalam kelompok untuk mendalami materi pelajaran lebih dalam.
- c. Tahap Refleksi I
Untuk menilai proses pembelajaran yang telah terjadi, peneliti kemudian melakukan refleksi dan evaluasi. Pada pertemuan berikutnya, guru menggunakan umpan balik tersebut untuk meningkatkan pembelajaran. Guru juga menyampaikan materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya pada akhir pembelajaran.

Rancangan Siklus II

Penggunaan data dari siklus I pada siklus II meningkatkan hasil. Langkah-langkahnya mengikuti pola siklus I. Peneliti membandingkan kondisi awal dan akhir siklus setelah menentukan keberhasilan atau kegagalan tindakan selama pelaksanaan. Kelanjutan atau penghentian siklus ditentukan oleh hasil perbandingan. Informasi yang dikumpulkan untuk penelitian ini diperoleh dari wawancara, observasi, dan catatan. Kinerja siswa dievaluasi melalui observasi paradigma pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Data dikumpulkan dari dokumentasi rencana pelajaran, silabus, dan nilai ujian siswa pada keterampilan menulis teks biografi.

Penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart dalam meningkatkan keterampilan menulis teks biografi pada siswa kelas X-3 SMAN 6 Surabaya dilakukan melalui empat tahapan utama dalam setiap siklus pada penelitian ini, yaitu:

1) Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini, peneliti dan guru merancang skenario pembelajaran yang sesuai dengan model TGT. Kegiatan yang dilakukan meliputi:

- (a) Menyiapkan materi teks biografi yang akan diajarkan.
- (b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis model TGT.
- (c) Menyiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk membantu siswa dalam menulis teks biografi.
- (d) Menyusun soal evaluasi (tes) untuk mengukur keterampilan menulis siswa pada akhir siklus.
- (e) Menentukan kelompok TGT dengan mempertimbangkan keberagaman kemampuan akademik siswa.
- (f) Menyiapkan media pembelajaran, termasuk kertas berisi *clue* tokoh sastrawan untuk permainan "Tebak Siapakah Aku?" pada **siklus II**.

2) Pelaksanaan (*Action*)

Tahapan ini merupakan implementasi dari rencana yang telah disusun. Kegiatan yang dilakukan meliputi:

- (a) Guru memulai pembelajaran dengan memberikan penjelasan materi teks biografi.
- (b) Siswa dibagi ke dalam kelompok beranggotakan enam orang secara heterogen.

- (c) Pada **Siklus I**, siswa menyusun teks biografi tokoh berdasarkan bacaan di buku Cerdas Sardas dan LKPD yang diberikan guru.
 - (d) Pada **Siklus II**, siswa memainkan permainan "Tebak Siapakah Aku?" untuk menebak tokoh sastrawan melalui *clue* yang disediakan guru, dilanjutkan dengan pembuatan infografis tokoh tersebut.
 - (e) Siswa secara aktif bekerja sama dalam kelompok untuk memahami materi dan menyusun teks biografi dengan memperhatikan struktur dan kaidah kebahasaan yang baik dan benar.
- 3) Observasi (*Observation*)**
- Peneliti dan guru kolaborator melakukan observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Aspek yang diamati meliputi:
- (a) Aktivitas siswa selama diskusi kelompok dan penyusunan teks biografi.
 - (b) Tingkat partisipasi siswa dalam permainan "Tebak Siapakah Aku?".
 - (c) Kemampuan siswa dalam menyusun teks biografi dengan struktur dan bahasa yang sesuai.
 - (d) Peneliti juga mendokumentasikan hasil karya siswa serta mencatat hambatan yang terjadi selama pembelajaran.
- 4) Refleksi (*Reflection*)**
- Pada tahap ini, peneliti dan guru mendiskusikan hasil observasi untuk mengevaluasi proses pembelajaran. Kegiatan ini meliputi:
- (a) Menganalisis hasil keterampilan menulis teks biografi pada akhir siklus.
 - (b) Membandingkan hasil belajar siswa antara pra-siklus, siklus I, dan siklus II.
 - (c) Mengidentifikasi kekurangan pada siklus sebelumnya untuk diperbaiki pada siklus berikutnya.

