

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1. Latar (*Setting*) Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada kelas VII-1 SMP Negeri 2 Lolofitu Moi. Sekolah ini terletak di Desa Duria, Kecamatan Lolofitu Moi, Kabupaten Nias Barat. Keadaan disekolah ini terdiri dari beberapa lokal yakni kelas VII terdiri dari 4 lokal, kelas VIII terdiri dari 4 lokal, dan kelas IX terdiri dari 4 lokal. Subjek penelitian ini adalah kelas VII-1 SMP Negeri 2 Lolofitu Moi sebanyak 20 orang 7 orang laki-laki dan 13 perempuan di kelas VII-1. Observasi yang membantu dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII-1 yakni Bapak Rosaeli Gulo, S.Pd.

Sebelum penelitian tindakan kelas dilaksanakan terlebih dahulu peneliti konsultasi kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Lolofitu Moi yaitu Bapak Elvianus Halawa, S.Pd, dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII-1 yaitu Bapak Rosaeli Gulo, S.Pd. Atas petunjuk kepala sekolah dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII-1 yakni Bapak Rosaeli Gulo, S.Pd., maka penelitian tindakan kelas tentang materi menulis teks berita dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournamet* (TGT) ini dapat dilaksanakan peneliti dengan baik dan sesuai dengan rencana yang telah dirancang peneliti.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan terdiri dari 2 (dua) siklus yakni setiap satu siklus terdiri dari 2 kali pertemuan pelaksanaan pembelajaran. Selama proses pelaksanaan tindakan, guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yang mengajar di kelas VII-1 secara langsung melakukan pengamatan terhadap peneliti dan kepada peserta didik menggunakan lembaran pengamatan yang telah disediakan peneliti.

1.1.2 Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Berita di Kelas VII SMP Negeri 2 Lolofitu Moi

a. Pelaksanaan Siklus 1

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti dan *observer* atau guru pengamat atas nama Bapak Rosaeli Gulo, S.Pd., merencanakan perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian, yaitu sebagai berikut:

- a) Alur tujuan pembelajaran (ATP), dibuat sesuai kurikulum yang berlaku di SMP Negeri 2 Lolofitu Moi.
- b) Modul ajar, dengan kelelapan sebagai berikut
 - 1) Capaian pembelajaran, peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan, atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif.
 - 2) Materi pembelajaran yaitu mengidentifikasi unsur-unsur teks berita.
 - 3) Model pembelajaran yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan menulis teks berita.
 - 4) Media pembelajaran yaitu, buku paket Bahasa Indonesia kelas VII, papan tulis dan spidol.
 - 5) Lembar pengamatan yang terdiri dari lembar observasi guru atau peneliti, lembar observasi aktivitas belajar siswa, dan lembar catatan lapangan.
 - 6) Soal tes pengetahuan berisi pertanyaan seputar materi teks berita

2. Tindakan (*Action*)

Siklus I terdiri dari 2 kali pertemuan dan setiap akhir siklus melakukan evaluasi dengan memberikan tes tertulis yaitu, menulis teks berita, dengan menentukan unsur-unsur teks berita dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Pelaksanaan kegiatan penelitian sebagai berikut:

a) Pertemuan Pertama:

Pada siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 17 Februari 2025 dengan waktu 3x40 menit dimulai pukul 10.25 12.40. Pembelajaran dilaksanakan di kelas VII SMP Negeri 2 Lolofitu Moi, dengan jumlah siswa 20 orang. Adapun tahap yang dilaksanakan peneliti pada pertemuan pertama ini, yaitu sebagai berikut:

1) Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan dimulai dengan menata ruang kelas, menyapa siswa, dan mengajak mereka berdoa sebelum pelajaran dimulai. Setelah itu, peneliti melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran siswa. Kemudian, siswa diminta menyiapkan alat tulis serta buku yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Pada tahap apresiasi dan motivasi, peneliti membantu siswa mengaitkan materi dengan aktivitas sehari-hari yang relevan dengan topik yang akan dipelajari. Selanjutnya, peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

1) Kegiatan Inti

Kegiatan inti berlangsung selama 100 menit dengan menerangkan materi yang akan dipelajari dan mengikuti langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Sesuai arahan peneliti, siswa dibagi kelompok yang terdiri dari 4 hingga 6 orang per meja. Setiap kelompok menerima materi untuk didiskusikan dengan didampingi oleh peneliti. Setelah diskusi kelompok selesai, peneliti menunjuk salah satu kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya, sementara kelompok lain memberikan tanggapan. Setelah presentasi dan tanggapan selesai, peneliti mengarahkan siswa kembali ke tempat duduk masing-masing.

2) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup berlangsung selama 10 menit, peneliti bersama siswa membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.

Selanjutnya peneliti menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya dan mengakhiri pembelajaran dengan memberi salam.

b) Pertemuan Kedua:

Setelah mengumpulkan seluruh data dari siklus I pertemuan pertama, langkah selanjutnya adalah melaksanakan siklus I pertemuan kedua. Tujuan dari pertemuan kedua ini adalah untuk memperbaiki kelemahan yang ditemukan pada siklus I pertemuan pertama dan mempertahankan kelebihan yang telah teridentifikasi melalui proses refleksi. Pelaksanaan tindakan pada pertemuan kedua hampir sama dengan pertemuan pertama. Rencana kegiatan pembelajaran akan melibatkan beberapa tahap, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Kegiatan pembelajaran akan berlangsung pada hari Selasa, tanggal 18 Februari 2025 dan waktu 3x40 menit, dimulai pukul 07.35-09.45, dengan les pembelajaran dari les pertama sampai les ketiga pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Lokasi pembelajaran tetap berada di kelas VII-1 SMP Negeri 2 Lolofitu Moi. Berikut ini dijelaskan setiap langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada siklus I pertemuan kedua.

1) Pendahuluan

Pendahuluan berlangsung selama 10 menit, pelajaran dimulai dengan menata kelas, menyapa siswa, lalu mengarahkan salah satu siswa memimpin doa sebagai pembuka sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai. Setelah itu peneliti melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran siswa. Siswa kemudian diminta menyiapkan alat tulis dan buku yang akan digunakan selama pembelajaran. Kegiatan apresiasi dan motivasi dilakukan untuk membantu siswa mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman sehari-hari yang relevan.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada pertemuan kedua berlangsung selama 100 menit dan mengikuti langkah-langkah model pembelajaran *Teams*

Games Tournament (TGT). Sesuai arahan peneliti, siswa dibagi kelompok yang terdiri dari 4 hingga 6 orang per meja. Selanjutnya peneliti menyampaikan topik pembelajaran, menyampaikan materi pembelajaran. Kemudian peneliti membagikan soal dan dikerjakan, setelah soal evaluasi dikerjakan siswa mengumpulkan hasil kerja mereka.

3) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup berlangsung selama 10 menit, peneliti bersama siswa membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. Selanjutnya peneliti menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya dan mengakhiri pembelajaran dengan memberi salam.

3. Pengamatan (*Observation*)

Kegiatan pengamatan atau observasi adalah proses mengamati setiap kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur berita, menguraikan pokok-pokok berita dan tergerak melakukan sesuatu yang kreatif dan inovatif. Pada tahap observasi, seorang guru pengamat (dalam hal ini, Bapak Rosaeli Gulo, S.Pd., yang merupakan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia VII-1) membantu peneliti dalam mengamati kegiatan peneliti dan kegiatan siswa. Bapak Rosaeli Gulo, S.Pd., juga bertugas mencatat semua informasi yang terjadi di dalam kelas selama penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Pengamatan dilakukan secara menyeluruh selama proses pembelajaran berlangsung, sesuai dengan indikator dan lembar pengamatan yang telah disiapkan sebelumnya. Hal ini mencakup lembar pengamatan untuk guru dan lembar pengamatan untuk siswa, yang digunakan sebagai panduan dalam mengamati berbagai aspek yang relevan dalam proses pembelajaran.

(a) Hasil Data dan Skor Lembar Pengamatan/Observasi Siklus 1

Berikut adalah hasil observasi yang diberikan oleh guru pengamat (guru mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII-1) selama

penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournamet* (TGT)) pada siklus I (pertemuan pertama dan kedua):

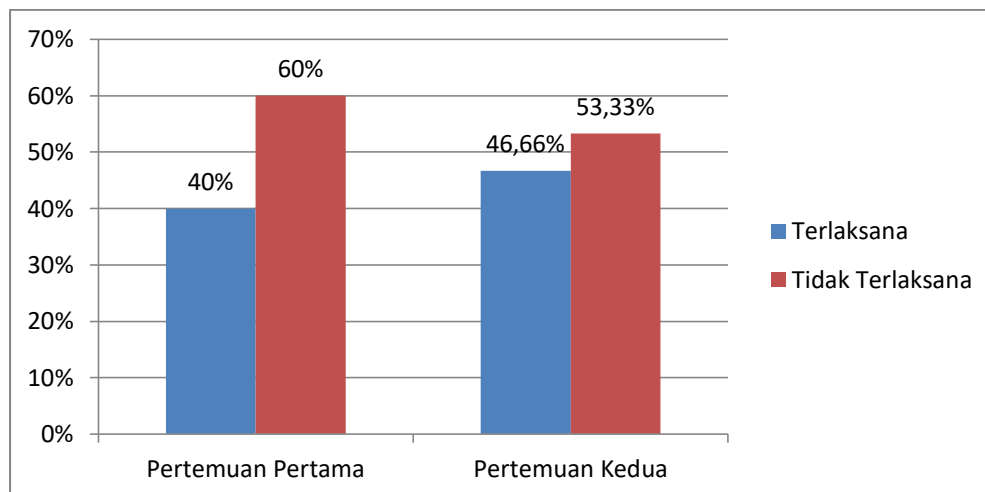
1) Hasil Lembar Observasi Peneliti Pertemuan Pertama dan Kedua

Hasil dari kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan pertama dan kedua menunjukkan bahwa aktifitas guru masih kurang. Pada pertemuan pertama, aktifitas peneliti yang berhasil terlaksana mencapai 40%, sedangkan aktifitas yang tidak terlaksana mencapai 60%. Pada pertemuan kedua, aktifitas peneliti yang berhasil terlaksana 46,66%, namun masih ada 53,33% aktifitas yang tidak terlaksana. Berdasarkan catatan dari guru pengamat (guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII-1) selama pertemuan pertama dan kedua pada siklus I, terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan pada kegiatan siswa saat melaksanakan pembelajaran. Berikut adalah beberapa poin yang diidentifikasi:

Tabel 4.1
Hasil Rata-Rata Presentase Observasi Peneliti Pada Siklus I

No	Pertemuan	Banyak Item Yang Terlaksana	Presentase (Persen)	Banyak Item Yang Tidak Terlaksana	Presentase (Persen)
1	Pertama	6 item	40%	9 item	60%
2	kedua	7 item	46,66%	8 item	53,33%

Berdasarkan tabel yang ada, grafik hasil observasi peneliti selama proses pembelajaran pada siklus I pertemuan pertama dan kedua, dapat disusun. Grafik tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Grafik 4.1

Hasil Rata-Rata Presentase Observasi Peneliti Siklus I

Keterangan:

- Kegiatan peneliti yang terlaksana siklus I pertemuan pertama: 6 item (40%)
- Kegiatan peneliti yang belum terlaksana siklus I pertemuan pertama: 9 item (60%)
- Kegiatan peneliti yang terlaksana siklus I pertemuan kedua: 7 item (46,66%)
- Kegiatan peneliti yang belum terlaksana siklus I pertemuan kedua: 8 item (53,33%)

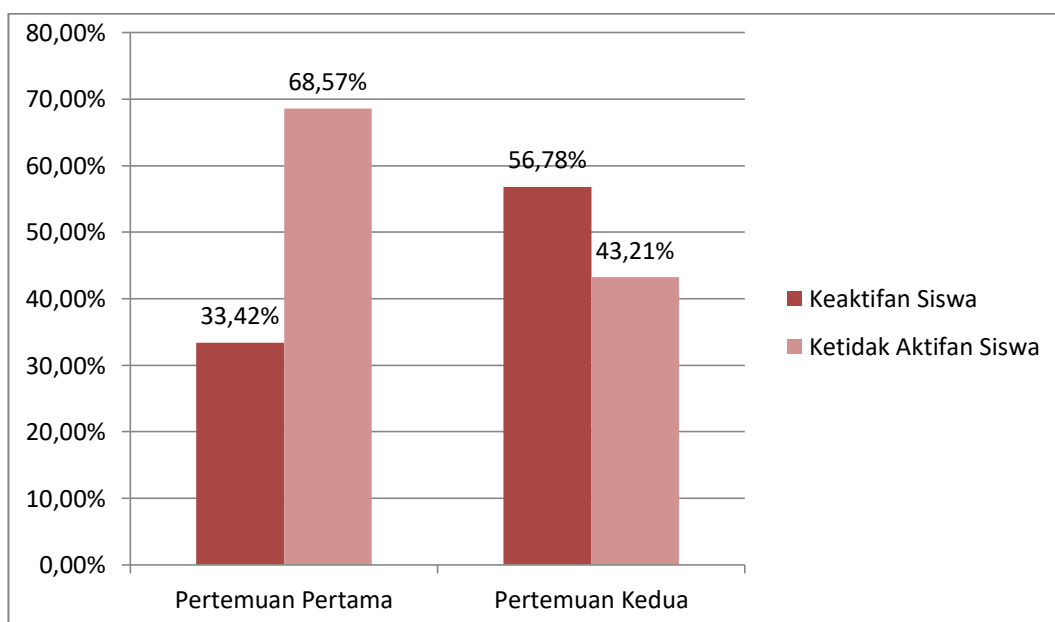
2) Hasil Observasi Aspek Keaktifan Siswa Pertemuan Pertama dan Kedua

