

Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas X SMA IT Izzuddin Palembang Dengan Menggunakan Metode Perang Dinding Pada Materi Teks Biografi

Anada Arindza¹, Hikma Lestari²

¹²Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas PGRI Palembang

Abstrak

Berdasarkan hasil observasi di SMA IT Palembang pada mata pelajaran bahasa Indonesia, peserta didik cenderung loyo dan kurang bergairah. Selain itu, terdapat beberapa siswa yang enggan dalam berpartisipasi ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa cenderung lemah terutama dalam pelajaran bahasa Indonesia yang memiliki kesan ngantuk dan banyak teks, terutama pada teks biografi. Terlebih lagi, mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas X dilaksanakan pada siang hari pukul 13.00 sehingga banyak siswa yang mengantuk dan kehilangan fokus saat pembelajaran berlangsung. Mengombinasikan permainan ke dalam pembelajaran yang terkesan penuh dengan teks, tentu membuat peserta didik menjadi penasaran. Penggunaan metode perang dinding diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta memahami materi pembelajaran teks biografi. Penelitian ini akan mengkaji peningkatan motivasi belajar peserta didik pada materi teks biografi menggunakan metode perang dinding. Berdasarkan paparan serta pembahasan di atas, penerapan metode pembelajaran yaitu metode games atau permainan di dalam kegiatan pembelajaran teks biografi didapatkan hasil, yaitu mampu mendukung peningkatan motivasi belajar siswa. Begitu pula mampu meningkatkan regulasi diri dan hasil belajar siswa terutama permainan perang dinding.

Kata Kunci: *Motivasi belajar, Peserta Didik, Metode Perang Dingin*

Abstract

Based on the results of observations at SMA IT Palembang in Indonesian language subjects, students tend to be sluggish and lack enthusiasm. Apart from that, there are some students who are reluctant to participate when learning activities take place. It can be concluded that students' learning motivation tends to be weak, especially in Indonesian language lessons which have a sleepy impression and lots of text, especially biographical texts. Moreover, Indonesian language subjects in class Combining games into learning that seems full of text certainly makes students curious. The use of the wall war method is expected to increase students' learning motivation and understanding of biographical text learning material. This research will examine increasing students' learning motivation on biographical text material using the wall war method. Based on the explanation and discussion above, the results obtained are that the application of learning methods, namely the games method in biographical text learning activities, is able to support increased student learning motivation. Likewise, it is able to improve self-regulation and student learning outcomes, especially wall war games.

Keywords: *Learning motivation, students, Cold War methods*

Article Info

Received date: 26 March 2024

Revised date: 10 April 2024

Accepted date: 18 April 2024

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan banyak sekali terjadi lika-liku perjalanan seperti faktor yang perlu diperhatikan pada proses pendidikan, diantaranya adalah guru sebagai pelaksana pendidikan. Interaksi yang terjadi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan mental siswa sehingga menjadi utuh dan mandiri (Najib et al., 2023). Berbagai macam cara yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan sebuah situasi pengajaran yang menyenangkan dan mendukung bagi kelancaran proses belajar dan tercapainya prestasi belajar anak yang memuaskan disebut dengan metode pembelajaran. Sejalan dengan hal ini, Lanos & Lestari (2022) menyatakan bahwa pembelajaran yang inovatif dan kreatif sangat diperlukan agar dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Inovasi metode pembelajaran yang saat ini sedang berkembang adalah metode permainan (games). Games biasanya hanya dilakukan untuk bersenang-senang, namun saat ini games dapat

dimanfaatkan sebagai keperluan belajar yang membuat kegiatan pembelajaran menjadi semakin menarik (Lestari et al., 2023). Salah satu bentuk penerapan metode permainan ini adalah dengan menggunakan perang dinding yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran di kelas. Melalui metode ini, siswa harus bekerja dengan cepat dan tepat dalam menjawab soal-soal yang berada di dinding atau papan tulis di depan kelas. Siswa dapat menyusun strategi dengan kelompoknya agar tidak kalah dari kelompok lain. Permainan ini dapat menumbuhkan jiwa kompetitif siswa dan melatih kepekaan terhadap kebutuhan kelompoknya masing-masing. Dalam setiap kelas pasti terdapat siswa yang mempunyai rasa motivasi belajar yang rendah serta rasa kepeduliannya kurang. Namun, dengan adanya permainan ini setidaknya dapat memberikan tekanan pada beberapa siswa untuk membantu kelompoknya dengan cara bekerja sama untuk mencapai kemenangan kelompok.

