



Takuana: Jurnal Pendidikan, Sains, dan Humaniora
Vol. 01 No. 2, Oktober 2022, 130-138
e-ISSN: 2829-4831 | p-ISSN: 2829-4955

Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Berita Melalui Model Pembelajaran *Silent Game*

Improving Student's Learning Outcomes on News Text Through Silent Game Learning Models

Anah Mutaslimah ✉ MAN 4 Kota pekanbaru

✉ edu.anah@madrasah.id

ABSTRACT

The completeness of students' cognitive learning outcomes on news text material, especially in linguistic sub-rules, is very low because the learning model is not yet precise. This article aims to improve students' cognitive learning outcomes on news text material in the linguistic rules sub-material with the silent game learning model. The method used is Classroom Action Research with two cycles. Each cycle is carried out in one meeting. The results showed a significant increase in cognitive learning outcomes. Furthermore, there was an increase in the absorption of students from cycle I to cycle II of 18.66. Meanwhile, learning completeness increased by 75% and completeness of objectives and material subjects by 100%. It concludes that the silent game learning model can improve the students' cognitive learning outcomes.

Keywords: Learning Models; Learning Outcomes; News Text; Silent Game.

ABSTRAK

Ketuntasan hasil belajar kognitif siswa pada materi teks berita khususnya di sub kaidah kebahasaan sangatlah rendah karena belum tepatnya model pembelajaran yang digunakan. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada materi teks berita dalam sub materi kaidah kebahasaan dengan model pembelajaran *silent game*. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan dua siklus. Masing-masing siklus dilakukan dalam satu pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif yang cukup signifikan. Terjadi peningkatan daya serap peserta didik dari siklus I ke siklus II sebesar 18,66. Sementara itu, ketuntasan belajar mengalami peningkatan sebesar 75% dan ketuntasan tujuan serta materi meteri sebesar 100%. Kesimpulan yang diperoleh adalah hasil belajar kognitif siswa dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *silent game*.

Kata kunci: Hasil Belajar; Model Pembelajaran; Silent Game; Teks Berita.

Received: 13 April 2022 Revised: 09 Juli 2022 Published: 18 Oktober 2022

Copyright ©2022, Anah Mutaslimah
Published by Madrasah Aliyah Negeri 4 Kota Pekanbaru
This is an open-access article under the [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) International
DOI: [10.56113/takuana.v1i2.4](https://doi.org/10.56113/takuana.v1i2.4)

PENDAHULUAN

Era globalisasi ditandai dengan munculnya keberagaman media informasi, dimulai dengan media massa dalam bentuk media cetak, lalu media elektronik dengan kelebihan audio visual, hingga sekarang terjadi lagi pergeseran yang sangat drastis. Menurut Nasrullah¹, Jika dulu media hanya merupakan sumber informasi, dan informasi tersebut hanya diberikan atau dipublikasikan dengan satu arah, kini media jauh lebih interaktif. Dari berbagai sumber informasi yang dipublikasikan, sebagian besar jenisnya adalah berita.

Berita merupakan kebutuhan dasar manusia modern di seluruh penjuru dunia. Dengan adanya berita, wawasan dan pengetahuan pembaca menjadi bertambah. Bahkan, berita juga dapat dijadikan sebagai pelajaran dan motivasi. Melihat pentingnya berita sebagai pelajaran dan motivasi dalam hidup, kementerian pendidikan juga mengakomodir teks berita sebagai salah satu tema dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Ada serangkaian kompetensi dasar yang memuat teks berita.² Meski demikian, pembelajaran mengenai teks berita tersebut sejauh ini belum terlaksana secara maksimal. Sebagian guru masih saja melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga peserta didik sering merasa bosan.