Berdasarkan hasil observasi pada siswa selama siklus I, pada pertemuan pertama, persentase siswa yang aktif hanya mencapai 31,42%, sementara yang tidak aktif mencapai 68,57%. Namun, pada pertemuan kedua, terjadi peningkatan, di mana persentase siswa yang aktif mencapai 56,78% dan siswa yang tidak aktif sebanyak 43,21%. Dari beberapa catatan yang diberikan oleh guru pengamat (Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII-1) selama siklus I, baik pada pertemuan pertama maupun kedua, teridentifikasi beberapa kelebihan dan kekurangan dalam kegiatan siswa selama proses pembelajaran. Berikut adalah rangkuman dari catatan tersebut:

Tabel 4.2
Hasil Rata-Rata Presentase Observasi Keaktifan Siswa Kelas VII-I SMP
Negeri 2 Lolofitu Moi Siklus I

No	Siklus I	Keaktifan Siswa	Ketidak Aktifan Siswa
1	Peretemuan pertama	33,42%	68,57%
2	Pertemuan kedua	56,78%	43,21%

Berdasarkan tabel di atas, kita dapat menyusun grafik yang menggambarkan tingkat keaktifan dan ketidakaktifan siswa pada siklus I, pada pertemuan pertama dan kedua. Untuk penjelasan yang lebih jelas, grafik tersebut dapat dilihat di bawah ini.



Grafik 4.2
Keaktifan Siswa Kelas VII-I SMP Negeri 2 Lolofitu Moi Siklus I

Keterangan:

- a. Siklus I Pertemuan Pertama (Siswa yang Aktif) 33,42%
- b. Siklus I Pertemuan Pertama (Siswa yang Tidak Aktif) 68,57%
- c. Siklus I Pertemuan Kedua (Siswa yang Aktif) 56,77%
- d. Siklus I Pertemuan Kedua (Siswa yang Tidak Aktif) 43,21%

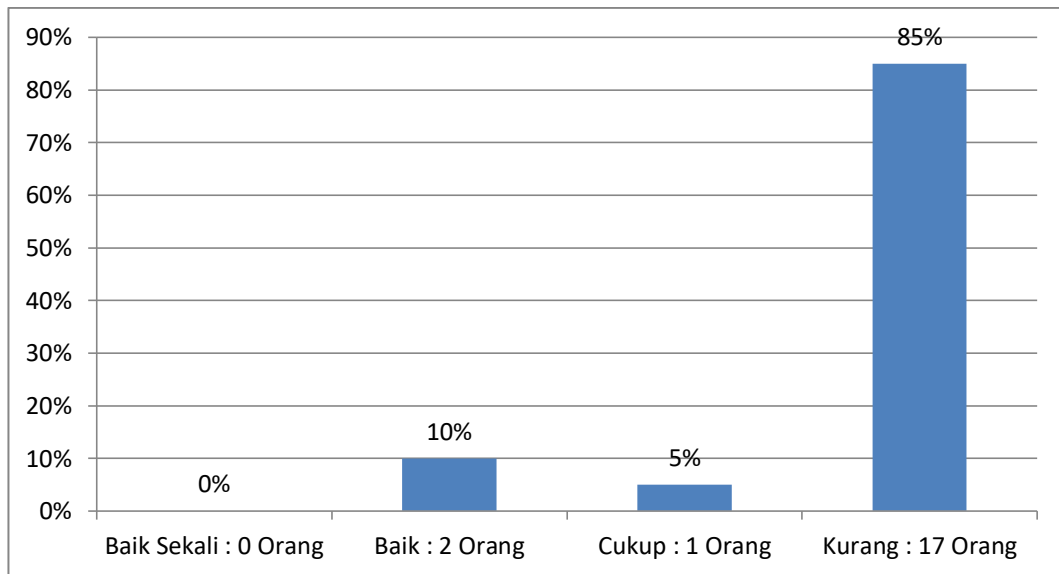
3) Hasil Analisis Data Penilaian Pengetahuan Pertemuan Pertama dan Kedua

Berdasarkan hasil kemampuan siswa kelas VII-1 SMP Negeri 2 Lolofitu Moi, dan hasil siklus I terhadap tes esay pada keterampilan mengidentifikasi unsur-unsur berita, menguraikan pokok-pokok berita dan tergerak melakukan kreatif dan inovatif dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) maka hasil yang dieperoleh yaitu rata-rata kemampuan siswa pada siklus I sebesar 42,50%, dengan nilai terendah 16,66 dan nilai tertinggi 83,33 pada nilai interval siswa pada kategori baik sekali 0% siswa yang meraih baik yaitu 2 orang dengan persentase 10%, nilai cukup 1 orang dengan persentase 5% dan siswa yang meraih nilai kurang yaitu 17 orang dengan persen 85%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.3
Hasil data Penilaian Pengetahuan dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada Siklus I

Interval Persen	Nilai Ubah Skla Empat		Keterangan	Jumlah yang Diperoleh Siswa	Persen
	1-4	D4			
86-100	4	A	Baik sekali	0 Orang	0%
76-85	3	B	Baik	2 Orang	10%
56-74	2	C	Cukup	1 Orang	5%
10-55	1	D	Kurang	17 Orang	85%
Jumlah				20 orang	100%

Dari tabel diatas, dapat dibuat grafik tingkat kemahiran siswa dalam menulis teks berita dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournametrn* (TGT) pada siklus I. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik dibawah ini.



Grafik 4.3
Hasil data Penilaian Pengetahuan dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada Siklus I

Keterangan :

Baik sekali : 0 Orang (0%)

Baik : 2 Orang (10%)

Cukup : 1 Orang (5%)

Kurang : 17 Oarang (85%)

4. Refleksi Siklus I

Pada siklus I, dilakukan refleksi berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas. Refleksi ini adalah untuk melakukan perbaikan terhadap kekurangan/kelemahan yang ditemukan selama proses pelaksanaan penelitian. Selain itu, hal-hal yang sudah berjalan dengan baik harus dipertahankan agar dapat dioptimalkan dalam tahap selanjutnya.

Peneliti perlu memberikan perhatian lebih dalam pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi menulis teks berita. Hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran menunjukkan bahwa hasilnya belum memuaskan, dan masih banyak siswa yang kesulitan memahami cara menulis teks berita. Oleh karena itu, peneliti perlu fokus lebih pada siswa dan mengadopsi pendekatan yang lebih efektif untuk berinteraksi dengan mereka. Dengan adanya tantangan ini, diharapkan proses pembelajaran dapat memberikan hasil yang lebih memuaskan bagi siswa.