Motivasi yang muncul pada diri sendiri di dalam proses pembelajaran dapat terjadi melalui dua sumber. Dua sumber tersebut bermula dari dalam diri sendiri atau sering dinamai dengan motivasi intrinsik. Kemudian terdapat sumber lain yang bermula dari luar diri sendiri atau disebut dengan motivasi ekstrinsik. Motivasi yang tidak memerlukan rangsangan atau pacuan dari luar disebut dengan motivasi intrinsik. Artinya motivasi ini sudah ada di dalam dirinya sendiri dan sesuai dengan kebutuhannya seperti bakat, minat dan juga pengetahuan. Sedangkan motivasi ekstrinsik memiliki arti sebagai perilaku atau perbuatan yang memerlukan sebuah dorongan terhadap sesuatu yang sedang dilakukannya. Maka, seseorang yang mempunyai sebuah motivasi ekstrinsik biasanya melakukan sesuatu hal karena terdapat dorongan di luar dirinya sendiri.

Menurut Nugroho (2020) terdapat ciri-ciri yang menandai bahwa siswa memiliki motivasi belajar, yaitu: tekun dalam menghadapi tugas yakni dapat bekerja atau menyelesaikan tugasnya dalam waktu yang berlangsung lama dan tidak pernah berhenti sebelum pekerjaannya selesai; ulet pada saat menghadapi kesulitan yakni tidak semerta putus asa; menunjukkan minat terhadap berbagai macam masalah; lebih menyukai untuk bekerja secara mandiri; cepat merasa bosan terhadap tugas-tugas rutin yakni hal-hal yang bersifat mekanis, berulang, dan begitu saja sehingga dirasa kurang kreatif; mampu mempertahankan pendapatnya yakni pada saat merasa yakin terhadap sesuatu; tidak mudah untuk melepaskan suatu hal yang telah diyakininya; dan senang dalam mencari dan memecahkan masalah.

Berdasarkan hasil observasi di SMA IT Palembang pada mata pelajaran bahasa Indonesia, peserta didik cenderung loyo dan kurang bergairah. Selain itu, terdapat beberapa siswa yang enggan dalam berpartisipasi ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa cenderung lemah terutama dalam pelajaran bahasa Indonesia yang memiliki kesan mengantuk dan banyak teks, terutama pada teks biografi. Terlebih lagi, mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas X dilaksanakan pada siang hari pukul 13.00 sehingga banyak siswa yang mengantuk dan kehilangan fokus saat pembelajaran berlangsung. Mengombinasikan permainan ke dalam pembelajaran yang terkesan penuh dengan teks, tentu membuat peserta didik menjadi penasaran.

Penggunaan metode perang dinding diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta memahami materi pembelajaran teks biografi. Penelitian ini akan mengkaji peningkatan motivasi belajar peserta didik pada materi teks biografi menggunakan metode perang dinding.

KAJIAN TEORITIS

Motivasi Belajar

Motivasi berpangkal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Adapun menurut Mc.Donald (dalam Hoerudin, 2024) bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "feeling" dan di dahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan oleh Mc.Donald ini mengandung tiga elemen/ciri pokok dalam motivasi itu, yakni motivasi itu mengawalinya terjadinya perubahan energi, ditandai dengan adanya feeling, dan dirangsang karena adanya tujuan.

Penilaian tentang motivasi banyak dilakukan atau digunakan dalam berbagai bidang pendidikan. Berdasarkan motivasi seseorang dapat melakukan sesuatu yang diinginkan. Hamalik (dalam Hoerudin, 2024) menyatakan bahwa motivasi ditandai oleh harapan untuk sukses dalam memecahkan masalah, tinjauan masa depan yang optimis dan prestasi akademis, dorongan sosial, dorongan aktivitas, dorongan untuk merasa aman, dorongan untuk dihargai, dan dorongan untuk dimiliki.

Pada diri siswa terdapat kekuatan mental yang menjadi penggerak belajar, kekuatan mental itu berupa keinginan, perhatian kemauan atau cita-cita, apabila kekuatan mental yang ada tinggi maka kemauan belajar atau semangatnya untuk memahami dan menguasai akan lebih mendominasi, akan tetapi jika kekuatan mental yang ada cenderung rendah, maka semangat belajar siswa akan melemah juga (Hoerudin, 2024). Dengan demikian motivasi adalah sebagai dorongan yang menjadi pangkal seorang terhadap sesuatu dalam kegiatan.

Teks Biografi

Teks biografi adalah artikel yang mengulas tentang kehidupan atau kisah hidup seseorang selama hidupnya, teks biografi hanya mempertimbangkan fakta-fakta yang terjadi dalam kehidupan seseorang dan peran pentingnya bagi orang lain atau lingkungan. Teks biografi ditulis karena limpahan semangat untuk mempelajari kisah hidup dan kisah di balik tokoh panutan. Biografi biasanya mencakup orang, selebritas, orang sukses, atau orang yang telah memainkan peran utama dalam pengaruh kehidupan banyak orang. Konsep biografi adalah riwayat hidup seseorang atau tokoh yang ditulis oleh orang lain (Fitria et al., 2024). Pada umumnya orang membaca biografi karena ingin mengetahui idealismenya, kehidupannya, perjuangannya. Hal-hal tersebut diyakini dapat menginspirasi banyak orang dan menjadi panutan

Metode Perang Dinding

Perang dinding merupakan suatu permainan atau kuis yang cara memainkannya adalah dengan menjawab soal-soal yang sudah ditulis disekumpulan post-it yang ditempel di dinding atau papan tulis (Lestari et al., 2023). Kelompok yang paling banyak menjawab dengan benar atau paling cepat membersihkan dinding mereka dari post-it akan keluar sebagai pemenang. Level permainan perang dinding ini sangat sesuai untuk jenjang sekolah menengah khususnya SMA.