Berdasarkan hasil evaluasi harian, pemahaman peserta didik di SMA Negeri 6 Pekanbaru mengenai kaidah kebahasaan dalam teks berita dinilai masih rendah. Oleh karena itu penulis mencoba mengobservasi pembelajaran peserta didik di kelas XII IPA 2 dengan materi kaidah kebahasaan teks berita. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, penulis mendapati bahwa banyak peserta didik masih kesulitan untuk memahami materi tentang kaidah kebahasaan. Berbagai permasalahan dalam pembelajaran penulis temukan. Mulai dari faktor internal sampai eksternal. Hasilnya ditemukan bahwa hanya 8 anak yang mencapai kategori baik dengan rentang nilai 70 - 84, 15 di antaranya berada pada kategori cukup baik dengan rentang nilai 50-69, dan 9 di antaranya berada pada kategori kurang baik dengan rentang nilai 0-49.

Penulis berasumsi bahwa rendahnya hasil belajar siswa pada materi kaidah kebahasaan teks berita ini karena model pembelajaran yang dilakukan belum menyenangkan bagi peserta didik, sehingga mereka belum termotivasi untuk memahami materi pembelajaran. Maka dari itu penulis akhirnya memilih untuk memberikan model pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Selain itu, diperlukan juga model pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik untuk aktif secara keseluruhan. Bila perlu, keaktifan ini juga harus didukung dengan pemberian sanksi dan reward yang tepat agar peserta didik semakin termotivasi dan terlibat secara pro-aktif untuk belajar Bahasa Indonesia. Dengan penerapan model yang menyenangkan ini, diharapkan peserta didik nantinya dapat meningkatkan perhatian, minat, dan motivasinya, serta menjalin hubungan yang lebih harmonis dengan guru. Hal ini dilakukan dengan tetap mempertimbangkan waktu pelajaran.

¹ Galih Asokti Priambodo, "Urgensi Literasi Media Sosial dalam Menangkal Ancaman Berita Hoax Di Kalangan Remaja Kelurahan Balearjosari Kecamatan Blimbing Kota Malang," *Jurnal Civic Hukum* 4, no. 2 (November 25, 2019): 130-137.

² "Silabus Revisi 2020 Bahasa Indonesia Kelas 8," *Guru Berbagi*, accessed April 13, 2022, <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/rpp/silabus-revisi-2020-bahasa-indonesia-kelas-8/>. Kompetensi Dasar 3.2 Menelaah struktur dan kebahasaan teks berita (membanggakan dan memotivasi) yang didengar dan dibaca berita.

Untuk mengetahui persentase peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *silent game*, maka penulis bermaksud meneliti penerapan model pembelajaran tersebut pada materi teks berita khususnya kaidah kebahasaan. Berdasarkan uraian di atas, diketahui bahwa pembelajaran kaidah kebahasaan teks berita belum terlaksana dengan baik. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *silent game*.

Berdasarkan uraian tersebut, masalah yang dikaji dalam artikel ini adalah berapa besar peningkatan hasil belajar kognitif pada materi teks berita melalui model pembelajaran tipe *silent game* bagi siswa kelas XII IPA 2 SMA Negeri 6 Pekanbaru. Secara umum artikel ini bertujuan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar kognitif pada materi teks berita siswa kelas XII SMA Negeri 6 Pekanbaru dengan menerapkan model pembelajaran tipe *silent game*.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 6 Kota Pekanbaru. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XII IPA 2 SMA Negeri 6 Pekanbaru. Jumlah peserta didik di kelas XII IPA 2 yaitu 32 orang, yang terdiri atas 14 orang siswa laki-laki dan 18 orang siswa perempuan. Semua peserta didik tersebut masih aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini dilaksanakan 6 kali pertemuan yang terdiri dari 2 siklus dan setiap siklus 3 kali pertemuan. Setiap pertemuan dalam pelaksanaan penelitian ini terdiri dari 4 tahapan yakni (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, (4) refleksi. Data dalam penelitian adalah hasil belajar kognitif peserta didik pada materi Kaidah Kebahasaan dan data proses kegiatan pembelajaran. Untuk mendapatkan data hasil belajar, penulis menggunakan tes tertulis, yaitu tes tertulis esai dan tes tertulis pilihan ganda. Sedangkan untuk data proses kegiatan pembelajaran digunakan lembar observasi. Tes tertulis yang penulis gunakan ada dua jenis, yang pertama tes tertulis esai untuk siklus I dan tes tertulis pilihan berganda untuk siklus II. Tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar kognitif peserta didik terhadap materi kaidah kebahasaan teks berita. Ada 3 aspek yang dijadikan kriteria penilaian, yaitu (1) keterangan, (2) verba transitif, dan (3) verba pewarta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Deskriptif Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *silent game* pada materi kaidah kebahasaan teks berita yang memiliki 2 siklus penelitian. Siklus I terdiri dari satu pertemuan dan siklus II terdiri dari satu pertemuan. Sebelum masuk pada siklus I, guru terlebih dahulu melakukan proses pembelajaran dan tes pra siklus sebagai observasi awal.