Penilaian terhadap pengetahuan siswa mengenai menulis teks berita, masih belum memenuhi target yang diinginkan. Rata-rata nilai yang diperoleh hanya sebesar 42,50% dengan predikat sangat kurang. Oleh karena itu perlu dilanjutkan siklus II untuk mengatasi kelemahan-kelemahan yang teridentifikasi pada siklus I. diharapkan hal ini dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa terhadap materi mengidentifikasi unsur-unsur berita, menuraikan pokok-pokok berita dan melakukan sesuatu yang kreatif dan inovatif.

b. Pembelajaran Siklus II

1. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan, peneliti bersama dengan guru pengamat, Bapak Rosaeli Gulo, S.Pd., menyusun perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian.

- a) Alur tujuan pembelajaran (ATP), ATP dibuat berdasarkan kurikulum yang berlaku di sekolah SMP Negeri 2 Lolofitu Moi.
- b) Modul ajar, dengan kelempaan sebagai berikut
 - 1) Capaian pembelajaran, peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan, atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif.
 - 2) Materi pembelajaran yaitu mengidentifikasi unsur-unsur teks berita .
 - 3) Model pembelajaran yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan menulis teks berita.
 - 4) Media pembelajaran yaitu, buku paket Bahasa Indonesia kelas VII, papan tulis dan spidol.
 - 5) Lembar pengamatan yang terdiri dari lembar observasi guru atau peneliti, lembar observasi aktivitas belajar siswa, dan lembar catatan lapangan.
 - 6) Soal tes pengetahuan berisi pertanyaan seputar materi teks berita

2. Tindakan (*Action*)

Satu siklus terdiri dari dua pertemuan, dan pada akhir siklus, dilakukan evaluasi melalui tes tertulis. Evaluasi tersebut bertujuan untuk menilai kembali

unsur-unsur berita dan pokok-pokok berita, dengan cara memprestasikan hasil yang ditulis dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Pelaksana kegiatan peneliti sebagai berikut:

a) Pertemuan Pertama

Pada siklus II ini, pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 24 Februari 2025. Dengan waktu 3x40 menit dimulai pukul 10.24-12.40. Pembelajaran dilaksanakan di kelas VII-1 SMP Negeri 2 Lolofitu Moi, dengan jumlah 20 orang siswa. Adapun tahap yang dilaksanakan peneliti pada siklus II pertemuan pertama, yaitu sebagai berikut.

1. Kegiatan Pendahuluan

Pendahuluan berlangsung selama 10 menit, pelajaran dimulai dengan menata kelas, menyapa siswa, lalu mengarahkan salah satu siswa memimpin doa sebagai pembukaan sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai. Setelah itu peneliti melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran siswa. Siswa kemudian diminta menyiapkan alat tulis dan buku yang akan digunakan selama pembelajaran. Kegiatan apresiasi dan motivasi dilakukan untuk membantu siswa mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman sehari-hari yang relevan. Kemudian mengingatkan kembali materi yang telah disampaikan pada pertemuan siklus I

2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti berlangsung selama 100 menit dengan menerangkan materi yang akan dipelajari dan mengikuti langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Sesuai arahan peneliti, siswa dibagi kelompok yang terdiri dari 4 hingga 6 orang per meja. Setiap kelompok menerima materi untuk didiskusikan dengan didampingi oleh peneliti. Setelah diskusi kelompok selesai, peneliti menunjuk salah satu kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya, sementara kelompok lain memberikan tanggapan. Setelah presentasi dan tanggapan selesai, peneliti mengarahkan siswa kembali ke tempat duduk masing-masing. Selanjutnya peneliti bersama siswa

merefleksi materi yang telah dipelajari agar siswa lebih paham dengan materi tersebut.

3. Kegiatan Penutup

Kegiatan penutupan berlangsung selama 10 menit. Pada bagian ini, peneliti bersama siswa membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. Peneliti menutup kegiatan belajar mengajar dengan berdoa.

b) Pertemuan Kedua

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan kedua hampir serupa dengan pertemuan pertama. Rencana kegiatan pembelajaran mencakup beberapa tahap, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan pembelajaran akan berlangsung pada hari Selasa, 25 Februari 2025, selama 3 jam pelajaran (3x40 menit), dimulai pukul 07.35-09.45, dengan sesi pembelajaran berlangsung dari les ketiga hingga les keenam pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Lokasi pembelajaran tetap di kelas VII-1 SMP Negeri 2 Lolofitu Moi

1) Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan dilaksanakan selama 10 menit. Pada tahap ini, peneliti memulai dengan memberi salam dan menanyakan kabar. Setelah itu peneliti melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran siswa. Siswa kemudian diminta menyiapkan alata tulis dan buku yang akan digunakan selama pembelajaran. Kegiatan apresiasi dan motivasi dilakukan untuk membantu siswa mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman sehari-hari yang relevan.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada pertenuan kedua berlangsung selama 100 menit dan mengikuti langkah-langkah model pemebelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Sesuai arahan peneliti, siswa dibagi kelompok yang terdiri dari 4 hingga 6 orang per meja. Selanjutnya peneliti menyampaikan topik pembelajaran, menyampaikan materi pembelajaran. Kemudian peneliti mebagikan soal dan dikerjakan, setelah soal evaluasi dikerjakan siswa mengumpulkan hasil kerja mereka.

3) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutupan berlangsung selama 10 menit. Pada bagian ini, peneliti bersama siswa membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. Peneliti menutup kegiatan belajar mengajar dengan berdoa.

3. Pengamatan (*Observation*)

Dalam proses observasi ini, dilakukan pengamatan terhadap kegiatan siswa dan peneliti selama pembelajaran berlangsung. Observasi dilaksanakan sesuai dengan indikator yang telah disiapkan sebelumnya, termasuk menggunakan lembar pengamatan yang khusus untuk siswa dan peneliti selama pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur berita, menemukan pokok-pokok berita dan kreatif inovatif. Observasi ini dilakukan secara kolaboratif bersama guru mata pelajaran untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif mengenai proses pembelajaran.

(a) Hasil Analisis Data dan Skor Lembar Pengamatan/Observasi Siklus II

Hasil observasi guru pengamat Bahasa Indonesia selama menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus II pertemuan pertama dan kedua.