Hal-hal yang perlu dipersiapkan oleh guru untuk permainan perang dinding yaitu sebagai berikut.

- a. Membuat daftar pertanyaan di post-it atau media lain yang serupa.
- b. Kunci jawaban
- c. Membagi kelompok dengan persebaran tingkat kemampuan siswa
- d. yang merata dan adil.

Berikut langkah-langkah permainan perang dinding dalam pembelajaran

- a. Guru menempelkan pertanyaan di dinding
- b. Guru membagi kelas dalam kelompok yang ditentukan. Peserta didik duduk dalam kelompok.
- c. Guru meminta peserta didik mengamati soal di dinding tanpa bersuara. Peserta didik mengamati soal di dinding dengan tertib dan diam.
- d. Guru menjelaskan peraturan permainan. Peserta didik menyimak dan bertanya.
- e. Guru mempersilakan peserta didik untuk mulai menjawab soal dalam kelompok. Siswa mengambil soal dan menjawab soal.
- f. Siswa meminta konfirmasi jawaban kepada guru. Guru memberikan konfirmasi. Jika salah, soal dikembalikan ke papan kelompok. Jika benar, kelompok dapat mengambil soal yang lain dan menempelkan soal yang sudah dijawab dengan benar di papan kelompok lain.
- g. Guru menghentikan kegiatan. Peserta didik kembali ke tempat duduk.
- h. Guru menentukan kelompok pemenang

Kajian Relevan

Penelitian tindakan kelas menggunakan metode perang dinding sebelumnya juga pernah dilakukan oleh Zahidah Zulfailah (2020) dengan judul penelitian “Pengaruh Metode Permainan Perang Dinding Terhadap Pembelajaran Teks Biografi Pada Siswa Kelas X Di Sman 85 Jakarta Tahun Pelajaran 2018/2019”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai statistik uji Z lebih besar dari nilai Ztabel yaitu $5,62 > 1,96$, sehingga hipotesis nol (H_0) yang berbunyi tidak terdapat pengaruh metode permainan perang dinding ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) yang berbunyi terdapat pengaruh metode permainan perang dinding diterima. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata hasil posttest sebesar 91,13, sedangkan kelas kontrol sebesar 65. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode permainan perang dinding terhadap pembelajaran teks biografi siswa kelas X di SMAN 85 Jakarta tahun pelajaran 2018/2019. Adapun persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan ialah metode pembelajaran yang sama-sama menggunakan metode perang dinding, sedangkan perbedaannya terletak pada subjek penelitian. Penelitian yang dilakukan

oleh Zahidah Zulfailah (2020) ialah siswa kelas X di SMAN 85 Jakarta, sedangkan subjek penelitian ini siswa kelas X Ikhwan SMA IT Izzuddin Palembang.

Selain itu, Penelitian tindakan kelas menggunakan yang menggunakan metode perang dinding juga dilakukan oleh Diana Hildayanti (2021) yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Strategi Permainan Perang Dinding Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar Negeri 019 Pinang Sebatang Timur”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan strategi permainan perang dinding dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat sebelum tindakan hasil belajar siswa hanya mencapai 42,10%. Setelah diterapkan strategi permainan perang dinding hasil belajar siswa meningkat pada siklus I hasil belajar siswa mencapai 68,42% dan pada siklus II hasil belajar siswa menjadi 94,74%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi permainan perang dinding dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 019 Pinang Sebatang Timur Kecamatan Tualang Kabupaten Siak. Adapun persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan ialah metode pembelajaran yang sama-sama menggunakan metode perang dinding, sedangkan perbedaannya terletak pada materi pelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Diana Hildayanti (2021) menerapkan metode perang dinding pada mata pelajaran matematika, sementara penelitian ini menerapkan metode perang dinding pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teori di atas, dapat dirumuskan bahwa hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan metode perang dinding dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi teks biografi di kelas X SMA IT Izzuddin Palembang.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilaksanakan di SMA IT Izzuddin Palembang menggunakan penelitian tindakan kelas kolaboratif. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) yang dilakukan berfokus pada Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif. Penelitian tindakan kelas menurut Sanjaya (dalam Lestari et al., 2023) merupakan suatu kajian reflektif terhadap kegiatan pembelajaran, tindakan yang diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru untuk kemudian dilakukan oleh siswa. Penelitian dilakukan selama beberapa siklus dengan hasil akhir terjadinya peningkatan terhadap tujuan penelitian. Terdapat empat tahapan pada penelitian ini yaitu tahap perencanaan (*planning*), tahap pelaksanaan (*acting*), tahap pengamatan (*observation*), dan tahap refleksi (*reflection*). Dasar dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas adalah masalah yang ditemukan berdasarkan hasil observasi peneliti di dalam kelas. Hasil tersebut memperlihatkan tingkat motivasi belajar siswa masih tergolong rendah. Peneliti memutuskan untuk menggunakan metode pembelajaran perang dinding sebagai salah satu cara agar meningkatkan motivasi belajar siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian yang dilakukan pada kelas X Ikhwan didukung oleh data berupa observasi, angket, tes, dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk menghimpun data mengenai suatu keadaan atau aktivitas yang dilakukan oleh subjek penelitian berkaitan dengan kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan metode permainan, yaitu perang dinding. Selanjutnya angket pada penelitian ini bertujuan mengintegrasikan data untuk mengetahui peningkatan motivasi siswa terhadap penerapan metode permainan perang dinding dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Tes dilakukan pada akhir pembelajaran sebagai hasil belajar peserta didik setelah belajar dengan menerapkan metode permainan perang dinding. Sedangkan dokumentasi dilakukan sebagai bukti pendukung dalam penelitian bahwa penelitian telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian. Penelitian ini memakai teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dapat dilihat dari hasil observasi selama kegiatan prasiklus, siklus I, dan siklus II serta hasil presentase angket motivasi belajar dan regulasi diri.