3. Hasil Penelitian

Kemampuan menulis siswa, khususnya dalam hal biografi, ditemukan meningkat melalui model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), berdasarkan hasil pratindakan, siklus I, dan siklus II di kelas X-3 SMAN 6 Surabaya. Tabel di bawah ini menunjukkan kinerja menulis siswa selama prasiklus.

Tabel 1. Hasil Keterampilan Menulis Siswa Sebelum Tindakan (Pra Siklus)

No	Nilai	Pra Siklus		Keterangan
		Jumlah Siswa	Persentase	
1	≤ 60	12	33,3%	Tidak Tuntas
2	61 – 69	10	27,8%	Tidak Tuntas
3	70 – 79	8	22,2%	Tuntas
4	80 – 89	5	13,9%	Tuntas
5	90 – 100	1	2,8%	Tuntas
Jumlah		36	100%	
Nilai Rata-Rata		65,8		
Nilai Tertinggi		95		
Nilai Terendah		45		

Pada Tabel 1. menunjukkan bahwa 14 siswa, atau 38,9% dari total, lulus ujian KKM. Ada 22 murid, atau 61,1% dari total, yang tidak lulus KKM. Dua belas siswa, atau 33,3% dari total, memiliki skor dalam kisaran < 60. Sepuluh siswa dengan persentase 27,8% memiliki skor dalam kisaran 61-69, delapan siswa dengan persentase 22,2% memiliki skor dalam kisaran 70-79, lima siswa dengan persentase 13,9% memiliki skor dalam kisaran 80-89, dan satu siswa dengan persentase 2,8% memiliki skor dalam kisaran 90-100. Siswa menerima skor rata-rata 65,8, dengan skor tertinggi adalah 95 dan terendah adalah 45.

**Upaya Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Biografi Siswa dengan Model Pembelajaran
Team Games Tournament di SMAN 6 Surabaya**
Shinfaka Natasya Habrianida, Rini Damayanti, Dian Ariani

Statistik tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai KKM, yang mengindikasikan keterampilan menulis yang rendah. Metode ceramah membuat siswa menjadi kurang termotivasi karena terkesan lampau dan kurang menarik. Pemahaman teks biografi serta motivasi belajar yang rendah dapat berdampak pada kemampuan menulis siswa. Untuk mengatasi persoalan tersebut, dilakukan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan model *Team Game Tournament* (TGT) dalam dua siklus. Setelah penerapan model TGT pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi menulis teks biografi, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang terlihat pada siklus I. Rincian peningkatan tersebut dapat dilihat pada Tabel 2. berikut

Tabel 2. Hasil Keterampilan Menulis Siswa pada Siklus I				
No	Nilai	Pra Siklus		Keterangan
		Jumlah Siswa	Persentase	
1	≤ 60	10	27,8%	Tidak Tuntas
2	61 – 69	8	22,2%	Tidak Tuntas
3	70 – 79	8	22,2%	Tuntas
4	80 – 89	7	19,5%	Tuntas
5	90 – 100	3	8,3%	Tuntas
Jumlah		36	100%	
Nilai Rata-Rata		70,1		
Nilai Tertinggi		95		
Nilai Terendah		30		

Sebanyak 18 siswa (50%) yang mengikuti tes KKM lulus, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 2. Sebanyak 14 anak, atau setengah dari kelompok, tidak lulus KKM. Sepuluh siswa, atau 27,8% dari keseluruhan, mendapat nilai di bawah 60. Delapan siswa, atau 22,2%, memiliki nilai antara 61 dan 69, delapan siswa, atau 22,2%, memiliki nilai antara 70 dan 79, tujuh siswa, atau 19,5%, memiliki nilai antara 80 dan 89, dan tiga siswa, atau 8,3%, memiliki nilai antara 90 dan 100. Para siswa mendapat nilai rata-rata 70,1, dengan 30 sebagai angka terburuk dan 95 sebagai angka terbaik. Dalam penelitian ini, 75% digunakan sebagai ukuran keberhasilan.