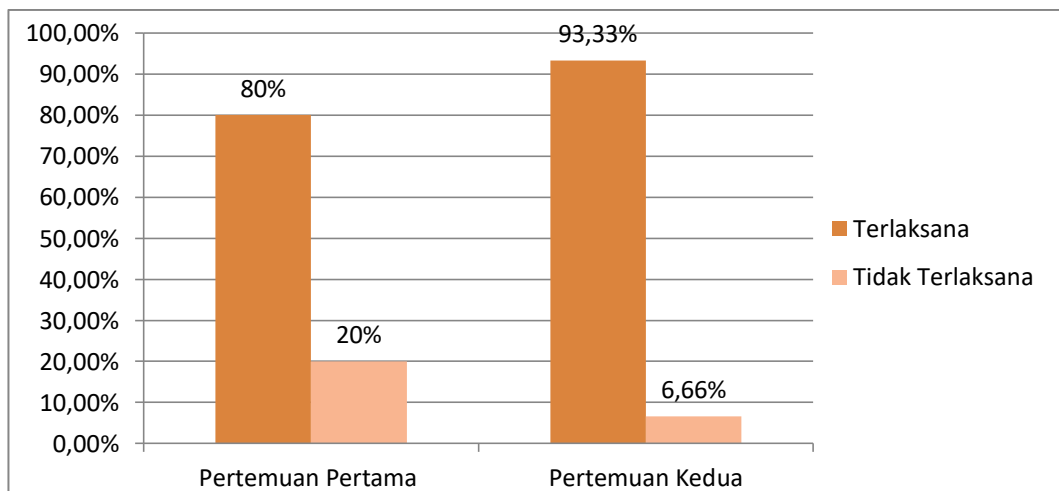
1) Hasil Lembar Observasi Peneliti Pertemuan Pertama dan Kedua

Pada hasil kegiatan pembelajaran siklus II pertemuan pertama dan kedua, aktifitas yang dilakukan oleh peneliti tergolong baik. Aktifitas peneliti yang telah terlaksana pada siklus II pertemuan pertama 80% dan yang tidak terlaksana 20%. Sedangkan yang terlaksana pada pertemuan kedua 93,33% dan yang tidak terlaksana 6,66%. Berdasarkan dari catatan guru pengamat guru mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII-1 SMP Negeri 2 Lolofitu Moi pada pertemuan pertama dan kedua siklus II.

Tabel 4.4
Hasil Observasi Peneliti Siklus II Pertemuan Pertama dan Kedua

No	Pertemuan	Item Yang Terlaksana	Presentase (Persen)	Item Yang Tidak Terlaksana	Presentase (Persen)
1	Pertama	12	80%	3	20%
2	Kedua	14	93,33%	1	6,66%

Berdasarkan table tersebut, dapat dibuat dalam grafik hasil lembar observasi peneliti selama proses pembelajaran siklus II pertemuan pertama dan kedua.



Grafik 4.4
Hasil Observasi Peneliti Siklus II Pertemuan Pertama dan Kedua

Keterangan:

- a. Kegiatan peneliti yang terlaksana siklus II pertemuan pertama: 12 item (80%)
- b. Kegiatan peneliti yang belum terlaksana siklus II pertemuan pertama: 3 item (20%)
- c. Kegiatan peneliti yang terlaksana siklus II pertemuan kedua: 14 item (93,33%)
- d. Kegiatan peneliti yang belum terlaksana siklus II pertemuan kedua: 1 item (6,66%)

2) Hasil Observasi Aspek Keaktifan Siswa Pertemuan Pertama dan Kedua

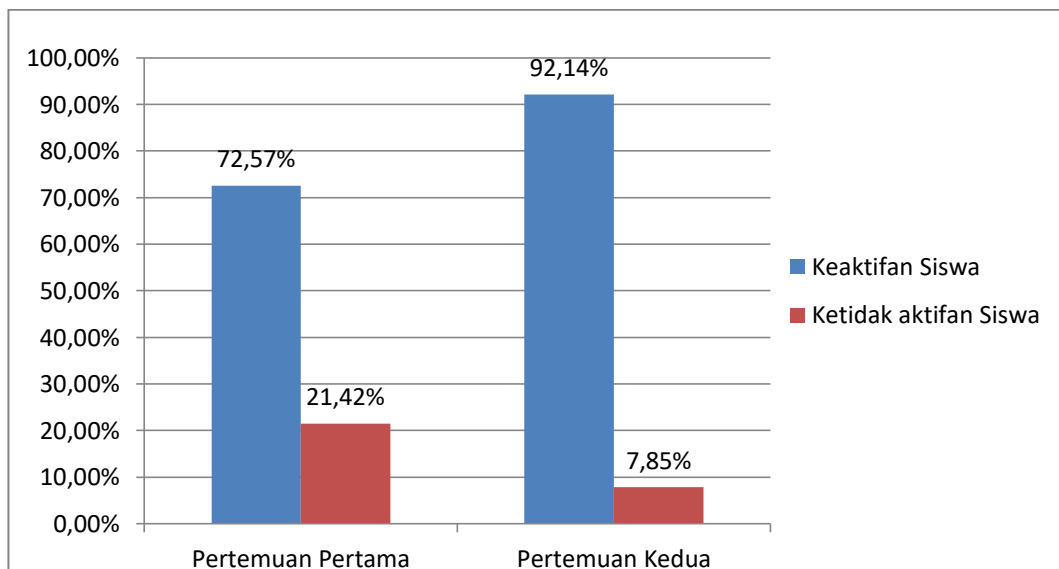
Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, pertemuan pertama menunjukkan bahwa 78,57% siswa aktif, sedangkan 21,42% tidak aktif. Pada pertemuan kedua, jumlah siswa yang aktif meningkat menjadi 92,14%,

sementara yang tidak aktif hanya 7,85%. Berdasarkan beberapa catatan guru pengamat mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII-1.

Tabel 4.5
Hasil Rata-Rata Presentase Observasi Keaktifan Siswa Kelas VII-I SMP
Negeri 2 Lolofitu Moi Siklus II

No	Siklus II	Keaktifan Siswa	Ketidak Aktifan Siswa
1	Peretemuan pertama	72,57%	21,42%
2	Pertemuan kedua	92,14%	7,85%

Berdasarkan tabel diatas, kita dapat membuat grafik observasi keaktifan dan ketidak aktifan siswa pada siklus II pada pertemuan pertama dan kedua, untuk lebih jelasny dapat dilihat pada grafik dibawah ini.