Subjek dan Objek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA IT Izzuddin Palembang. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas X Ikhwan yang berjumlah 36 orang.

HASIL**Pra-Siklus**

Pada kegiatan pra-siklus, metode permainan perang dinding belum diterapkan. Pembelajaran teks biografi pada saat ini adalah pertemuan pertama sehingga siswa masih tahap pengenalan terhadap teks biografi. Selama kegiatan pembelajaran, peneliti ditemani oleh observer melihat bagaimana aktivitas pembelajaran di kelas. Pada pra-siklus diadakan uji validitas angket di kelas X Ikhwan. Hasilnya dari 25 soal motivasi belajar, terdapat 20 soal yang valid. Kemudian dari 25 soal regulasi diri terdapat 15 soal yang valid. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran diawali dengan berdoa, salam, kemudian apersepsi. Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan inti, yaitu kegiatan tanya jawab seputar materi teks biografi. Pada saat kegiatan inti terlihat beberapa siswa yang kurang bersemangat dan tampak loyo di kelas. Oleh karena itu, penggunaan metode permainan pada siklus I diharapkan terwujudnya peningkatan motivasi belajar siswa.

Siklus I

Pada tahap siklus I, kegiatan pembelajaran menggunakan empat tahapan pada Penelitian Tindakan Kelas. Dimulai dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Peneliti telah menyiapkan rencana tindakan hasil pengamatan awal ketika pra-siklus. Lalu peneliti menyusun rencana pembelajaran menjadi sebuah Modul Ajar beserta Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan sebuah treatment 'perang dinding' yang akan dilakukan terhadap objek penelitian. Peneliti juga menyediakan games singkat berupa susun kata yang menjadi nama seorang tokoh.

Kegiatan pelaksanaan tindakan dan observasi dilakukan sesuai dengan perencanaan. Materi pembelajaran yang diajarkan pada siklus I adalah struktur teks biografi. Guru terlebih dahulu membagi siswa menjadi enam kelompok dengan anggota kelompok terdiri dari 5 – 6 orang. Pada pertemuan hari ini, seluruh siswa hadir di kelas sebanyak 36 orang. Pada tahap ini peneliti memanfaatkan *mystery box* untuk menentukan tokoh yang didapatkan oleh siswa melalui tautan *games puzzle* secara online. Kemudian guru memberikan teks sesuai dengan tokoh yang kelompok tersebut dapatkan. Setelah siswa selesai mengerjakan LKPD secara berkelompok, perwakilan dari kelompok tersebut melakukan presentasi dan kelompok lain menyimak. Siswa harus menyimak hasil dari kelompoknya dan juga kelompok lain dengan tujuan agar siswa dapat menjawab pertanyaan yang terdapat pada post-it di papan tulis yang disebut sebagai permainan perang dinding. Selain dari pemaparan LKPD oleh siswa, guru juga menyediakan tayangan video yang dapat disimak oleh siswa dan pertanyaan-pertanyaan dari video tersebut akan muncul pada permainan perang dinding.