Pada siklus I, hanya 50% siswa yang menyelesaikan keterampilan menulisnya. Jadi, penelitian ini dilakukan pada siklus II karena data siklus I tidak memenuhi tujuan yang ditetapkan. Seperti yang Anda lihat pada Tabel 3, keterampilan menulis siswa menjadi lebih baik setelah mempelajari model *Team Game Tournament* (TGT) pada siklus II.

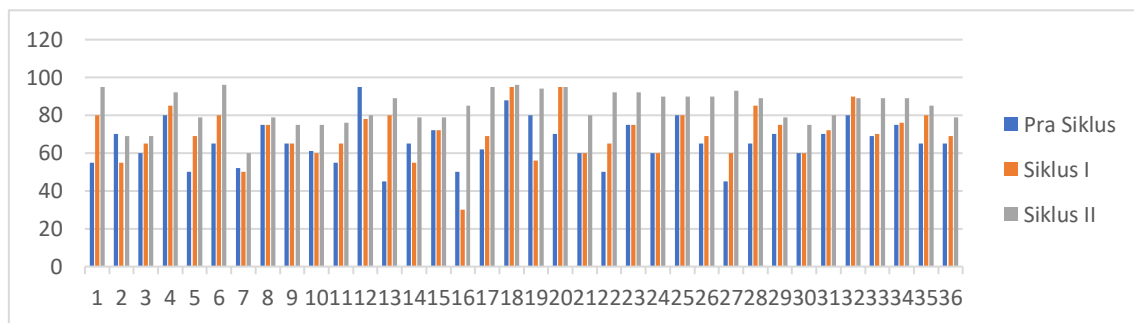
Tabel 3. Hasil Keterampilan Menulis Siswa pada Siklus II				
No	Nilai	Pra Siklus		Keterangan
		Jumlah Siswa	Persentase	
1	≤ 60	1	2,8%	Tidak Tuntas
2	61 – 69	2	5,5%	Tidak Tuntas
3	70 – 79	10	27,8%	Tuntas
4	80 – 89	10	27,8%	Tuntas
5	90 – 100	13	36,1%	Tuntas
Jumlah		36	100%	
Nilai Rata-Rata		84,4		
Nilai Tertinggi		96		
Nilai Terendah		60		

Pada Tabel 3 menunjukkan bahwa 33 siswa atau 91,7% dari total siswa lulus ujian KKM. Ada 3 siswa yang tidak lulus KKM dengan persentase 8,3%. Ada satu siswa yang nilainya di bawah 60. Dua siswa dengan persentase 5,5% berada pada kisaran 61-69. Sepuluh siswa dengan persentase 27,8% berada pada kisaran 70-79. Tiga siswa dengan persentase 27,8% berada pada kisaran 80-89, 13 siswa dengan persentase 36,1% berada pada kisaran 90-100. 60 merupakan nilai terendah yang diterima, dan 96 merupakan nilai terbaik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan proporsi siswa yang telah menyelesaikan keterampilan menulis teks biografi. Tabel

dan grafik berikut menunjukkan bagaimana capaian pembelajaran siswa diselesaikan sebelum dan sesudah kegiatan siklus II.

Tabel 4. Hasil Keterampilan Menulis Siswa pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Nilai	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Siswa	Persentase (%)	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1.	Tuntas	14	38,9%	18	50%	33	91,7%
2.	Tidak Tuntas	22	61,1%	18	50%	3	8,3
3.	Rata-rata	65,8		70,1		84,4	
4.	Nilai Tertinggi	95		95		96	
5.	Nilai Terendah	45		30		60	



Gambar 2. Hasil Keterampilan Menulis Siswa pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Hasil belajar siswa meningkat drastis dari siklus pertama ke siklus kedua, seperti yang terlihat pada Tabel 4 dan pada Gambar 2. Sebelum penerapan siklus I, nilai masing-masing siswa adalah 65,8 dan 70,1. Pada siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 84,4. Ketuntasan hasil keterampilan menulis siswa juga menunjukkan peningkatan. Pada pra siklus, siswa yang mencapai KKM berjumlah 14 siswa (38,9%). Jumlah tersebut meningkat menjadi 18 siswa (50%) pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 33 siswa (91,7%) pada siklus II.