Grafik 4.5
Hasil Rata-Rata Presentase Observasi Keaktifan Siswa Kelas VII-I SMP
Negeri 2 Lolofitu Moi Siklus II

Keterangan :

- a. Siklus II pertemuan pertama siswa yang aktif 75,57%.
- b. Siklus II pertemuan pertama siswa yang tidak aktif 21,42%.
- c. Siklus II pertemuan kedua siswa yang aktif 92,14%
- d. Siklus II pertemuan kedua siswa yang tidak aktif 7,85%

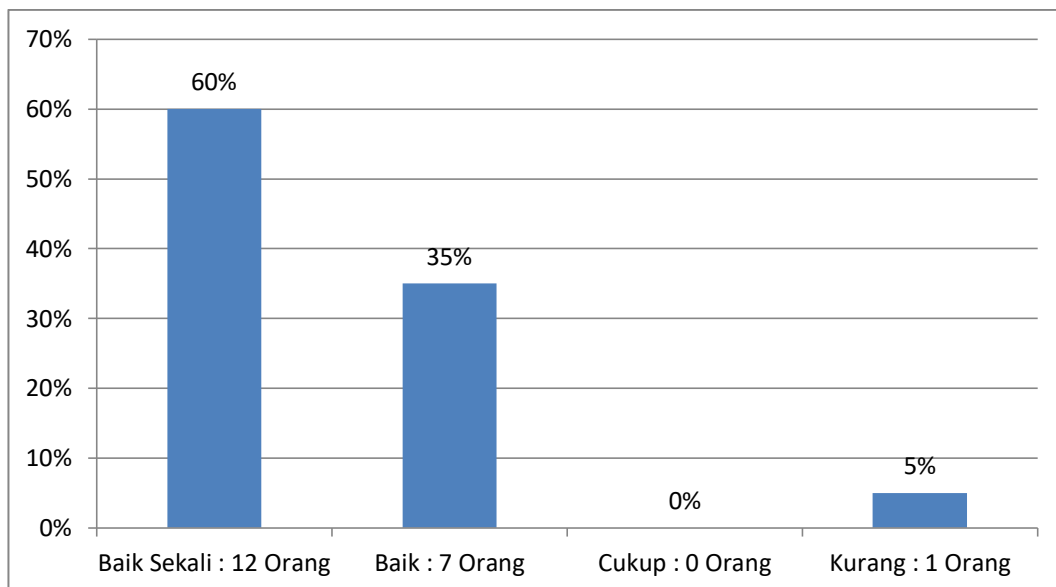
3) Hasil Analisis Data Penilaian Pengetahuan Siswa Pertemuan Kedua Dan Pertama

Berdasarkan hasil kemampuan siswa kelas VII-1 SMP Negeri 2 Lolofitu Moi, dan hasil siklus II terhadap tes esay pada keterampilan mengidentifikasi unsur-unsur berita, menguraikan pokok-pokok berita dan tergerak melakukan kreatif dan inovatif dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) maka hasil yang dieperoleh yaitu rata-rata kemampuan siswa pada siklus II sebesar 87,49%, dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 83,33 pada nilai interval siswa pada kategori baik sekali 12 orang dengan persentase 60% siswa, yang meraih baik yaitu 7 orang dengan persentase 35 %, nilai cukup 0 orang dengan persentase 0% dan siswa yang meraih nilai kurang yaitu 1 orang dengan persen 5%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.6
Hasil Data Penilaian Pengetahuan Siswa SMP Negeri 2 Lolofitu Moi pada Siklus II

Interval Persen	Nilai Ubah Skla Empat		Keterangan	Jumlah yang Diperoleh Siswa	Persen
	1-4	D4			
86-100	4	A	Baik sekali	12 Orang	60%
76-85	3	B	Baik	7 Orang	35%
56-74	2	C	Cukup	0 Orang	0%
10-55	1	D	Kurang	1 Orang	5%
Jumlah				20 orang	100%

Dari tabel diatas, dapat dibuat grafik tingkat kemahiran siswa dalam menulis teks berita dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus II. untuk lebih jelasa dapt dilihat pada grafik dibawah ini.



Grafik 4.6
Hasil Data Penilaian Pengetahuan Siswa SMP Negeri 2 Lolofitu Moi pada Siklus II

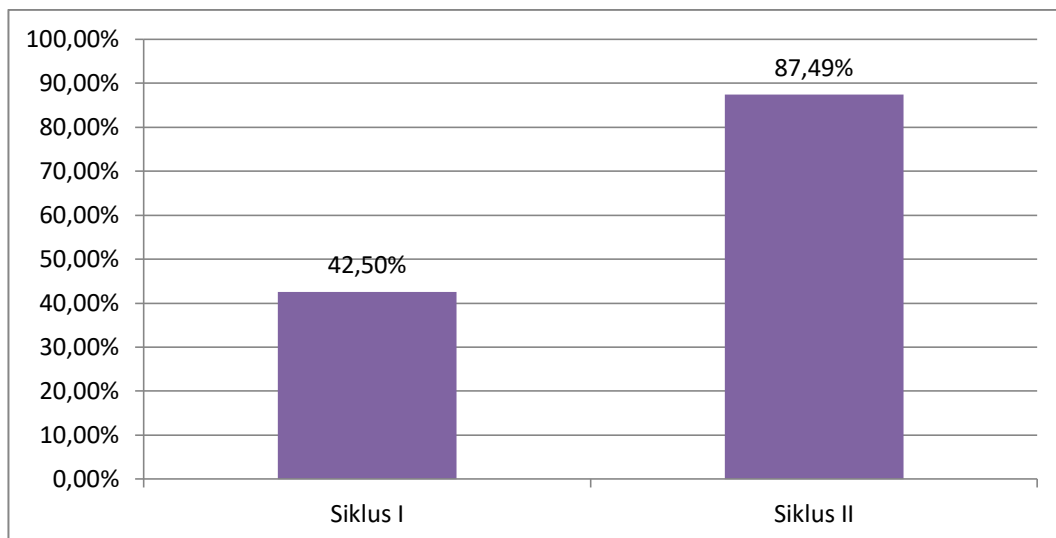
Keterangan :

Baik sekali : 12 Orang (60%)
 Baik : 7 Orang (35%)
 Cukup : 0 Orang (0%)
 Kurang : 1 Oarang (5%)

Tabel 4.7
Profil Hasil Temuan Peneliti Jumlah Nilai Siswa pada Siklus I dan Siklus II di SMP Negeri 1 Lolofitu Moi

No	Siklus I	Jumlah Nilai Akhir	Rata-rata
1	Siklus I	850,11	42,50
2	Siklus II	1.749,93	87,49

Berdasarkan data yang tercantum dalam tabel, terlihat adanya peningkatan pada nilai rata-rata siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, nilai rata-rata siswa sebesar 42,50% sedangkan pada siklus II, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 87,49% yang sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Grafik dibawah ini menggambarkan perbandingan nilai rata-rata siswa pada setiap siklus:



Grafik 4.7

Profil Hasil Temuan Peneliti Jumlah Nilai Siswa pada Siklus I dan Siklus II di SMP Negeri 1 Lolofitu Moi

Keterangan:

- Nilai rata-rata siswa siklus I (42,50%)
- Nilai rata-rata siswa siklus II (87,49%)

Berikutnya, informasi mengenai temuan penelitian yang berkaitan dengan observasi siswa dan peneliti selama penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran menulis berita dapat dilihat pada tabel berikut:

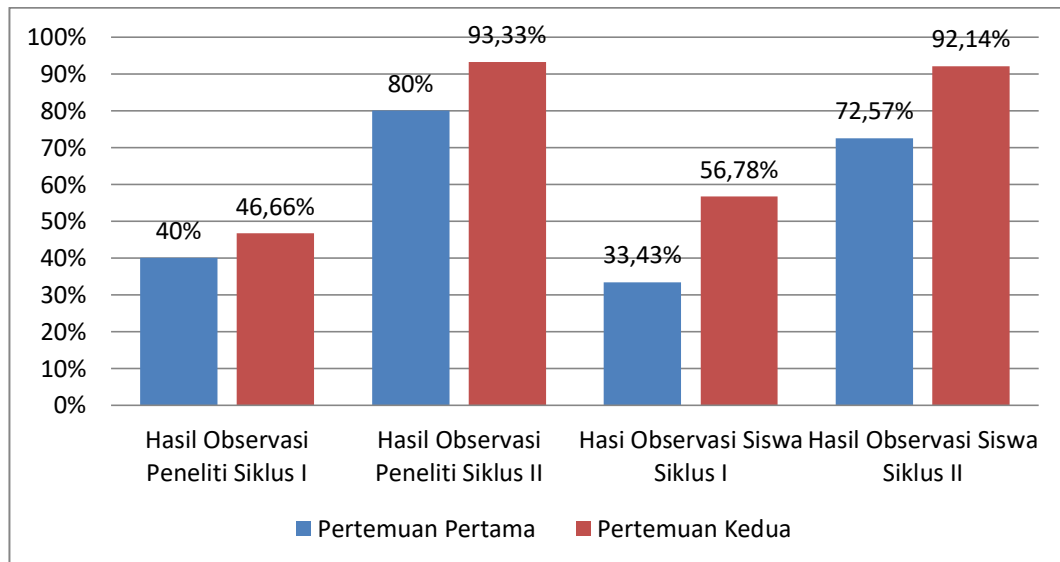
Tabel 4.8

Hasil Penelitian Terhadap Lembar Observasi Peneliti dan Lembar Observasi Siswa pada Siklus I dan II

No	Hasil Observasi Peneliti dan Observasi Siswa pada Setiap Siklus				
1	Hasil Observasi Peneliti	Siklus I			
		Pertemuan Pertama	40%	Pertemuan Kedua	46,66%
		Siklus II			
		Pertemuan Pertama	80%	Pertemuan Kedua	93,33%
2	Hasil Observasi Siswa	Siklus I			
		Pertemuan Pertama	33,42%	Pertemuan Kedua	56,78%
		Siklus II			
		Pertemuan Pertama	72,57%	Pertemuan Kedua	92,14%

Berdasarkan data yang terdapat dalam tabel sebelumnya, kita dapat membuat grafik untuk memvisualisasikan hasil observasi siswa dan peneliti pada

Siklus I dan II. Grafik ini akan memperlihatkan perbandingan antara observasi siswa dan peneliti di kedua siklus pembelajaran yang berbeda. Berikut adalah grafik yang menggambarkan hasil observasi tersebut:



Grafik 4.8
Hasil Penelitian Terhadap Lembar Observasi Peneliti dan Lembar Observasi Siswa pada Siklus I dan II

Keterangan:

1. Hasil Observasi Peneliti
 - a. Hasil observasi peneliti pada pertemuan pertama pada siklus I mencapai 40%
 - b. Hasil observasi peneliti pada pertemuan kedua pada siklus I mencapai 46,66%
 - c. Hasil observasi peneliti pada pertemuan pertama pada siklus II mencapai 80%
 - d. Hasil observasi peneliti pada pertemuan kedua pada siklus II mencapai 93,33%
2. Hasil Observasi Siswa
 - a. Hasil observasi siswa pada pertemuan pertama pada siklus I mencapai 33,43%
 - b. Hasil observasi siswa pada pertemuan kedua pada siklus II mencapai 56,78%
 - c. Hasil observasi siswa pada pertemuan pertama pada siklus I mencapai 72,57%
 - d. Hasil observasi siswa pada pertemuan kedua pada siklus II mencapai 92,14%

4. Refleksi Siklus II

Pada tahap refleksi siklus II dalam penelitian tindakan kelas, temuan-temuan dari pelaksanaan penelitian diungkap kembali. Hasil observasi pada siklus II menunjukkan bahwa siswa masih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran mengenai materi mengidentifikasi unsur-unsur berita, menguraikan pokok-pokok berita dan melakukan sesuatu yang kreatif dan inovatif. Mereka juga mampu bertanya dan menjawab dengan baik, meskipun ada sebagian kecil siswa yang masih kesulitan dalam mengungkapkan pertanyaan atau jawaban mereka. Selain

melalui tes, siswa juga menunjukkan kemampuan yang baik dalam memahami bacaan.

Hasil pengelolaan data tes kemampuan menulis siswa pada siklus II menunjukkan hal-hal berikut:

- a. Terjadi peningkatan sebesar 92,14% dalam pelaksanaan proses pembelajaran ketika menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
- b. Proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.
- c. Rata-rata peningkatan nilai pengetahuan mencapai 87,49% dengan predikat “Baik”. sebanyak 19 orang siswa berhasil mencapai kelulusan sementara 1 orang tidak mencapai ketuntasan.

Oleh karena itu, berdasarkan peningkatan data yang terlihat pada siklus II, peneliti memutuskan untuk menghentikan penelitian karena tujuan penelitian telah tercapai.

1.2 Pembahasan

Pembahasan penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam temuan-temuan penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya. Pembahasan ini didasarkan pada tujuan penelitian, tinjauan literatur, hasil penelitian sebelumnya, dan keterbatasan penelitian. Untuk memberikan arah yang jelas pada pembahasan, jawaban umum terhadap permasalahan penelitian akan disajikan kembali, diikuti dengan analisis dan penafsiran temuan penelitian. Selain itu, temuan penelitian ini akan dibandingkan dengan temuan penelitian lain serta teori yang relevan. Penjelasan juga akan diberikan mengenai temuan yang ditemukan, serta identifikasi keterbatasan dalam analisis dan penafsiran temuan tersebut.

1.2.1 Permasalahan Pokok

Seperti yang dijelaskan pada bagian 1.3 dan 1.4 bab 1, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis berita siswa dalam mengidentifikasi unsur-unsur berita, menguraikan pokok-pokok berita dan melakukan sesuatu yang kreatif dan inovatif. Sebagai solusi atas permasalahan

tersebut, rumusan masalah yang diajukan adalah, “Bagian cara meningkatkan kemampuan menulis teks berita siswa melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Lolofitu Moi?” Untuk mengatasi masalah ini, penelitian akan dilakukan dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Berdasarkan teori dan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), tujuan penelitian ini adalah untuk menilai apakah model pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), terjadi peningkatan yang signifikan dalam kemampuan siswa dalam menulis dan memahami materi, khususnya dalam mengidentifikasi unsur-unsur berita, menguraikan pokok-pokok berita dan melakukan sesuatu yang kreatif dan inovatif.