Siswa terlihat antusias dengan permainan perang dinding. Jiwa kompetisi yang dimiliki oleh siswa secara tidak sadar membangunkan semangat dan antusias siswa untuk bisa menjawab pertanyaan tersebut dengan benar. Setelah permainan berakhir, guru mempersilakan siswa untuk duduk kembali seperti semula dan memberikan tautan tes berupa soal mengenai materi pembelajaran hari ini. Langkah selanjutnya yaitu dengan bimbingan guru, siswa mampu menarik simpulan materi pembelajaran hari ini. Tidak lupa peneliti membagikan angket berupa motivasi belajar dan regulasi diri kepada siswa sebelum menutup kegiatan pembelajaran. Hasil dari motivasi belajar dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 1. Keberhasilan Motivasi Belajar pada Siklus I

Interval	Frekuensi	Relatif	Kriteria
86-100	6	16.67%	Sangat baik
76-85	13	36.11%	baik
60-75	15	41.67%	cukup
55-59	2	5.56%	kurang
≤ 54	0	0%	Kurang sekali
Jumlah	36	100%	
Rata-rata	77,38	77,4%	

Tabel 1 memperlihatkan nilai rata-rata motivasi belajar yang diperoleh adalah 77,38 atau sebesar 77,4%. Hasil rata-rata siklus I termasuk ke dalam kategori sedang. Pada tabel di atas, interval 86 – 100 diperoleh sebanyak 6 siswa dengan presentase 16,67%. Sedangkan untuk interval 76 – 85 diperoleh sebanyak 13 siswa dengan presentase 36,11%. Lalu untuk jumlah terbesar diperoleh pada interval 60 – 75 sebanyak 15 siswa dengan presentase 41,67% dan jumlah terendah terdapat pada

interval 55 – 59 yaitu sebanyak 2 siswa dengan presentase 5,56 %. Data motivasi belajar juga didukung dengan angket regulasi diri yang dapat dilihat pada tabel 4 di bawah ini:

Tabel 2. Keberhasilan Regulasi Diri pada Siklus I

Interval	Frekuensi	Relatif	Kriteria
85 – 100	8	22%	Sangat baik
75 – 84	14	39%	baik
65 – 74	7	19%	cukup
55 – 64	2	6%	kurang
45 – 54	5	14%	Kurang sekali
Jumlah	36	100%	

Berdasarkan tabel 2 di atas, rata-rata yang diperoleh adalah 49,02 atau sebesar 65%. Hasil rata-rata yang didapatkan di siklus I, termasuk ke dalam kategori sedang. Pada tabel di atas, interval 86 – 100 diperoleh sebanyak 3 siswa dengan presentase 8,33%. Sedangkan untuk interval 76 – 85 diperoleh sebanyak 3 siswa dengan presentase 8,33%. Lalu untuk jumlah terbesar diperoleh pada interval 60 – 75 sebanyak 21 siswa dengan presentase 58,33%. Selanjutnya interval 55 – 59 diperoleh sebanyak 3 siswa dengan presentase 8,33% dan jumlah terendah diperoleh pada interval kurang dari 54 sebanyak 6 siswa dengan presentase 16,67%.

Setelah itu peneliti juga mengadakan tes akhir di siklus I. Tes akhir ini berguna untuk mengetahui kemajuan hasil belajar siswa setelah diberikan ‘treatment’ atau tindakan pada saat siklus I. Seluruh siswa kelas X Ikhwan SMA IT Izzuddin Palembang hadir mengikuti tes akhir yang diadakan. Berikut ini adalah hasil belajar bahasa Indonesia siswa:

Tabel 3. Nilai Tes Hasil Belajar Siklus I

Interval	Frekuensi	Relatif	Kriteria
86-100	3	8,33%	Sangat baik
76-85	3	8,33%	baik
60-75	21	58,33%	cukup
55-59	3	8,33%	kurang
≤ 54	6	16,67%%	Kurang sekali
Jumlah	36	100%	
Rata-rata	49,02	65%	

Dari tabel 3 di atas diperoleh informasi mengenai nilai rata-rata hasil belajar bahasa Indonesia siswa pada siklus I sebesar 49,02. Nilai yang paling tinggi yang diperoleh oleh siswa pada saat siklus I adalah 100. Sedangkan nilai terendah yang diperoleh oleh siswa adalah 45. Pendapatan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I dapat dikatakan belum mencapai KKM. Namun, dari 36 siswa yang melaksanakan tes akhir siklus I, terdapat 22 siswa yang mencapai ketuntasan di atas KKM dengan presentase 61%. Sedangkan untuk siswa yang tidak tuntas terdapat 14 siswa yang belum mencapai ketuntasan yakni di bawah KKM dengan presentase 39%.

Melalui hasil refleksi yang dilakukan pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus I, target penelitian yang diinginkan belum tercapai. Hal ini ditunjukkan dari motivasi belajar bahasa Indonesia siswa dengan menggunakan metode permainan perang dinding harus mencapai KKM sekolah atau lebih dari/sama dengan 75%. Oleh karena itu, peneliti patut melanjutkan tindakan pada siklus berikutnya.