Hasil tersebut menunjukkan keterampilan menulis siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan. Penelitian ini dapat menunjukkan keberhasilan peningkatan karena membantu siswa menulis lebih baik berdasarkan indikator yang tercapai 75%. Dengan demikian, pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) efektif meningkatkan kemampuan menulis teks biografi di kelas X-3 SMAN 6 Surabaya.

4. Pembahasan

A. Pra Siklus

Peneliti menggunakan wawancara dan observasi dalam latihan ini untuk mempelajari lebih lanjut tentang keterampilan dan kemampuan menulis siswa. Informasi yang dikumpulkan berfungsi sebagai panduan untuk tindakan atau umpan balik selama proses pembelajaran. Peneliti memilih untuk menggunakan paradigma pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) setelah menentukan bakat, kompetensi, dan tantangan siswa. Peneliti berpura-pura menjadi guru selama latihan, dan seorang kolaborator ditugaskan untuk mengamati dan mencatat proses pembelajaran.

Berdasarkan Tabel 1, ditemukan 38,9% siswa prasiklus yang tuntas. Sedangkan, 14 siswa yang tuntas mencapai KKM dan 22 siswa tidak tuntas. Beberapa siswa tidak mencapai KKM karena gaya belajar yang membosankan. Pembelajaran yang menarik dan beragam membuat

siswa lebih terlibat. Pada siklus I dan II, peneliti akan menggunakan pendekatan pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) untuk melibatkan siswa.

B. Siklus I

Dengan menggunakan bacaan dari buku *Cerdas Sargas* dan Lembar Kerja Siswa (LKPD) yang disediakan guru, siswa diminta untuk menulis biografi tokoh sejarah pada siklus I. Dengan menggunakan pendekatan pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), siswa berkolaborasi dalam kelompok selama prosedur ini. Setelah membaca materi, mereka berdiskusi tentangnya dan menentukan apa yang signifikan tentang orang-orang yang biografi itu ceritakan. Setelah memahami subjeknya, siswa mulai menyusun teks biografi di buku catatan masing-masing. Kalimat terakhir berisi identitas tokoh, kisah hidup, dan prestasi. Selain mengasah kemampuan menulis siswa, latihan ini mempromosikan kerja sama tim, berbagi ide, dan pembelajaran aktif.

Berdasarkan hasil belajar pada siklus I, terjadi peningkatan hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan tahap pra-siklus. Baik nilai rata-rata siswa maupun persentase KKM meningkat, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 2. Meskipun 18 siswa tidak tuntas mencapai KKM, 18 siswa berhasil mencapainya. Setengah dari siswa pada Siklus I tuntas, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 2. Hasil belajar siswa pada Siklus II belum mencapai standar keberhasilan, sehingga perlu ditingkatkan.

C. Siklus II

Sebagai bagian dari model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), permainan "Tebak Siapakah Aku?" digunakan dalam siklus II untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih partisipatif. Pendekatan ini berupaya meningkatkan pemahaman siswa tentang cara menyusun biografi individu dengan cara yang menarik dan menantang. Dalam siklus II, kegiatan dilakukan dalam lima tahap berikut.

1. Persiapan

Guru memberikan delapan kartu berisi petunjuk yang dapat ditebak mengenai delapan tokoh sastrawan. Petunjuk ini berisi detail penting seperti tempat dan tanggal lahir, prestasi, atau karya terkenal orang tersebut hal ini dapat dilihat pada Gambar 3. di bawah ini.