Hasil tes pada tahap pra siklus menunjukkan hasil yang tidak memuaskan, dari 32 orang peserta didik, hanya 8 anak yang mencapai kategori baik dengan rentang nilai 70 - 84, 15 di antaranya berada pada kategori cukup baik dengan rentang nilai 50-69, dan 9 di antaranya berada pada kategori kurang baik dengan rentang nilai 0-49. Oleh sebab itu, penulis melakukan perbaikan dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *silent game*. Tindakan yang dilakukan berdasarkan siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik. Berikut

deskripsi hasil belajar kognitif yang dianalisis melalui daya serap, efektivitas pembelajaran, dan ketuntasan belajar (ketuntasan individu, ketuntasan belajar klasikal, ketuntasan tujuan pembelajaran, dan ketuntasan materi pelajaran) yang diperoleh dari tahap siklus I sampai siklus II.

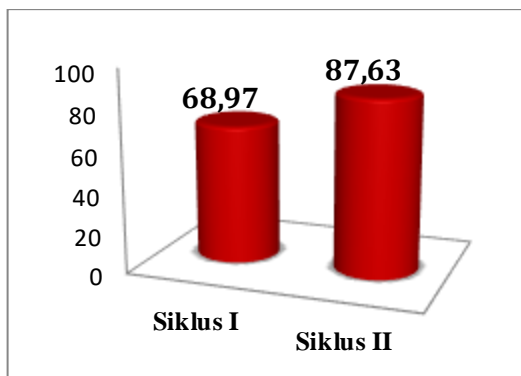
1. Daya Serap

Berdasarkan data hasil belajar kognitif yang telah tertera pada lampiran, maka daya serap siswa pada materi kaidah kebahasaan teks berita melalui penerapan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *silent game* adalah seperti pada tabel 4.1.

Tabel 1. Daya Serap Siswa Pada Materi Kaidah Kebahasaan Teks Berita

No	Indikator	Siklus I		Siklus II		Perubahan Skor
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	
1	Keterangan	73,83	Baik	83,20	Baik	9,37
2	Verba Transitif	64,58	Cukup baik	93,23	Amat baik	28,65
3	Verba Pewarta	64,58	Cukup baik	98,96	Amat baik	34,38
Nilai Rata-Rata		68,97	Cukup baik	87,63	Amat baik	18,66

Berdasarkan hasil analisis yang terdapat pada Tabel diatas, terlihat adanya peningkatan daya serap siswa pada materi kaidah kebahasaan teks berita. Hal tersebut ditandai dengan adanya peningkatan rata-rata skor siklus I ke rata-rata skor siklus II, dimana dari tiga indikator sudah mengalami peningkatan dengan kategori amat baik. Pada indikator verba pewarta memperoleh perubahan skor paling tinggi yaitu sebesar 34,38. Sedangkan untuk indikator keterangan memperoleh perubahan skor terendah yaitu sebesar 9.37. Perubahan skor rata-rata daya serap siswa bisa dilihat pada Gambar 1 sebagai berikut.