Siklus II

Pada tahap Siklus II, peneliti memperluas rencana tindakan setelah mengetahui hasil refleksi pada siklus I. Kegiatan pembelajaran dilakukan masih menggunakan tahapan yang sama. Taapan tersebut adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Peneliti menyusun rencana pembelajaran menjadi sebuah Modul Ajar yang dilengkapi dengan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) serta treatment ‘perang dinding’ yang akan dilakukan terhadap objek penelitian. Selain itu, peneliti juga menyiapkan games singkat berupa susun kata yang menjadi nama seorang tokoh.

Permainan perang dinding tetap dilakukan pada siklus II ini sebagai treatment yang diberikan dari permasalahan yang ditemukan di kelas. Namun, yang membedakan dengan siklus I adalah rangkaian pembelajaran yang dilakukan. Peneliti mengemas pembelajaran dengan cara yang berbeda dari pertemuan di siklus I. Pengemasan kegiatan pembelajaran yang berbeda diharapkan mampu membuat peserta didik lebih bersemangat lagi dan tidak mudah bosan karena melakukan hal yang sama secara berulang. Selain itu, dalam permainan perang dinding peneliti telah menyiapkan strategi lain agar kelas lebih kompromistis serta guru lebih nyaman dalam mengendalikan kegiatan pembelajaran saat permainan perang dinding berlangsung.

Kegiatan pelaksanaan tindakan kelas kolaboratif dan observasi dilakukan sesuai dengan perencanaan. Materi yang diajarkan kepada siswa di siklus II ini tentang kaidah kebahasaan teks biografi. Siswa menyimak terlebih dahulu materi pembelajaran mengenai kaidah kebahasaan teks biografi yang terdiri dari pronomina atau kata benda, kata kerja tindakan yang biasa dipakai pada teks biografi, adjektiva, kata kerja pasif, kata kerja mental, dan kata sambung, kata depan, kata benda yang selalu digunakan di dalam teks biografi. Setelah siswa menyimak pembelajaran dengan baik, guru mempersilakan siswa untuk bergabung dengan kelompoknya pada saat pertemuan di siklus I. Pada pertemuan ketiga, kegiatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dibuat sama menariknya dengan kegiatan pembelajaran siklus I. Setiap kelompok mendapatkan satu buah plastik yang berisi potongan puzzle, satu lembar kertas kosong untuk menempelkan potongan-potongan puzzle menjadi suatu gambar dan teks yang utuh, dan LKPD yang berwarna sehingga memanjakan visual siswa. Setelah siswa menerima LKPD untuk kelompoknya masing-masing, guru memberikan intruksi pengerjaan.

Siswa bersama dengan kelompoknya selesai mengerjakan LKPD, perwakilan kelompok akan memaparkan hasil pengerjaan LKPD yang kemudian disimak oleh kelompok lain. Seperti halnya pada pertemuan sebelumnya, kelompok lain harus menyimak dengan baik pemaparan kelompok lain karena permainan perang dinding akan memunculkan soal berdasarkan informasi yang ada pada teks biografi masing-masing kelompok.

Saatnya permainan perang dinding dimulai. Berdasarkan hasil refleksi pertemuan sebelumnya, pada siklus II dibuatlah anggota kelompok yang berjaga di papan tulis atau biasa disebut dengan pos penjaga. Lalu terdapat anggota kelompok lain yang mengambil post-it untuk dibawa ke meja kelompoknya. Permainan berlangsung selama 10 menit, karena siswa sudah mencoba permainan ini di pertemuan sebelumnya maka pada pertemuan di siklus II ini mereka menjadi lebih fasih dan mempunyai strategi.

Permainan perang dinding berjalan dengan lancar. Setiap kelompok berusaha secepat mungkin untuk menjawab pertanyaan yang terdapat di dalam post-it. Antusias dan semangat siswa terasa sekali berbeda seperti pada pertemuan di siklus I. Aturan permainan masih berlaku sama yaitu apabila berhasil menjawab maka mendapatkan 1 poin. Sedangkan untuk yang tidak bisa menjawab, tidak akan mendapatkan poin dan post-it tersebut tidak bisa ditaruh di kelompok lain. Situasi belajar sambil bermain seperti ini membuat siswa tidak terasa sedang belajar dan memahami suatu materi. *Reward* yang diberikan menambah semangat siswa dalam menyelesaikan permainan perang dinding ini.