Gambar 3. Kartu Berisi *Clue* Delapan Tokoh Sastrawan Dari Kertas Buffalo

2. Penyampaian Instruksi

- a) Guru menjelaskan aturan permainan "Tebak Siapakah Aku?" kepada siswa, hal ini dapat dilihat pada Gambar 4. di bawah ini.



Gambar 4. Guru Menjelaskan Aturan Permainan

*Upaya Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Biografi Siswa dengan Model Pembelajaran
Team Games Tournament di SMAN 6 Surabaya*
Shinfaka Natasya Habrianida, Rini Damayanti, Dian Ariani

- b) Setiap kelompok akan memilih satu perwakilan yang bertugas menghafal *clue* yang diberikan guru, hal ini dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Perwakilan Kelompok Maju untuk Menghafal *Clue*

3. Pencarian Informasi

- a) Perwakilan kelompok menghafal *clue*, lalu kembali ke kelompoknya untuk mendiskusikan dan mencari informasi tambahan melalui internet hal ini dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Diskusi Kelompok dalam Menemukan Tokoh Sesuai *Clue*

- b) Ketika kelompok menemukan nama tokoh yang sesuai dengan *clue*, salah satu anggota menyetorkan jawaban tersebut kepada guru hal ini dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Perwakilan Kelompok Menyetorkan Jawaban

4. Verifikasi dan Penyusunan Infografis

- a) Kelompok tersebut melanjutkan dengan membuat infografis tentang tokoh sastra yang telah mereka tebak jika jawabannya akurat.
b) Informasi mengenai identitas, kisah hidup, prestasi, dan karya orang tersebut harus disertakan dalam infografis yang dibuat. Selain itu, siswa diharapkan untuk memperhatikan standar dan struktur bahasa yang sesuai dengan materi biografi.

5. Presentasi dan Evaluasi

- a) Setiap kelompok mempresentasikan hasil infografis mereka di depan kelas dan mengumpulkannya pada *link drive* yang telah disediakan oleh guru, hal ini dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Salah Satu Hasil Infografis Teks Biografi Tokoh

- b) Guru memberikan umpan balik terkait keakuratan isi, kreativitas penyajian, dan penggunaan bahasa yang sesuai kaidah teks biografi.

Setelah siklus II, siswa memperoleh hasil yang meningkat dalam menulis teks biografi. Skor rata-rata siklus pertama adalah 70,1. Pada siklus II, siswa memperoleh skor rata-rata 84,4. Siswa siklus II menunjukkan pengetahuan mereka dengan secara konsisten melampaui KKM, Kriteria Kelulusan Minimal. Minat siswa dalam menulis dan belajar keduanya meningkat dengan menerapkan permainan "Tebak Siapakah Aku?" ke dalam model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Melalui permainan tersebut dapat menantang siswa untuk aktif mengeksplorasi dan berkreasi dalam menemukan tokoh dan menyusun teks biografi dalam bentuk infografis. Permainan "Tebak Siapakah Aku?" terbukti meningkatkan rasa ingin tahu siswa, yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad 21 yang menekankan keaktifan dan daya eksplorasi siswa

Hal ini menggambarkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan seperti *Team Game Tournament* (TGT) dapat membantu siswa memahami konsep dan hasil pembelajaran dengan menggabungkan komponen permainan dengan diskusi kelompok dan daya saing yang sehat. Paradigma TGT dapat membantu siswa menguasai keterampilan linguistik seperti menulis esai biografi, menurut Solihah (2020). Dengan demikian, "Tebak Siapakah Aku?" dengan pendekatan pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan berbasis permainan berhasil meningkatkan kemampuan menulis biografi siswa kelas X-3 SMAN 6 Surabaya.

