

PENERAPAN METODE PERANG DINDING PADA MATERI TEKS BIOGRAFI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

Tania Lestari ^{a*)}, Stella Talitha ^{a)}, Lusi Dahniar ^{b)}

^{a)} Universitas Pakuan, Kota Bogor, Indonesia.

^{b)} Sekolah Menengah Atas Negeri 10, Kota Bogor, Indonesia

^{*)}e-mail korespondensi: tanialestari2910@gmail.com

Riwayat Artikel : diterima: 4 Desember 2023; direvisi: 19 Desember 2023 0000; disetujui: 25 Desember 2023

Abstrak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa SMA dengan menerapkan metode permainan perang dinding pada materi teks biografi. Motivasi belajar tersebut dapat dilihat dari dua sumber, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Fokus penyelesaian masalah penelitian ini terletak pada motivasi ekstrinsik. Motivasi ekstrinsik yang dilakukan guru dalam rangkaian pembelajaran memiliki tujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar serta hasil belajar. Jenis penelitian yang dipakai pada penelitian ini adalah PTKK atau Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif dengan subjek penelitian sebanyak 36 orang yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif adalah penelitian yang dilaksanakan oleh guru dan bertindak sebagai pengamat serta berkolaborasi dengan peneliti lain. Dilakukan 3 siklus di dalam penelitian ini yang terdiri dari pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Ketiga siklus tersebut menggunakan empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Angket dan tes hasil belajar siswa mengenai teks biografi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini. Dari rangkaian pengolahan data tersebut didapatkan hasil penelitian yaitu terjadinya kenaikan motivasi belajar siswa. Ditunjukkan melalui nilai rata-rata sebesar 77,38 atau sebesar 77,4% pada siklus I menjadi 79,66 atau sebesar 80% pada siklus II. Data ini didukung dengan peningkatan regulasi diri yang ditunjukkan melalui nilai rata-rata sebesar 49,02 atau sebesar 65% pada siklus I menjadi 53,52 atau sebesar 71% pada siklus II dan hasil belajar siswa menunjukkan nilai rata-rata yang didapat dari siklus I sebesar 74,2 menjadi 76,8 pada siklus II. Dengan demikian penerapan metode permainan perang dinding pada teks biografi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran, Metode Permainan, Perang Dinding, Teks Biografi, Motivasi Belajar

THE APPLICATION OF WALL WAR METHOD IN BIOGRAPHY TEXT MATERIALS TO IMPROVE STUDENT'S LEARNING MOTIVATION

Abstract. This research was conducted to find out how to increase the learning motivation of senior high school students by applying the wall war game method to biographical text material. Learning motivation can be seen from two sources, namely intrinsic and extrinsic motivation. The focus of this research problem lies in extrinsic motivation. Extrinsic motivation carried out by teachers in the learning series has the aim of increasing student motivation for learning and learning outcomes. The type of research used in this research is PTKK or collaborative classroom action research, with 36 research subjects consisting of 15 male students and 21 female students. Collaborative Classroom Action Research is research carried out by teachers acting as observers and collaborating with other researchers. Three cycles were carried out in this research, consisting of the pre-cycle, cycle I, and cycle II. These three cycles use four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. Questionnaires and tests on student learning outcomes regarding biographical texts are data collection techniques used in this research. From the series of data processing steps, research results were obtained, namely an increase in student learning motivation. This is shown by an average value of 77.38 or 77.4% in cycle I and 79.66 or 80% in cycle II. This data is supported by an increase in self-regulation, which is shown by an average score of 49.02 or 65% in cycle I to 53.52 or 71% in cycle II, and student learning outcomes show the average score obtained from cycle I amounting to 74.2 to 76.8 in cycle II. Therefore, the application of the wall war game method to biographical texts can increase senior high schools' students learning motivation.

