

**PENERAPAN METODE *COOPERATIVE LEARNING* TIPE STUDENT TEAM
ACHIEVEMENT DIVISIONS (STAD) BERBANTUAN PERMAINAN
"MENEBAK TOKOH" UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS
TEKS BIOGRAFI**

Fathin Fadila¹, Ida Ayu Made Wedasuwari²

Universitas Mahasaraswati Denpasar

*Email : dayuweda@unmas.ac.id²**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis teks biografi siswa kelas X.1 SMAN 5 Denpasar melalui penerapan metode *Cooperative Learning* tipe STAD yang dikombinasikan dengan permainan edukatif "Menebak Tokoh". Masalah utama dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar menulis teks biografi sebelum tindakan, yaitu nilai rata-rata pra-siklus hanya 63,4 dengan ketuntasan belajar sebesar 32,5%. Selain itu, pembelajaran cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, evaluasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas X.1. Pengumpulan data dilakukan melalui tes menulis teks biografi, observasi aktivitas belajar siswa, dan lembar refleksi. Instrumen penilaian menggunakan rubrik berbasis struktur, isi, dan kebahasaan teks biografi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan menulis teks biografi siswa. Nilai rata-rata naik dari 79,3 pada siklus I menjadi 94,3 pada siklus II, dengan ketuntasan belajar mencapai 100%. Semua siswa dinyatakan tuntas, termasuk mereka yang sebelumnya memperoleh nilai di bawah KKM.

Kata kunci: *Cooperative Learning*, Menulis, Permainan Menebak Tokoh.

Abstract

This study aims to improve the ability of students in Class X.1 at SMAN 5 Denpasar to write biographical texts through the application of the Cooperative Learning method, specifically the STAD type, combined with an educational game called "Menebak Tokoh" (Guess the Figure). The main problem in this research is the low achievement in writing biographical texts before the intervention, with an average pre-cycle score of only 63.4 and a learning mastery rate of 32.5%. Additionally, the learning process tends to be monotonous and does not actively involve students. The research method used is Classroom Action Research (PTK), conducted in two cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation, evaluation, and reflection. The research subjects were 32 students from Class X.1. Data collection was carried out through biographical text writing tests, observations of student learning activities, and reflection sheets. The assessment instrument used a rubric based on the structure, content, and language of the biographical text. The results of the study showed a significant improvement in students' ability to write biographical texts. The average score increased from 79.3 in Cycle I to 94.3 in Cycle II, with a learning mastery rate reaching 100%. All students were deemed proficient, including those who previously scored below the minimum passing grade (KKM).

Keywords: *Cooperative Learning, Guess The Figure Game, Writing.*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pengembangan sumber daya manusia. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, kemampuan menulis merupakan salah satu keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh siswa, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Menulis adalah salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa,

karena menulis tidak hanya mengajarkan siswa tentang bagaimana merangkai kata, tetapi juga mengajarkan siswa tentang bagaimana mengaplikasikan tulisan tersebut menjadi sebuah karya (Husna, 2023). Kemampuan siswa dalam menulis erat kaitannya dengan kemampuan memahami berbagai jenis teks.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) tidak hanya menekankan pada kemampuan memahami teks, tetapi juga pada kemampuan siswa dalam menulis berbagai jenis teks sesuai dengan kaidah dan struktur yang berlaku. Salah satu jenis teks yang penting untuk dikuasai siswa adalah teks biografi. Teks biografi tidak hanya mengasah kemampuan menulis siswa secara teknis, tetapi juga menumbuhkan apresiasi terhadap tokoh-tokoh inspiratif dalam sejarah, budaya, maupun kehidupan sehari-hari. Kemampuan menulis teks biografi mencakup keterampilan memahami struktur teks, penggunaan bahasa yang sesuai, dan menyusun informasi secara runtut serta logis (Kemendikbud, 2017).

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas X.1 SMAN 5 Denpasar, siswa mengalami kesulitan dalam menemukan ide utama tokoh yang akan ditulis, menyusun alur cerita biografi secara logis, serta menggunakan unsur kebahasaan yang sesuai seperti kata kerja tindakan dan konjungsi kronologis. Hal ini berdampak pada kualitas teks biografi yang ditulis siswa, yang cenderung kurang lengkap, tidak runtut, dan tidak memenuhi struktur teks biografi yang benar. Berdasarkan data hasil penilaian awal, hanya sekitar 45% siswa yang mampu mencapai nilai minimum ketuntasan belajar (75), sementara sisanya menunjukkan performa yang kurang memuaskan dalam aspek isi, struktur, dan kebahasaan.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, membangun kerja sama, dan membuat proses belajar menjadi menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang sesuai adalah model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Divisions* (STAD). Model ini menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan belajar bersama. Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Divisions* (STAD) mendorong siswa untuk berdiskusi, saling membantu, dan berbagi pengetahuan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna (Slavin, 2020).