1.2.2 Jawaban Umum Atas Permasalahan Pokok

Peneliti atau guru telah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai pendekatan untuk mengajarkan mengidentifikasi unsur-unsur berita, menguraikan pokok-pokok berita dan melakukan sesuatu yang kreatif dan inovatif. Model pembelajaran ini dikembangkan oleh peneliti secara mandiri dengan fokus utama pada proses pembelajaran.

Hasil penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VII-1 SMP Negeri 2 Lolofitu Moi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan menulis berita, khususnya mengidentifikasi unsur-unsur berita, menguraikan pokok-pokok berita dan melakukan sesuatu yang kreatif dan inovatif. Meskipun pada awal pembelajaran nilai siswa masih rendah, setelah penggunaan model tersebut, presentase ketuntasan klasikal meningkat 87,49% sebanyak 19 siswa berhasil mencapai ketuntasan, sementara 1 siswa yang belum tuntas. Hasil belajar siswa pada siklus satu dan dua mengalami peningkatan yang memuaskan, dengan pencapaian 87,49% yang sesuai dengan kriteria yang ditetapkan.

1.2.3 Analisis dan Penafsiran Temuan Penelitian

Proses analisis dan interpretasi temuan penelitian selama pelaksanaan pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur berita, menguraikan pokok-pokok berita dan melakukan sesuatu yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dilakukan dengan pengolahan data, baik data kuantitatif yang diperoleh dari hasil menulis berita sesuai dengan unsur-unsurnya, maupun data kualitatif yang diperoleh dari observasi. Dalam penelitian ini, setiap siklus pembelajaran ditentukan oleh peneliti, dan materi pembelajaran yang disusun oleh peneliti. Observasi yang dilakukan secara bersamaan selama pelaksanaan pembelajaran oleh peneliti bersama guru pengamat atau guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang mencakup berbagai aspek aktivitas yang berhubungan dengan seluruh objek penelitian.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, pertemuan pertama, aktivitas siswa hanya mencapai 33,43%, sementara aktivitas peneliti 40%, keduanya termasuk kategori kurang. Pada pertemuan kedua siklus I, aktivitas siswa masih tergolong kurang dengan persentase 56,57%, dan aktivitas peneliti 46,66%, yang juga dikategorikan kurang. Selain itu, keterampilan siswa dalam pembelajaran untuk mengidentifikasi unsur-unsur berita, menguraikan pokok-pokok berita dan melakukan sesuatu yang kreatif dan inovatif menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) juga dinilai kurang, terlihat dari rata-rata nilai siswa yang hanya mencapai 42,50%. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran serta penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dilakukan oleh peneliti.

Pada siklus II, pertemuan pertama, terdapat peningkatan dalam aspek aktivitas siswa yang tergolong cukup, dengan persentase 72,57%, dan aspek aktivitas peneliti yang juga dikategorikan baik, dengan persentase 80%. Kemudian, pada siklus II, pertemuan kedua, terjadi peningkatan lebih lanjut dalam aspek aktivitas siswa yang tergolong sangat baik, dengan persentase 92,14%, dan aktivitas peneliti yang juga sangat baik, dengan persentase 93,33%. Berdasarkan data yang diperoleh, kemampuan siswa dalam mengidentifikasi unsur-unsur berita, menguraikan pokok-pokok berita dan melakukan sesuatu yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

(TGT) mengalami peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata nilai siswa 87,49%. Temuan tersebut menunjukkan adanya kemajuan yang signifikan, dalam keterampilan dan aktivitas siswa dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur berita, menguraikan pokok-pokok berita dan melakukan sesuatu yang kreatif dan inovatif melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

1.2.4 Perbandingan temuan Penelitian Ini dengan Temuan Lain

Perbandingan hasil penelitian dengan penemuan peneliti sebelumnya atau relevan dengan peneliti ini yang pernah dilakukan oleh Hartanto (2023), dengan judul penelitian “Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)”. Berikut adalah persamaan dari kedua penelitian ini:

- a. Keduanya sama-sama menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), yang merupakan salah satu tipe dari, *Cooperative Learning*.
- b. Keduanya sama-sama meningkatkan kemampuan siswa meskipun aspek yang ditingkatkan berbeda judul
- c. Keduanya termasuk penelitian tindakan kelas (PTK) atau sejenis terapan dikelas, karena fokusnya pada penerapan strategi pembelajaran dan dampaknya terhadap siswa.

Selain itu, yang menjadi perbedaan dari kedua penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian sebelumnya dilaksanakan pada tahun 2023/2024, sedangkan penelitian ini dilaksanakan 2024/2025
- b. Penelitian sebelumnya dilaksanakan di SD Negeri Cebongan, sedangkan penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Lolofitu Moi

1.2.5 Perbandingan Temuan Penelitian dengan Teori

Pada Bab II, telah dijelaskan bahwa dasar utama yang mendasari pelaksanaan penelitian ini adalah model pembelajarana *Teams Games*

Tournament (TGT). Model ini dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa.

Melalui penelitian ini, ditemukan beberapa hal, diantaranya peningkatan tingkat keterlibatan, kreativitas, dan rasa percaya diri siswa. Penerapan model pembelajaran *Teams Gamas Tournament* (TGT) dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur berita, menguraikan pokok-pokok berita dan melakukan sesuatu yang kreatif dan inovatif memberikan kontribusi pada peningkatan kualitas tes soal, yang mendorong siswa untuk berpikir, berbagai pengetahuan, dan mengembangkan rasa saling diantara mereka. temuan penelitian ini sejalan dengan teori dasar yang digunakan karena terbukti bahawa perapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan pemahaman membaca siswa.

1.2.6 Keterbatasan Hasil Analisis dan Penafsiran Temuan Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas VII-1 SMP Negeri 2 Lolofitu Moi memiliki keterbatasan, yaitu:

- a. Peneliti terbatas pada penggunaan satu model pembelajaran, yaitu model pemeblajaran *Teams Gamse Tournament* (TGT).
- b. Nilai rata-rata yang diperoleh terhadap teks berita memalui model pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT) kemungkinan berbeda hasilnya dengan menggunakan media atau konsep lain.

1.2.7 Implikasi Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implikasi temuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Siswa diharapkan untuk secara rutin melatih kemapuan menulis teks berita, khususnya dalam mengidentifikasi unsur-unsur berita, menguraikan pokok-pokok berita dan melakukan sesuatu yang kreatif dan inovatif.
- b. Siswa diharapakn dapat bekerja secara mandiri, menjadi lebih aktif, kreatif, serta mengikuti petunjuk dari guru, agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.