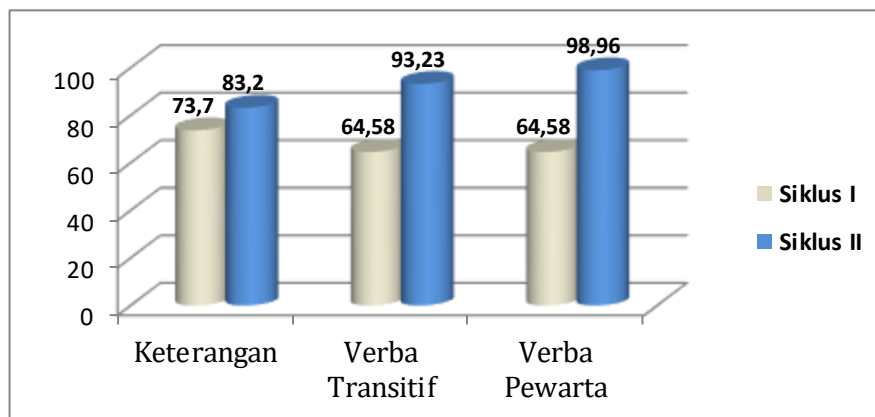


Gambar 1. Rata-rata Daya Serap Siswa Kelas XII IPA 2 SMA Negeri 6 Pekanbaru

Pada Gambar 1 di atas menunjukkan bahwa skor daya serap siswa pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan, dimana rata-rata daya serap siswa pada siklus I sebesar 68,97 dan siklus II sebesar 87,63 dan mengalami peningkatan sebesar 18,66.

Berdasarkan tabel 4.1, dapat dilihat bahwa perolehan skor rata-rata daya serap siswa pada siklus I dan siklus II berbeda untuk setiap indikator. Artinya kemampuan siswa dalam menyerap dan menerima materi pembelajaran juga berbeda. Ketiga indikator daya serap sebenarnya telah dilatihkan kepada siswa pada setiap tahap

pembelajaran berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *silent game* ini, sehingga terjadi peningkatan pada seluruh indikatornya yang terlihat pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2 Grafik Perolehan Daya Serap Siswa Kelas XII IPA 2 SMA Negeri 6 Pekanbaru

Berdasarkan gambar 2 dapat dilihat bahwa daya serap siswa pada materi kaidah kebahasaan teks berita pada kelas XII IPA 2 SMA Negeri 6 Pekanbaru berbeda disetiap indikatornya, baik itu keterangan, verba transitif, atau pun verba pewarta. Pada siklus I untuk indikator keterangan memiliki perolehan skor rata-rata daya serap siswa sebesar 73,7 dan dinyatakan baik, sedangkan untuk indikator verba transitif dan verba pewarta memiliki perolehan skor rata-rata yang sama yaitu 64,58 dan dinyatakan cukup baik. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor, salah satu faktor yang sangat besar pengaruhnya adalah motivasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran. Motivasi belajar siswa kelas XII IPA 2 tergolong rendah, hal ini ditandai dengan kurang antusiasnya siswa dalam mengikuti tahap-tahap proses pembelajaran dan juga siswa cenderung tidak bergairah untuk memahami materi kaidah kebahasaan teks berita. Menurut pendapat Hawley (dalam Hariyanti, 2012), siswa yang termotivasi dengan baik dalam belajar, cenderung melakukan kegiatan lebih banyak dan lebih cepat dibandingkan dengan siswa yang kurang termotivasi, karena motivasi dalam kegiatan belajar dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri seseorang yang menimbulkan semangat dalam belajar sehingga prestasi belajar yang diraih oleh siswa yang termotivasi pun jauh lebih baik dibandingkan siswa yang tidak termotivasi.

Sedangkan pada siklus II, secara klasikal mayoritas siswa dikelas XII IPA 2 sudah mampu menguasai ketiga tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan penerapan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *silent game*. Hal ini dikarenakan selama proses pembelajaran siklus II berlangsung, guru telah mengoptimalkan kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I, yaitu dengan cara menciptakan proses pembelajaran yang dapat membuat seluruh siswa antusias dan tertantang untuk mendalami materi pelajaran. Hasil ini juga didukung oleh pemberian *reward* (penghargaan) kepada kelompok terbaik pada akhir pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Dian Utami Ningsih (2014) yang mengatakan bahwa proses pembelajaran yang menerapkan *reward* dapat lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar karena pembelajaran menjadi lebih jelas maknanya dan mudah untuk dipahami serta dapat membuat siswa menguasai tujuan pembelajaran secara menyeluruh.