Setelah permainan selesai siswa dipersilakan duduk kembali seperti semula. Guru memberikan tautan berupa latihan soal sebagai penilaian pembelajaran. Setelah para siswa selesai mengerjakan soal, guru mengajak siswa untuk menarik sebuah simpulan dari materi pelajaran hari ini. Salah satu siswa dapat menyimpulkan materi pelajaran dengan tepat. Berikutnya guru membagikan angket motivasi diri yang berjumlah 20 pernyataan dan regulasi diri yang berjumlah 15 pernyataan. Kemudian guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan terima kasih atas partisipasi siswa serta melafazkan hamdallah dan memberi salam. Hasil dari motivasi belajar pada siklus II dapat dilihat pada tabel 6 berikut:

TABEL 4. Keberhasilan Motivasi Belajar pada Siklus II

Interval	Frekuensi	Relatif	Kriteria
86-100	14	38,89%	Sangat baik
76-85	11	30,56%	baik
60-75	10	27,78%	cukup
55-59	1	2,78%	kurang
≤ 54	0	0%%	Kurang sekali

Jumlah	36	100%	
Rata-rata	79,66	80%	

Berdasarkan tabel 4 di atas, rata-rata yang didapatkan adalah 79,66 atau sebesar 80%. Hasil tersebut terlihat lebih tinggi dari pada siklus I yang hanya mendapatkan rata-rata sejumlah 77,38 atau 77,4%. Dengan demikian, treatment perang dinding mampu meningkatkan motivasi belajar siswa menjadi lebih baik lagi. Pada tabel di atas, interval 86 – 100 diperoleh sebanyak 14 siswa dengan presentase 38,89% dari sebelumnya hanya didapat 6 siswa dengan presentase 16,67%. Artinya, pada interval 86 – 100 mengalami kenaikan sebanyak dua kali lipat. Selanjutnya pada interval 76 – 85 diperoleh sebanyak 11 siswa dengan presentase 30,56% dari sebelumnya hanya didapat 13 siswa dengan presentase 36,11%. Artinya pada interval 76 – 85 mengalami penurunan dari sebelumnya. Tetapi perlu diketahui bahwa penurunan tersebut memberikan dampak positif karena tingkat motivasi peserta didik telah berubah menjadi lebih baik. Kemudian pada interval 60 – 75 diperoleh sebanyak 10 siswa dengan presentase 27,78% dari sebelumnya didapatkan 15 siswa dengan presentase 41,67%. Penurunan ini merupakan langkah awal menuju tingkat motivasi siswa ke arah yang lebih baik. Lalu jumlah terendah didapatkan oleh interval 55 – 59, diperoleh sebanyak 1 siswa dengan presentase 2,78% dari sebelumnya di siklus I sebanyak 2 siswa dengan presentase 5,56%. Data motivasi belajar juga didukung dengan angket regulasi diri siswa yang dapat dilihat pada tabel 5 di bawah ini:

Tabel 5. Keberhasilan Regulasi Diri pada Siklus II

Interval	Frekuensi	Relatif	Kriteria
86-100	4	11,11%	Sangat baik
76-85	8	22,22%	baik
60-75	18	50,00%	cukup
55-59	2	5,56%	kurang
≤ 54	4	11,11%	Kurang sekali
Jumlah	36	100%	
Rata-rata	53,52	71%	

Hasil yang ditunjukkan melalui tabel 5 di atas, rata-rata yang diperoleh adalah 53,52 atau sebesar 71%. Hasil tersebut terlihat lebih tinggi dari siklus I yang hanya memperoleh rata-rata sebesar 49,02 atau sebesar 65%. Dengan demikian, treatment perang dinding mampu meningkatkan regulasi peserta didik menjadi lebih baik. Pada tabel di atas, interval 86 – 100 diperoleh sebanyak 4 siswa dengan presentase 11,11% dari sebelumnya hanya didapat sebanyak 3 siswa dengan presentase 8,33%. Artinya, pada interval 86 – 100 mengalami kenaikan. Selanjutnya pada interval 76 – 85 diperoleh sebanyak 8 siswa dengan presentase 22,22% dari sebelumnya hanya didapat sebanyak 3 siswa dengan presentase 8,33%. Pada interval ini juga mengalami kenaikan dua kali lipat. Kemudian pada interval 60 – 75 diperoleh sebanyak 18 siswa dengan presentase 50,00% dari sebelumnya didapatkan 21 siswa dengan presentase 58,33%. Penurunan ini merupakan langkah awal menuju tingkat regulasi diri ke arah yang lebih baik. Lalu pada interval 55 – 59 yang diperoleh sebanyak 2 siswa dengan presentase 5,56% dari sebelumnya diperoleh 3 siswa dengan presentase 8,33%. Terakhir pada interval kurang dari 54 sebanyak 4 siswa dengan presentase 11,11% dari sebelumnya didapatkan sebanyak 5 siswa dengan presentase 16,67%.