Keywords: Learning Methods, Game Methods, Wall Wars, Biographical Texts, Learning Motivation

I. PENDAHULUAN

Terdapat berbagai macam aspek penting di dalam pembangunan bangsa, salah satunya adalah pendidikan. Melalui pendidikan terbentuklah suatu karakter bangsa yang dapat menyongsong masa depan cemerlang. Di dalam dunia pendidikan banyak sekali terjadi lika-liku perjalanan seperti faktor yang perlu diperhatikan pada proses pendidikan, diantaranya adalah guru sebagai pelaksana pendidikan. Harapan besar yang dibebankan kepada guru adalah

kemampuan yang memadai dalam ilmu pengetahuan. Psikologi pendidikan merupakan ilmu yang perlu dipelajari sebagai pendidik untuk menunjang keberhasilan proses pendidikan. Hal ini karena psikologi di dalam dunia pendidikan merupakan ilmu pengetahuan yang memiliki tujuan untuk mempelajari tingkah laku manusia yang berlaku, baik sebagai individu yang tunggal dan mandiri maupun sebagai individu yang hidup dan memiliki hubungan dengan lingkungan sekitar yaitu lingkungan alam maupun lingkungan sosialnya (Nurhuda dan Karimah, 2023).

Terjadinya proses belajar sangat sulit untuk diketahui karena belajar merupakan proses yang sangat kompleks. Emosi serta motivasi merupakan faktor yang tidak kalah penting dalam menyertai dan memanifestasi aktivitas belajar (Saptono, 2016). Motivasi yang timbul dan dimiliki oleh siswa akan membawa siswa kepada rasa semangat yang tinggi, disiplin terhadap dirinya sendiri, memiliki sikap yang tanggung jawab, dan serius dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan ini dapat dikatakan bahwa peran motivasi dalam proses pembelajaran merupakan sumber energi psikologis.

Adanya emosi di dalam proses pembelajaran menyebabkan seseorang mampu untuk merasakan rasa takut, senang, sedih, cemburu, aman, cinta, semangat, dan perasaan-perasaan yang timbul lainnya. Sedangkan motivasi dapat membuat seseorang untuk melakukan sesuatu dan memilih untuk bertahan pada saat melakukannya. Motivasi atau *move* yang berasal dari bahasa Latin memiliki pengertian sebagai gerak atau dorongan untuk bergerak, sedangkan menurut Atkinson (2000) motivasi merupakan suatu tendensi seseorang untuk berbuat yang meningkat, guna menghasilkan satu hasil atau lebih pengaruh.

Ketekunan serta rasa tidak mudah untuk putus asa dalam mencapai sebuah kesuksesan meskipun terlalu banyak halang dan rintang, terlihat dari siswa yang memiliki motivasi tinggi untuk belajar. Keterlibatan serta keaktifan siswa di dalam proses pembelajaran akan memunculkan motivasi belajar, sehingga sangat penting bagi guru untuk memerhatikan kondisi tersebut agar mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Pada saat ingin meningkatkan motivasi belajar, pembelajaran haruslah dengan metode yang tepat. Hal ini karena ketepatan metode pembelajaran yang diterapkan akan mempengaruhi motivasi dan rasa keingintahuan siswa yang nantinya juga akan mempengaruhi motivasi belajar.

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 (Amris, 2021). Metode pembelajaran yang sering sekali dipakai oleh pendidik adalah metode yang monoton seperti ceramah. Memang betul bahwasanya penggunaan metode ceramah banyak membantu siswa untuk lebih menangkap materi pembelajaran yang hendak dan sedang disampaikan oleh guru. Namun, pemilihan metode yang lain untuk dikombinasikan bersama dengan metode ceramah akan memberikan hasil yang lebih optimal di dalam proses pembelajaran.

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 (Handayani dan Rochmahwati, 2020; Widayanti dan Slameto, 2016). Salah satu bentuk penerapan metode permainan ini adalah dengan menggunakan perang dinding yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran di kelas. Perang dinding adalah permainan atau kuis yang dilakukan dengan menjawab soal-soal pada post-it yang sudah ditempel

di dinding atau papan tulis. Kelompok yang menjawab paling banyak dan benar serta paling cepat membersihkan dinding mereka dari post-it akan keluar sebagai pemenang. Level permainan perang dinding sangat sesuai untuk jenjang sekolah menengah atas.