2. Efektivitas Pembelajaran

Nilai efektivitas pembelajaran sama besarnya dengan nilai daya serap rata-rata siswa. Hal ini dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 2 Efektivitas Pembelajaran Siswa Kelas XII IPA 2 SMA Negeri 6 Pekanbaru

Tujuan Pembelajaran	Siklus I		Siklus II	
	Rata-rata Efektivitas (%)	Kategori Efektivitas	Rata-rata Efektivitas (%)	Kategori Efektivitas
TP I	73,83	Efektif	83,20	Efektif
TP II	64,58	Cukup Efektif	93,23	Sangat Efektif
TP III	64,58	Cukup Efektif	98,96	Sangat Efektif
Efektivitas Pembelajaran Keseluruhan TP	68,97	Cukup Efektif	87,63	Sangat Efektif

Kategori efektivitas pembelajaran berdasarkan pada rata-rata daya serap siswa secara keseluruhan pada siklus I mencapai 68,97% dengan kategori cukup efektif dan meningkat pada siklus II menjadi 87,63% dengan kategori sangat efektif. Oleh karena itu, efektivitas penerapan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *silent game* dinyatakan efektif.

Berdasarkan tabel 2, diperoleh informasi bahwa efektivitas pembelajaran pada kelas XII IPA 2 SMA Negeri 6 Pekanbaru mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II di setiap indikator. Pada siklus I diperoleh informasi bahwa efektivitas pembelajaran dikategorikan cukup efektif dengan persentase sebesar 68,97% dan pada siklus II meningkat menjadi 87,63% dengan kategori sangat efektif.

Rendahnya efektivitas pembelajaran pada siklus I terjadi karena siswa masih beradaptasi dengan anggota dan aktivitas kelompoknya, sehingga siswa belum maksimal dalam mengkoordinasi pembagian tugas kelompok, yang berakibat pada lamanya proses pengerjaan LKPD dari waktu yang telah ditentukan, ditambah lagi dengan adanya beberapa anggota kelompok yang belum mau berpartisipasi aktif selama aktivitas kelompok berlangsung.

Lalu masuk pada siklus II, dimana keadaan siswa sudah terbiasa untuk belajar secara kooperatif. Pada siklus ini siswa sudah lebih terbiasa untuk bekerja secara berkelompok, dan sudah bisa memaksimalkan kinerja anggota kelompok masing-masing, karena pembelajaran kooperatif bukan sekedar menekankan pada kerja kelompok, tetapi juga pada manajemen pembagian tugas. Hal ini terjadi karena setiap individu akan saling membantu dan memberikan motivasi untuk meraih keberhasilan kelompoknya.

3. Ketuntasan Belajar Siswa

Secara klasikal, ketuntasan belajar siswa pada materi kaidah kebahasaan teks berita pada siklus I dikategorikan tidak tuntas dengan persentase ketuntasan 21,88% dari 32 orang siswa, dimana hanya 7 siswa yang mencapai ketuntasan belajar dan 25 siswa belum mencapai ketuntasan dengan persentase sebesar 78,12%. Sedangkan pada siklus II ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan dengan persentase

ketuntasan 96,88% dari 32 siswa, 31 siswa telah mencapai ketuntasan belajar dan tersisa 1 siswa yang belum mencapai ketuntasan dengan persentase 3,12%.

Hasil belajar siswa kelas XII IPA 2 pada materi kaidah kebahasaan teks berita melalui penerapan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *silent game* dianalisis untuk menentukan ketuntasan belajar siswa baik secara individual maupun klasikal. Ketuntasan belajar siswa tersebut dapat dilihat dari penguasaan terhadap materi pelajaran, siswa dikatakan tuntas dalam belajar jika menguasai minimal 75% dari materi pelajaran. Ketuntasan belajar klasikal dinyatakan tuntas jika $\geq 85\%$ siswa telah menguasai materi pembelajaran.