Langkah selanjutnya yaitu peneliti menyediakan tes akhir pada siklus II untuk mengetahui kemajuan hasil belajar siswa setelah diberikan ‘treatment’ atau sebuah tindakan di siklus II. Seluruh siswa kelas X Ikhwan SMA IT Izzuddin Palembang hadir mengikuti tes akhir siklus II yang diadakan pada siklus II. Berikut adalah tabel perolehan hasil belajar bahasa Indonesia siswa pada siklus II:

Tabel 6. Nilai Tes Hasil Belajar Siklus II

Interval	Frekuensi	Relatif	Kriteria
85 – 100	13	36%	Sangat baik
75 – 84	14	39%	baik
65 – 74	3	8%	cukup
55 – 64	3	8%	kurang
45 – 54	3	8%	Kurang

			sekali
Jumlah	36	100%	

Berdasarkan tabel 6 diperoleh bukti bahwa nilai rata-rata hasil belajar bahasa Indonesia siswa siklus II sebesar 76,8. Hasil tersebut menunjukkan kenaikan dari pada hasil di siklus I yang mendapatkan nilai rata-rata 74,2. Nilai terbaik yang diperoleh oleh siswa pada saat siklus II adalah 95. Perolehan nilai terendah yang diperoleh oleh siswa adalah 45. Pendapatan nilai rata-rata dari hasil belajar pada siklus II sudah mencapai KKM sekolah. Dari 36 siswa yang mengikuti tes akhir siklus II terdapat 27 siswa yang mencapai ketuntasan di atas KKM dengan presentase 75%. Sedangkan untuk siswa yang tidak tuntas terdapat 9 siswa yakni di bawah KKM dengan presentase 25%.

Pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia selama siklus II berjalan dengan baik. Siswa memperlihatkan keaktifan serta ikut berpartisipasi dengan sangat baik ketika proses pembelajaran. Siswa dapat mengikuti pembelajaran dan menyimak penjelasan guru. Selain itu, siswa kini lebih berani untuk mengutarakan pendapat. Tidak ada lagi rasa malu-malu ketika bertanya maupun menjawab pertanyaan dari guru. Keadaan kelas lebih kondusif khususnya pada saat permainan berlangsung karena hasil refleksi pada pertemuan sebelumnya telah diterapkan. Dari penjelasan tersebut, siklus II telah mencapai indikator keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi teks biografi. Telah terjadi peningkatan motivasi belajar, regulasi diri, dan hasil belajar yang ditunjukkan oleh siswa maka penelitian ini dicukupkan sampai siklus II karena telah sesuai dengan sasaran yang diinginkan.

PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas kolaboratif dengan materi teks biografi telah berlangsung selama tiga siklus pelaksanaan yang terdiri dari kegiatan prasiklus, siklus I, dan siklus II. Pelaksanaan penelitian pada siklus I dan siklus II menerapkan metode permainan perang dinding dengan maksud meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X Ikhwan SMA IT Izzuddin Palembang. Motivasi belajar tersebut juga didukung oleh data angket dari regulasi diri serta hasil belajar peserta didik.

Instrumen berbentuk angket motivasi belajar siswa telah diujikan terlebih dahulu sebelum disebar luaskan, dari 25 butir pernyataan yang tertera terdapat 20 butir pernyataan yang valid. Motivasi belajar siswa pada materi teks biografi pada saat siklus I mendapatkan nilai rata-rata sebesar 77,38 atau sebesar 77,4%. Sedangkan untuk siklus II nilai rata-rata yang didapatkan sebesar 79,66 atau sebesar 80%. Hasil tersebut membuktikan bahwa terjadi kenaikan pemerolehan nilai rata-rata motivasi belajar pada kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia khususnya teks biografi. Penggunaan metode permainan yang asyik dan memikat meningkatkan keinginan atau motivasi belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan paparan serta pembahasan di atas, penerapan metode pembelajaran yaitu metode games atau permainan di dalam kegiatan pembelajaran teks biografi didapatkan hasil, yaitu mampu mendukung peningkatan motivasi belajar siswa. Begitu pula mampu meningkatkan regulasi diri dan hasil belajar siswa terutama permainan perang dinding.

REFERENSI

- El, M., Lanos, C., & Lestari, H. (2022). *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga Tersedia Online : <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/riyadhohjurnal> VOLI BERBASIS MULTIMEDIA DI SMA YP YAQLI OKU TIMUR SUMATERA SELATAN LEARNING EFFECTIVENESS OF MULTIMEDIA BASED VOLLEYBALL. Jurnal Pendidikan Olahraga Volume 5 , Nomor 2 , Tahun 2022 UPT Publikasi dan Pengelolaan Jurnal Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin. 5, 50–54.*
- Fitria, A., Fitri, R., & Satini, R. (2024). *Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Teks Biografi Siswa Fase E SMA Negeri 3 Pariaman. 4, 2803–2810.*
- Hoerudin, C. (2024). *UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI METODE ROLE PLAYING. 2(1), 5–12.*
- Lestari, T., Talitha, S., & Dahniar, L. (2023). *PENERAPAN METODE PERANG DINDING PADA MATERI TEKS BIOGRAFI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK. VI(1), 64–73.*

- Najib, M., Lestari, H., & Fahritsani, H. (2023). *IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DARING SELAMA PANDEMI COVID-19 MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN*. 3(ii), 105–120.
- Nugroho, G. (2020). Analisis motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di SDN 16/ii Sepunggur. *Integrated Science Education Journal*, 1(2), 67–71. <https://doi.org/10.37251/isej.v1i2.67>