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.

Maslow (2013) berpendapat bahwa motivasi intrinsik jelas lebih mendominasi dari pada motivasi ekstrinsik. Namun, dapat diingat bahwa motivasi ekstrinsik juga berarti dan berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini karena banyak kemungkinan yang terjadi pada keadaan siswa yang dapat berubah-ubah atau dinamis. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang dialami oleh siswa kurang menarik perhatiannya sehingga diperlukan dorongan yang lebih kuat dari luar yaitu motivasi ekstrinsik. 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 SMAN 10 Bogor 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.

Teks biografi adalah teks yang memiliki struktur yaitu orientasi (pengenalan gambaran tokoh), peristiwa penting yang dialami tokoh, serta reorientasi yang berarti bagian penutup teks berisi simpulan atau tulisan mengenai pandangan penulis terhadap tokoh (Pramesti dkk, 2023). Selain itu terdapat kaidah kebahasaan yang perlu diketahui oleh siswa di dalam teks biografi agar pada saat menyusun teks biografi, peserta didik dapat memilih diksi dan menyusun kalimat dengan tepat. Mengombinasikan permainan ke dalam pembelajaran yang terkesan penuh dengan teks, tentu membuat peserta didik menjadi penasaran.

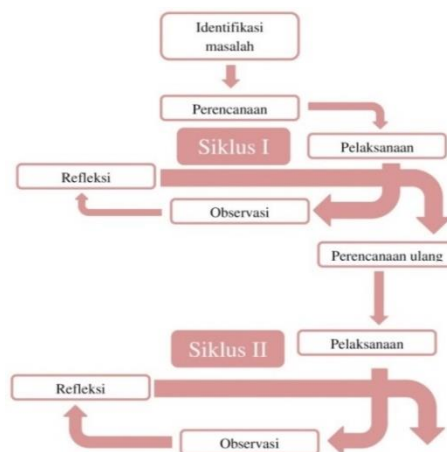
Penggunaan metode perang dinding diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta memahami materi pembelajaran teks biografi. Penelitian ini akan mengkaji penerapan metode permainan perang dinding untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilaksanakan di SMAN 10 Bogor berada di Jalan Pinang Raya Komplek Perumahan Yasmin, Sektor VI, Bogor Barat, Kota Bogor menggunakan penelitian tindakan kelas kolaboratif tahun ajaran 2022/2023 semester genap. Tepatnya bulan Februari sampai dengan April dengan menyesuaikan jam pelajaran bahasa Indonesia pada sekolah tersebut. Subjek penelitian tindakan kelas kolaboratif yaitu siswa dari kelas X-H dengan jumlah 36 orang, terdiri dari siswa laki-laki sebanyak 15 orang dan siswa perempuan sebanyak 21 orang.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) yang dilakukan berfokus pada Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif. Penelitian tindakan kelas menurut Sanjaya (2009:12) 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. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dapat dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Penelitian

Penelitian yang dilakukan pada kelas X-H 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. Hasil presentase dijabarkan sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Perhitungan data angket yang terdiri dari motivasi diri dan regulasi diri terhadap seluruh siswa akan diperoleh presentase nilai yang dapat ditransformasikan dengan penentuan skala presentasi menurut Ngalim Purwanto (2010) sebagai berikut.