Berdasarkan data ketuntasan klasikal pada lampiran, diperoleh persentase ketuntasan belajar siswa pada materi kaidah kebahasaan teks berita secara klasikal pada siklus I yaitu sebesar 21,88% dengan kategori tidak tuntas. Dari 32 orang siswa, hanya 7 orang siswa yang dinyatakan tuntas dengan persentase 21,88% dan 25 orang siswa belum mencapai ketuntasan dengan persentase 78,12%. Sedangkan untuk siklus II terjadi peningkatan yang signifikan untuk persentase ketuntasan klasikal menjadi 96,88%, dari 32 orang siswa, 31 orang siswa dinyatakan tuntas dengan persentase 96,88% dan 1 orang siswa belum mencapai ketuntasan dengan persentase 3,12%.

Berdasarkan hasil penelitian ini, diketahui faktor-faktor yang menyebabkan belum tuntasnya siswa dalam mengikuti proses pembelajaran melalui penerapan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *silent game* antara lain adalah sebagai berikut.

- a. Siswa-siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar adalah siswa yang belum termotivasi untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Sehingga mereka cenderung tidak bergairah untuk memahami materi pembelajaran karena mereka belum mengetahui manfaat apa yang akan mereka dapatkan ketika mereka belajar, lalu diberikanlah solusi dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Menurut Slavin (dalam Mentari, 2016) mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan sistem pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Selain itu pembelajaran kooperatif juga bermanfaat melatih siswa untuk menerima pendapat orang lain dan bekerja dengan teman yang berbeda latar belakangnya, membantu memudahkan menerima pelajaran, dan meningkatkan kemampuan berpikir dalam memecahkan masalah (Suasti, 2003).
- b. Adanya perbedaan faktor intelegensi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi ketuntasan belajar siswa. Menurut Azwar (2004) intelegensi adalah kemampuan yang ada dibawa sejak lahir yang memungkinkan seseorang berbuat sesuatu dengan cara tertentu. Siswa yang memiliki tingkat intelegensi tinggi lebih cepat memahami materi pelajaran sehingga memberikan pengaruh yang berbeda terhadap hasil belajarnya.

4. Ketuntasan Tujuan Pembelajaran dan Materi Pelajaran

Ketuntasan tujuan pembelajaran digunakan untuk memperlihatkan gambaran seberapa besar penguasaan siswa untuk masing-masing tujuan pembelajaran. Data ketuntasan tiap butir tujuan pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 3. Ketuntasan Butir Tujuan Pembelajaran Materi Kaidah Kebahasaan Teks Berita Kelas XII IPA 2 SMA Negeri 6 Pekanbaru

Tujuan Pembelajaran	Siklus I		Siklus II	
	Persentase Ketuntasan (%)	Kategori Ketuntasan	Persentase Ketuntasan (%)	Kategori Ketuntasan
1	73,83	Tidak tuntas	83,20	Tuntas
2	64,58	Tidak tuntas	93,23	Tuntas
3	64,58	Tidak tuntas	98,96	Tuntas

Berdasarkan data pada tabel 4.3 dapat dilihat pada siklus I, dari 3 tujuan pembelajaran yang diberikan, tidak ada satu tujuan pembelajaran pun yang mencapai ketuntasan. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan, yaitu seluruh tujuan pembelajaran mencapai ketuntasan. Dengan demikian menurut kriteria ketuntasan materi pelajaran Depdiknas (2007), hasil belajar pada materi kaidah kebahasaan teks berita melalui penerapan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *silent game* yang diberikan kepada siswa kelas XII IPA 2 SMA Negeri 6 Pekanbaru dinyatakan tuntas dengan persentase 100% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh materi pelajaran yang diberikan telah dikuasai oleh siswa.