Permainan "Menebak Tokoh" juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, mengurangi tekanan dalam menulis, dan memperkuat daya ingat siswa terhadap informasi yang telah dipelajari. Dalam kelompok kecil, siswa akan berdiskusi, menukar informasi, dan menyusun profil tokoh sebelum menyajikannya kepada kelompok lain dalam bentuk tulisan biografi. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan menulis, tetapi juga memperkuat keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi siswa.

Berdasarkan hasil kajian terhadap kondisi pembelajaran di kelas X.1 SMAN 5 Denpasar, serta mempertimbangkan efektivitas model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Student Team Achievement Divisions* dan permainan edukatif dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa, peneliti memandang perlu untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks biografi melalui penerapan *Cooperative Learning* Tipe *Student Team Achievement Divisions* learning berbantuan permainan "Menebak Tokoh".

Melalui penelitian ini, diharapkan siswa tidak hanya mampu menulis teks biografi dengan struktur dan kebahasaan yang benar, tetapi juga memiliki sikap apresiatif terhadap keteladanan tokoh yang ditulis. Di sisi lain, guru juga dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, menyenangkan, dan kontekstual. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran bahasa Indonesia yang lebih efektif dan berorientasi pada penguatan Profil Pelajar Pancasila, khususnya dalam hal berpikir kritis, kreatif, serta bergotong royong dalam pembelajaran.

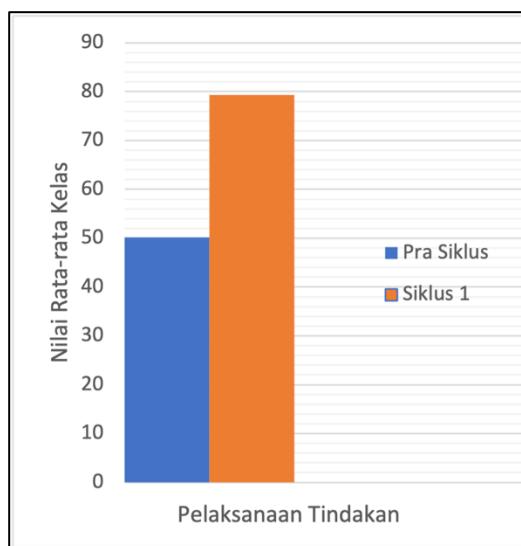
2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Class action research*). Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas X.1 SMAN 5 Denpasar yang berjumlah 32 orang. Obyek dalam penelitian ini adalah kemampuan menulis teks biografi siswa kelas X.1 SMAN 5 Denpasar. Proses pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitian dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes menulis, dan lembar observasi aktivitas siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus I dilakukan 1 kali pertemuan, pada hari Senin tanggal 24 Februari dengan alokasi waktu 2 x 40 menit, materi yang diajarkan yakni teks biografi dengan kegiatan asinkron. Penelitian dilaksanakan di kelas X.1 SMAN 5 Denpasar yang berjumlah 32 siswa, terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Observer pada proses kegiatan belajar mengajar ini adalah teman sejawat. Peneliti bertindak sebagai guru dalam pelaksanaan penelitian ini. Dalam pertemuan siklus I keterlaksanaan mencapai 90,2%, dengan hasil nilai perbandingan rata-rata kelas antara siklus I dan prasiklus 79,3 yang disajikan dalam grafik dibawah ini :



Gambar 1. Grafik Perbandingan Nilai Pra Siklus

Dari grafik di atas diperoleh data bahwa dari 32 jumlah siswa yang mengikuti evaluasi pada siklus I banyak siswa memperoleh nilai 80 yaitu 16 orang siswa, siswa yang memperoleh nilai terendah sebanyak satu orang dengan perolehan nilai 60, sedangkan siswa yang memperoleh nilai tertinggi yakni 6 orang dengan perolehan nilai 90. Skor ideal pada siklus I ini yaitu 90. Dan grafik menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I meningkat.