TABEL 1. Kriteria Keberhasilan Motivasi Belajar Siswa

Presentase	Kriteria
86 – 100%	Sangat Baik
76 – 85%	Baik
60 – 75%	Cukup
55 – 59%	Kurang
≤ 54%	Kurang Sekali

Hasil belajar pada penelitian memiliki peran sebagai data pendukung untuk melihat adakah peningkatan terhadap motivasi belajar siswa melalui pemahaman individu dalam menguasai suatu materi. Analisis data terhadap hasil belajar dilakukan dengan menggunakan analisis kuantitatif yang dapat dilihat dengan formula sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Selanjutnya untuk menghitung presentasi jumlah siswa yang meraih nilai ≥ 75 dapat dihitung dengan memakai rumus Sturges Rules yang kemudian digunakan untuk menentukan rentang kelas serta panjang kelas interval sehingga didapatkan hasil distribusi frekuensi variable hasil belajar seperti tabel berikut.

TABEL 2. Distribusi Frekuensi Variabel Hasil Belajar

Interval	Kriteria
85 – 100	Sangat Baik
75 – 84	Baik
65 – 74	Cukup
55 – 64	Kurang
45 - 54	Kurang Sekali

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. 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 XI. 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 ice breaking dan 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.

B. 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 3. 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 3 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 4. 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 4 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-H SMAN 10 Bogor hadir mengikuti tes akhir yang diadakan. Berikut ini adalah hasil belajar bahasa Indonesia siswa:

TABEL 5. 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 5 di atas diperoleh informasi mengenai nilai rata-rata hasil belajar bahasa Indonesia siswa pada siklus I sebesar 74,2. 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.

C. 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 6. 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 6 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 7 di bawah ini:

TABEL 7. 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 7 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-H SMAN 10 Bogor hadir mengikuti tes akhir siklus II yang diadakan pada siklus II. Berikut adalah tabel perolehan hasil belajar bahasa Indonesia siswa pada siklus II:

TABEL 8. 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 8 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%.

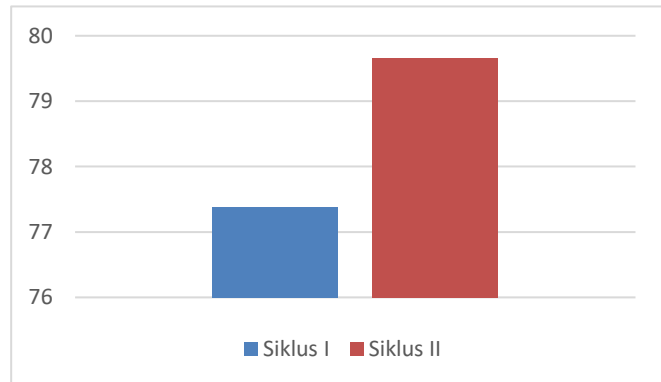
Pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia selama siklus II berjalan dengan baik. Siswa memperlihatkan keaktifan serta ikut berpartisipasi dengan sangat baik ketika proses pembelajaran. Siswa dapat mengikuti pembelajaran dan menyimak penjelasan guru. Selain itu, siswa kini lebih berani untuk mengutarakan 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.

D. 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-H. 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. Metode permainan perang dinding yang digunakan pada siklus I dan siklus II untuk meningkatkan motivasi belajar dapat dipaparkan melalui gambar berikut:

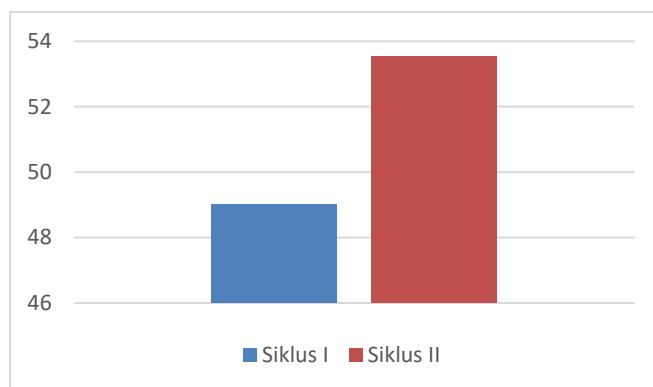


Gambar 2. Keberhasilan Motivasi Belajar Siswa

Gambar tersebut dapat menjelaskan bahwa siswa yang mempunyai motivasi belajar siklus I berjumlah 6 orang atau sebesar 16,67%, siswa yang mempunyai motivasi belajar baik berjumlah 13 orang atau sebanyak 36,11%, siswa yang mempunyai motivasi belajar cukup berjumlah 15 orang atau sebanyak 41,67%, dan siswa yang mempunyai motivasi belajar kurang berjumlah 2 orang atau sebanyak 5,56%. Pada siklus II, siswa yang mempunyai motivasi belajar sangat baik mengalami peningkatan menjadi 14 orang atau sebanyak 38,89%, siswa yang mempunyai motivasi belajar baik mengalami penurunan menjadi berjumlah 11 orang atau sebanyak 30,56%, siswa yang mempunyai motivasi belajar cukup mengalami penurunan menjadi berjumlah 10 orang atau sebanyak 27,78%, dan siswa yang mempunyai motivasi

belajar kurang mengalami penurunan berjumlah 1 orang atau 2,78%.

Pemerolehan data regulasi diri sama halnya dengan pemerolehan data motivasi belajar, yaitu dengan menggunakan angket. Angket yang ingin dibagikan kepada subjek penelitian terlebih dahulu diuji. Dari 25 butir pernyataan yang terpampang, terdapat 15 butir pernyataan yang valid. Regulasi diri siswa dalam pembelajaran teks biografi pada siklus I mendapatkan nilai rata-rata sebesar 49,02 atau 65%. Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata yang didapatkan sebesar 53,52 atau 71%. Data tersebut menerangkan bahwa terjadi peningkatan pemerolehan nilai rata-rata regulasi diri dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya teks biografi. Hasil perolehan nilai rata-rata regulasi diri siswa dengan menggunakan metode permainan perang dinding pada siklus I dan siklus II dapat ditampakkkan pada gambar berikut ini:

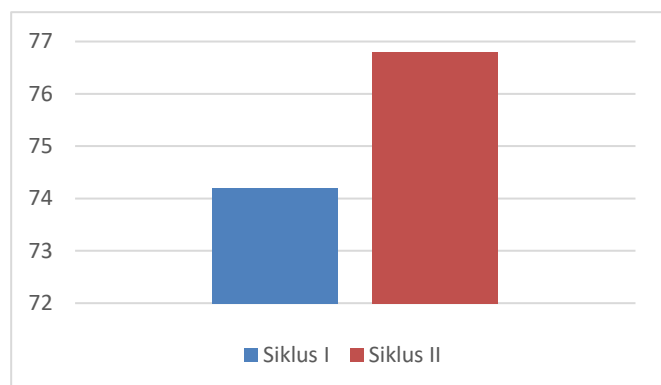


Gambar 3. Keberhasilan Regulasi Diri Siswa

Pada siklus I siswa yang mempunyai regulasi diri sangat baik berjumlah 3 orang atau sebanyak 8,33%, siswa yang mempunyai regulasi diri baik berjumlah 3 orang atau sebanyak 8,33%, siswa yang mempunyai regulasi diri cukup berjumlah 21 orang atau sebanyak 58,33%, siswa yang mempunyai regulasi diri kurang berjumlah 3 orang atau sebanyak 8,33%, dan siswa yang mempunyai regulasi diri kurang sekali berjumlah 6 orang atau sebanyak 16,67%. Lalu pada siklus II siswa yang mempunyai regulasi diri sangat baik mengalami peningkatan menjadi 4 orang atau sebanyak 11,11%, siswa yang mempunyai regulasi belajar baik mengalami peningkatan menjadi 8 orang atau sebanyak 22,22%, siswa yang mempunyai regulasi diri cukup mengalami penurunan menjadi 18 orang atau sebanyak 50,00%, siswa yang mempunyai regulasi diri kurang mengalami penurunan menjadi 2 orang atau 5,56%, dan siswa yang mempunyai regulasi diri kurang sekali mengalami penurunan menjadi 4 orang atau 11,11%.