5. Simpulan dan Saran

Simpulan

Penelitian dan analisis model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas X-3 SMAN 6 Surabaya menghasilkan simpulan, yakni Metode efektif untuk mengajarkan bahasa Indonesia melalui tulisan siswa sendiri dan memotivasi mereka untuk meningkatkan keterampilan menulis dengan menggunakan metode *Team Game Tournament* (TGT). Hal ini menunjukkan peningkatan nilai pada keterampilan menulis siswa. Sebelum penerapan siklus, skor rata-rata siswa adalah 65,8. Skor tersebut naik menjadi 70,1 setelah siklus I dan kemudian naik menjadi 84,4 pada siklus II. Angka penyelesaian yang lebih tinggi menunjukkan bahwa siswa memiliki pemahaman yang baik tentang penulisan teks biografi. Sebelum siklus, hanya 38,9% siswa yang menyelesaikan teks; namun, pada siklus I dan II, angka tersebut meningkat menjadi 50% dan 91,7%. Berdasarkan hasil ini, siswa dapat belajar dan meningkatkan keterampilan menulis biografi mereka melalui penggunaan metode *Team Game Tournament* (TGT).

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan model *Team Game Tournament* (TGT). Guru disarankan memilih materi teks biografi yang relevan dan menarik agar siswa lebih antusias dalam belajar. Selain itu, variasi permainan seperti kuis interaktif atau simulasi peran dapat diterapkan untuk meningkatkan partisipasi siswa. Pemanfaatan teknologi seperti Canva atau Piktochart juga direkomendasikan agar siswa dapat menyusun infografis teks biografi dengan lebih kreatif. Guru sebaiknya memberikan pendampingan dan umpan balik secara berkala serta melaksanakan refleksi agar siswa memahami kekuatan dan kelemahan mereka dalam menulis. Mengingat efektivitas model TGT, metode ini juga berpotensi diterapkan pada materi lain seperti teks eksplanasi atau teks laporan hasil observasi. Langkah-langkah ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Daftar Pustaka

- Akid, A., Sholeh, M., & Subaweh, A. M. (2024). Penerapan Metode Jigsaw dalam Pembelajaran Menulis Teks Puisi pada Siswa Kelas X Semester II SMK Nasyrul Ulum Gegesik Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Riset Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2), 289-305. <https://doi.org/10.55047/jrpp.v2i2.566>.
- Fitriani, F., Harliyana, I., & Ginting, R. P. (2024). Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Keterampilan Siswa Kelas X Menulis Teks Biografi Secara Faktual Dan Kreatif SMA Negeri 2 Dewantara. *Kande: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 252-267.
- Hasanudin, A., Aprianto, A., & Wati, C. (2024). Penerapan Model Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Pembelajaran Menganalisis Teks Biografi pada Peserta Didik Kelas X SMK PUI Gegesik. *Educational: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 4(4), 227-238. <https://doi.org/10.51878/educational.v4i4.3406>.
- Helaluddin, A., & Awalludin, A. (2020). Keterampilan Menulis Akademik Panduan bagi Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *Serang: Media Madani*.
- Merti, N. M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Journal of Education Action Research*, 4(3), 315-321. <https://doi.org/10.23887/jear.v4i3.27252>.
- Naura, N. J., & Kartikasari, R. D. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Radec Berbantuan Media Assemblr Edu Terhadap Keterampilan Menulis Teks Biografi. *Journal Educational of Indonesia Language*, 5(2), 40-62.
- Parnawi, A. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Putri, P. O. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Intersections: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 4(2), 8-16. <https://doi.org/10.47200/intersections.v4i2.496>.
- Sarimanah, E., & Nashir, M. R. A. (2021). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Biografi Melalui Penerapan Metode Quantum (Tandur) pada Siswa Kelas X SMA Yayasan Purwa Bhakti Ciawi Bogor. *Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran*, 1(1), 65-75.
- Solihah, I. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Teks biografi*. Jakarta: Penerbit Eduka.
- Shoimin, A. (2019). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ulfiana, Septiana, I., & Rahayu, W. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Biografi Berbantuan Media Tokoh Idola pada Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 5 Semarang. *Jurnal Pendidikan Guru Profesional*, 1(1), 40-52. <https://doi.org/10.26877/jpgp.v1i1.168>.