Siklus II dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 24 Maret 2025, materi tentang Teks Biografi dengan Motode Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Student Achievement Divisions (STAD)* berbantuan permain "Menebak Tokoh". Hasil belajar yang diperoleh siswa pada mata pelajaran Teks Biografi Bahasa Indonesia pada siklus II setelah melakukan pembelajaran dengan menerapkan Metode *Cooperative Learning - STAD* Berbantuan permainan "Menebak Tokoh" mengalami peningkatan dari siklus I setelah

mengerjakan LKPD. Dalam pertemuan siklus II keterlaksanaan mencapai 95,7%, dengan hasil nilai perbandingan rata-rata kelas antara prasiklus - siklus I - siklus II 94,3 yang disajikan dalam grafik dibawah ini :



Gambar 2. Grafik Perbandingan Nilai Pra Siklus - Siklus I - Siklus II

Dari data di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan menulis siswa pada siklus II. Nilai rata-rata yang diperoleh setelah pembelajaran dengan menerapkan metode *Cooperative Learning* - STAD berbantuan permainan "Menebak Tokoh" menunjukkan peningkatan, yaitu nilai rata-rata disiklus II menjadi 94,3. Nilai rata-rata dan tingkat keberhasilan ketuntasan peningkatan kemampuan menulis teks biografi siswa mengalami peningkatan dan menunjukkan sudah diatas batas kelulusan yang telah ditentukan peneliti dengan keberhasilan ketuntasan belajar siswa sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa sudah meningkat dan mencapai KKM yang telah ditentukan pada pembelajaran siklus II karena ketuntasan di siklus II sudah mencapai 100% melebihi indikator keberhasilan penelitian.

Pembahasan

Observasi awal dilakukan untuk mengetahui kondisi siswa sebelum penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning*-STAD berbasis permainan "menebak tokoh". Berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran dan dokumentasi tugas bahasa indonesia siswa diketahui bahwa nilai rata-rata masih tergolong rendah yakni 65,4, sebagian besar siswa terlihat kurang antusias, masih pasif dalam bertanya maupun

menanggapi pertanyaan guru, dan banyak yang tidak menyelesaikan tugas tepat waktu. Beberapa peserta didik terlihat enggan bekerja sama dalam kelompok. Data ini menjadi

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan metode *Cooperative Learning* - STAD berbantuan permainan "Menebak Tokoh" untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks biografi, bahwa hasil menulis teks biografi siswa di kelas X.1 SMAN 5 Denpasar meningkat. Metode yang dipilih cocok untuk diterapkan karena dengan metode *Cooperative Learning* - STAD berbantuan permainan "Menebak Tokoh" terbukti siswa menjadi lebih aktif untuk mengikuti pembelajaran dan pembelajaran berpusat pada siswa, siswa melakukan penyelidikan pada saat percobaan sehingga siswa lebih banyak belajar untuk memecahkan masalah secara mandiri.

Pada siklus 1, dilakukan penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* - STAD dengan permainan menebak tokoh melalui Potongan gambar tokoh dengan clue. siswa dibagi dalam kelompok kecil heterogen dan diminta menebak tokoh dari petunjuk-petunjuk yang diberikan. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar menjadi 79,3 atau mengalami kenaikan sebesar 18,4% dibandingkan dengan observasi awal. Meskipun terjadi peningkatan, indikator keberhasilan belum sepenuhnya tercapai. Secara kualitatif, suasana kelas mulai lebih hidup, peserta didik mulai aktif bertanya, dan antusias mengikuti permainan. Namun, masih ditemukan beberapa kendala, seperti beberapa siswa yang belum berani menyampaikan pendapat di depan kelompok, serta kurangnya keterlibatan aktif dalam diskusi kelompok. Selain itu, waktu pelaksanaan permainan belum dikelola optimal sehingga proses pembelajaran sedikit terganggu. Hal ini menjadi dasar perbaikan pada siklus 2.

Pada siklus 2, perbaikan dilakukan dengan mengubah alur permainan menebak tokoh, yakni menggunakan permainan "Siapa Aku?" berbasis peran, memberikan waktu yang lebih terstruktur untuk diskusi, serta guru lebih aktif memotivasi siswa yang pasif agar ikut berpartisipasi. Selain itu, permainan dibuat lebih variatif agar siswa lebih tertantang. Hasil evaluasi menunjukkan rata-rata hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 94,3 mengalami kenaikan 15% dari siklus 1. Secara kualitatif, aktivitas belajar juga mengalami peningkatan yang signifikan. Peserta didik mulai aktif dalam kelompok, lebih percaya diri saat mempresentasikan hasil diskusi, dan terlihat antusias mengikuti permainan. Berdasarkan hasil tersebut, indikator keberhasilan telah tercapai, yaitu 90% siswa