Hasil belajar merupakan data pendukung yang menunjang penelitian ini untuk melihat pengaruh metode permainan perang dinding dalam proses belajar. Anggapan dasar bagi individu yang memiliki motivasi belajar tinggi, maka hasil belajar pun dapat berjalan beriringan untuk mendapatkan penilaian yang tinggi. Sejalan dengan penelitian yang menyatakan hal serupa bahwa dengan media pembelajaran yang menarik, maka regulasi diri siswa pun akan meningkat, dan hal ini yang menimbulkan motivasi

belajar siswa pun meningkat (Sartika, 2021; Burhan dkk, 2022). Motivasi dan regulasi diri meningkat, maka hasil belajar siswa pun akan mencapai titik optimalnya (Hatmiah dkk, 2022; Romadhoni dkk, 2019)



Gambar 4. Nilai Hasil Belajar Siswa

Di atas adalah gambar 4 yang menampilkan nilai rata-rata hasil belajar teks biografi pada siklus I, yaitu 74,2. Total siswa yang mendapatkan nilai sesuai dengan KKM terdapat 22 orang. Lalu, pada siklus II peningkatan pencapaian rata-rata nilai hasil belajar siswa yaitu 76,8 dan total siswa yang mendapatkan nilai sesuai dengan KKM sebanyak 27 orang. Maka, telah terjadi peningkatan hasil belajar para siswa seperti telah disuguhkan dalam bentuk gambar seperti di atas.

IV. KESIMPULAN

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

- Amris, F. K., & Desyandri, D. (2021). Pembelajaran Tematik Terpadu menggunakan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2171-2180.
- Atkinson, E. S. (2000). An investigation into the relationship between teacher motivation and pupil motivation. *Educational Psychology*, 20(1), 45-57.
- Burhan, B., Sigit, A., & Alwi, M. (2022). Pengaruh Dukungan Keluarga, Konsep Diri Akademik dan Regulasi Diri terhadap Motivasi Berprestasi Mahasiswa UPPJB-UT Makassar (Studi Pada Mahasiswa Pendas Pokjar Tana Toraja). *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 5(1), 69-83.
- Handayani, W., & Rochmahwati, P. (2020). Metode Permainan Dengan Papan Angka Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 201-215.

Hatmiah, H., Elpisah, E., & Tahir, M. I. T. (2022). Hubungan Antara Perhatian Orang Tua, Konsep Diri, Motivasi dengan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4499-4505.

Maslow, A. H. (2013). *Toward a psychology of being*. Simon and Schuster.

Nugroho, G. (2020). Analisis Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di SDN16/II Sepunggur. *Integrated Science Education Journal*, 1(2), 65-69.

Nurhuda, S. P., & Karimah, A. (2023). Hakikat Manusia Sebagai Makhluk Sosial Dalam Pandangan Islam. *Jurnal Ilmu Sosial, Humaniora Dan Seni*, 1(4), 684-690.

Pramesti, E. G., Zafiera, F. D., Huwaida, J. H., Khairunnisa'Anugerah, S., & Utomo, A. P. Y. (2023). Analisis Frasa pada Teks Biografi dalam Buku Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas X Kurikulum Merdeka. *Jurnal Majemuk*, 2(4), 524-534.

Romadhoni, E., Wiharna, O., & Mubarak, I. (2019). Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran gambar teknik. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 6(2), 228-234.

Sanjaya, W. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media Grup.

Saptono, Y. J. (2016). Motivasi dan keberhasilan belajar siswa. *REGULA FIDEI: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 181-204.

Sartika, S. H. (2021). Motivasi Belajar dan Regulasi Diri Mahasiswa Selama Pandemi Covid-19. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 260-271.

Widayanti, E. R., & Slameto, S. (2016). Pengaruh penerapan metode teams games tournament berbantuan permainan dadu terhadap hasil belajar IPA. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(3), 182-195.