Ketuntasan tiap tujuan pembelajaran pada siklus I belum mendapatkan hasil yang memuaskan, dimana untuk ketiga indikator tidak ada satupun yang mencapai ketuntasan. Hal ini terjadi akibat beberapa faktor, diantaranya:

- a. Motivasi belajar siswa yang masih tergolong rendah.
- b. Siswa yang belum terbiasa bekerja secara berkelompok.
- c. Siswa belum terampil dalam memajemen waktu ketika bekerja secara kelompok.
- d. Tingkat intelegensi siswa yang berbeda-beda.

Pada siklus II terjadi peningkatan yang sangat signifikan, yaitu untuk ketiga indikator pembelajaran yang diberikan telah mencapai ketuntasan. Hal ini terjadi karena guru dibantu siswa telah sama-sama memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan mengenai hasil belajar kognitif pada materi kaidah kebahasaan teks berita siswa kelas XII IPA 2 SMA Negeri 6 Pekanbaru didapatkan informasi sebagai berikut: (1) Daya serap rata-rata siswa melalui pembelajaran bahasa Indonesia berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *silent group* pada siklus I sebesar 68,97 dengan kategori cukup baik dan pada siklus II sebesar 87,63 dengan kategori amat baik. (2) Ketuntasan siswa secara klasikal melalui pembelajaran bahasa Indonesia berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *silent group* pada siklus I sebesar 21,88% dengan kategori tidak tuntas dan pada siklus II sebesar 91,88% dengan kategori tuntas. (3) Penguasaan materi pembelajaran kaidah kebahasaan teks berita berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *silent group* pada siklus I sebesar 0% dengan kategori tidak tuntas dan pada siklus II sebesar 100% dengan kategori tuntas. Oleh karena

itu, penerapan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *silent game* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas XII IPA 2 SMA Negeri 6 Pekanbaru.

Berdasarkan simpulan yang diperoleh dari penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, penulis menyarankan beberapa hal, (1) Penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *silent game* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran dengan materi lain yang sejenis sehingga diharapkan siswa dapat menjadi lebih bergairah untuk memahami materi pembelajaran. (2) Penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *silent game* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bagi guru untuk menyajikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar. 2004. *Pengantar Psikologi Intelegensi*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Dian Utami Ningsih. 2014. Pengaruh Pemberian *Reward* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Menulis Puisi Siswa Kelas V MI Al-Muawanatul Khaeriyah Jakarta Barat. Skripsi dipublikasikan. FITK UIN Syarif Hidayatullah. Jakarta.
- Depdiknas. 2006. *Panduan Pengembangan Silabus Sekolah Menengah Pertama Mata Pelajaran IPA*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembina SMP. Jakarta.
- _____. 2007. *Petunjuk Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta.
- Hariyanti. 2012. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Melalui Metode *Roll Playing* Pada Siswa Kelas IV Semester 1 SD Negeri 1 Sumber Kecamatan Simo Kabupaten Boyolali Tahun 2012/2013. Skripsi dipublikasi. FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2015. *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.
- Mentari. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Kreativitas Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Al-Amalul Khair Palembang. Skripsi dipublikasikan. FITK Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah. Palembang.
- Priambodo, Galih Asokti. "Urgensi Literasi Media Sosial dalam Menangkal Ancaman Berita Hoax Di Kalangan Remaja Kelurahan Balarjosari Kecamatan Blimbing Kota Malang." *Jurnal Civic Hukum* 4, no. 2 (November 25, 2019): 130–137.
- "Silabus Revisi 2020 Bahasa Indonesia Kelas 8." *Guru Berbagi*. Accessed April 13, 2022. <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/rpp/silabus-revisi-2020-bahasa-indonesia-kelas-8/>.
- Yurni Suasti. 2003. Upaya Peningkatan Kretivitas Siswa SMU Pembangunan UNP Melalui Modifikasi *Cooperative Learning* Model Jigsaw. *Buletin Pembelajaran* 26 (04). Universitas Padang. Sumatera Barat.