memperoleh nilai di atas KKM dan aktivitas belajar berada pada kategori minimal baik. Oleh karena itu, penelitian dihentikan pada siklus 2 karena seluruh indikator keberhasilan telah terpenuhi dengan baik.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penerapan metode *Cooperative Learning* tipe STAD berbantuan permainan menebak tokoh untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks biografi di kelas X.1 SMAN 5 Denpasar yang telah dideskripsikan pada bab IV, maka diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe STAD diterapkan dengan langkah pertama menyampaikan tujuan dan motivasi, langkah kedua mengorganisasikan siswa untuk siap belajar, langkah ketiga menyajikan informasi, serta pemberian kuis dan penghargaan kelompok. Dari hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe STAD berbantuan permainan menebak tokoh mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks biografi. Peningkatan aktivitas belajar siswa ini selaras dengan peningkatan hasil belajar siswa. Kemampuan menulis teks biografi siswa pada saat pembelajaran dengan menerapkan model *Cooperative Learning* tipe STAD berbantuan permainan menebak tokoh mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal pada siklus I dan siklus II. Ketuntasan belajar klasikal mengalami peningkatan yaitu dari 79% pada siklus I menjadi 94% pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka beberapa saran yang dapat dikemukakan sebagai berikut. Pertama, bagi sekolah keberhasilan penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe STAD berbantuan permainan menebak tokoh untuk meningkatkan kemampuan menulis teks biografi membutuhkan sarana dan prasarana terutama pada bidang teknologi informatika seperti komputer, jaringan wifi dan sebagainya. Hal ini membutuhkan ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kedua bagi guru, perlu mengembangkan pembelajaran dengan menerapkan metode *Cooperative Learning* tipe STAD berbantuan video agar peserta didik terbiasa bekerja sama diantara sesama anggota kelompok dan saling membantu dalam menguasai materi guna mencapai prestasi yang maksimal. dan bagi siswa dalam menerapkan metode *Cooperative Learning* tipe STAD

berbantuan permainan menebak tokoh agar lebih aktif berdiskusi dalam kelompok sesuai petunjuk kerja dalam LKPD. Hal ini untuk menghindari agar peserta didik yang kurang aktif bisa termotivasi aktif dalam pembelajaran.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada keluarga besar SMAN 5 Denpasar yang telah banyak membantu dalam penyusunan penelitian ini, terima kasih kepada Ibu Ida Ayu Made Wedasuwari selaku Dosen Pembimbing selama PPL 2 yang senantiasa membimbing dan memberikan banyak dukungan dan semangat sehingga proses PPL 2 dan penyusunan penelitian ini berjalan dengan baik, dan tentunya berbagai pihak yang telah banyak berperan dalam penelitian ini peneliti mengucapkan banyak terima kasih.

DAFTAR PUSTAKA

- Basrowi, & Suwandi. (2008). *Memahami penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dian Ratna. (2019). *Permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Dwi, R. (2023). *Strategi Inovatif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: Cahaya Ilmu.
- Enre, F. (1988). *Dasar-dasar keterampilan berbahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud.
- Eti Rahayu. (2019). *Strategi pembelajaran berbasis permainan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Fatmasari. (2019). *Permainan kreatif untuk anak usia sekolah dasar*. Bandung: Alfabeta.
- Husna, A. (2023). *Panduan Praktis Menulis Kreatif untuk Pelajar*. Jakarta: Pustaka Eduka.
- Isjoni. (2013). *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Iskandarwassid & Sunendar, D. (2013). *Strategi pembelajaran bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kemendikbud. (2017). *Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Lie, A. (2004). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Mahsun. (2014). *Teks dalam pembelajaran bahasa Indonesia: Kurikulum 2013*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Mulyadi. (2016). *Menulis kreatif dan akademik*. Jakarta: Kencana.
- Nugraha, E. (2013). *Biografi tokoh nasional Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Rangkuti, S. (2019). *Permainan edukatif untuk anak SD*. Medan: Perdana Publishing.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman. (2012). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik (Edisi ke-7)*. Bandung: Nusa Media.
- Slavin, R. E. (2011). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik (Edisi ke-9)*. Jakarta: Indeks.
- Slavin, R. E. (2020). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik (Edisi 9)*. Jakarta: Indeks.
- Suprijono, A. (2010). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tarigan, H. G. (2008). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahono, R. S. (2013). *Pengembangan bahan ajar berbasis teks*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wena, M. (2011). *Strategi pembelajaran inovatif kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widyaningrum, L. (2014). *Strategi pengembangan keterampilan menulis*. Jakarta: Grasindo.
- Wijayana, D. (2010). *Psikologi anak usia dini*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Yulianti, L. (2011). *Strategi Pembelajaran Fisika*. Malang: UM Press.
- Yuliyanto. (2014). *Permainan edukatif anak sekolah dasar*. Semarang: Cipta Media.
- Zabadi, A., & Sutejo. (2013). *Teknik menulis biografi*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Zainurrahman. (2013). *Menulis itu mudah*. Bandung: Alfabeta.