Perspektif : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa
Volume. 4, Nomor. 3, September 2026
e-ISSN :2988-5914 ; p-ISSN : 3025-0641, Hal. 10-20
DOI: https://doi.org/10.59059/perspektif.v4i3.3418
Tersedia: https://journal.staiypiqbaubau.ac.id/index.php/Perspektif

Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Melalui Media TEBING (Tebak Bingo) pada Peserta Didik Kelas X-4 SMAN 6 Surabaya

Dinda Riska Tri Julianti[1*], Fransisca Dwi Harjanti[2], Dian Ariani[3]
[1-3]Pendidikan Profesi Guru, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. Indonesia
**Penulis Korespondensi: Dindariska1207@gmail.com*

Abstract. *This study aims to describe the implementation of TEBING (Tebak Bingo) media and to analyse the improvement of grade X-4 students' ability in writing observation report texts at SMAN 6 Surabaya. The study was prompted by students' difficulty in distinguishing general description from detailed description when composing the text. TEBING is a bingo-based game medium that guides students to mark observed facts, sort them into general and specific categories, and then develop them into a written draft. This classroom action research was conducted in two cycles, each covering planning, action, observation, and reflection, involving 36 students. Data were collected through writing tests, observation, and documentation, then analysed quantitatively and qualitatively. The results show that the class average rose from 83.89 in cycle I to 90.75 in cycle II, an increase of 8.18%, while classical mastery moved from 83.33% to 100%. Thirty-three students scored higher and none declined. The standard deviation fell from 7.01 to 2.95, with the largest gains occurring among the lowest-scoring students, indicating a more even distribution of achievement. Adding colour coding to the bingo sheet and providing group guidance in cycle II resolved the fact-sorting difficulty observed in cycle I.*

Keywords: *Bingo Game; Classroom Action Research; Observation Report Text; TEBING Media; Writing Skills.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan media TEBING (Tebak Bingo) dan menganalisis peningkatan kemampuan menulis teks laporan hasil observasi peserta didik kelas X-4 SMAN 6 Surabaya. Masalah yang melatarbelakangi penelitian adalah kesulitan peserta didik membedakan deskripsi umum dan deskripsi bagian ketika menyusun teks. TEBING merupakan media permainan bingo yang mengarahkan peserta didik menandai fakta hasil pengamatan, memilahnya ke dalam kategori umum dan khusus, lalu mengembangkannya menjadi draf tulisan. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, dengan subjek 36 peserta didik. Data dikumpulkan melalui tes menulis, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata kelas meningkat dari 83,89 pada siklus I menjadi 90,75 pada siklus II atau naik 8,18%, dengan ketuntasan klasikal bergerak dari 83,33% menjadi 100%. Sebanyak 33 peserta didik memperoleh nilai lebih tinggi dan tidak ada yang menurun. Simpangan baku turun dari 7,01 menjadi 2,95, dan kenaikan terbesar justru terjadi pada peserta didik yang semula bernilai paling rendah, sehingga capaian kelas menjadi lebih merata. Penambahan kode warna pada lembar bingo serta pendampingan kelompok pada siklus II terbukti mengatasi kesulitan pemilahan fakta yang muncul pada siklus I.

Kata kunci: Keterampilan Menulis; Media TEBING; Penelitian Tindakan Kelas; Permainan Bingo; Teks Laporan Hasil Observasi.

1. LATAR BELAKANG

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang sekolah menengah mencakup pengembangan keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di antara keterampilan tersebut, menulis menjadi salah satu keterampilan produktif yang menuntut peserta didik untuk mampu mengolah informasi dan menuangkannya secara terstruktur dalam bentuk tulisan (Tarigan, 2008; Mukminah dkk., 2026). Kegiatan menulis tidak sekadar berkaitan dengan kemampuan merangkai kata dan kalimat, tetapi juga melibatkan kemampuan mengembangkan gagasan, memilih informasi yang relevan, serta mengorganisasikan informasi secara logis. Oleh karena itu, pembelajaran menulis perlu memberikan pengalaman kepada

Naskah Masuk: 09 Agustus 2026; Revisi: 21 Agustus 2026; Diterima: 11 September 2026; Terbit: 14 September 2026

peserta didik untuk memahami informasi sekaligus mengembangkannya menjadi sebuah tulisan yang utuh (Dalman, 2016).

Salah satu materi yang mengembangkan keterampilan menulis pada peserta didik kelas X adalah teks laporan hasil observasi (LHO). Teks LHO merupakan teks yang menyajikan informasi berdasarkan hasil pengamatan terhadap suatu objek secara faktual dan sistematis (Kosasih & Kurniawan, 2019). Dalam menulis teks LHO, peserta didik tidak hanya dituntut untuk mengidentifikasi objek yang diamati, tetapi juga mampu mengolah hasil pengamatan menjadi informasi yang tersusun sesuai dengan struktur teks. Pemahaman terhadap struktur menjadi penting karena setiap bagian memiliki fungsi yang berbeda dalam menyampaikan informasi (Mahsun, 2014). Peserta didik perlu mampu membedakan informasi yang memberikan gambaran umum mengenai objek dengan informasi yang menguraikan bagian atau karakteristik objek secara lebih khusus.

Kondisi tersebut menjadi salah satu tantangan dalam pembelajaran teks LHO pada peserta didik kelas X-4 SMAN 6 Surabaya. Berdasarkan observasi awal pada saat materi LHO diperkenalkan, ditemukan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam membedakan deskripsi umum dan deskripsi bagian. Peserta didik terkadang masih mencampurkan informasi yang seharusnya memberikan gambaran umum mengenai objek dengan informasi yang menjelaskan bagian atau karakteristik tertentu dari objek. Kesulitan tersebut menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap struktur LHO belum sepenuhnya dapat diterapkan ketika mereka harus mengolah informasi mengenai suatu objek (Sevori & Pebriansyah, 2026).

Permasalahan dalam memahami struktur tersebut kemudian berpengaruh terhadap proses penyusunan teks. Peserta didik yang belum mampu mengelompokkan informasi berdasarkan fungsinya cenderung mengalami kesulitan dalam mengembangkan hasil pengamatan menjadi tulisan yang runtut. Informasi yang diperoleh dapat muncul secara berulang, tumpang tindih, atau belum berkembang secara optimal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran teks LHO tidak cukup hanya memberikan penjelasan mengenai pengertian dan struktur teks, tetapi juga perlu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih menemukan, mengidentifikasi, mengelompokkan, dan mengembangkan informasi secara bertahap (Fitriani et al., 2026).

Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dalam proses tersebut. Media pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dapat membantu menciptakan interaksi antara peserta didik dengan materi yang dipelajari (Arsyad, 2014). Salah satu bentuk media yang dapat digunakan adalah media berbasis permainan. Permainan dalam pembelajaran dapat

memberikan stimulus kepada peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas menemukan informasi sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menarik (Sadiman dkk., 2009). Penelitian Mutmainnah dkk. (2022) mengenai penggunaan media Roulette Bingo dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa permainan berbasis bingo dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam memahami materi. Penggunaan media tersebut menjadi salah satu bentuk pemanfaatan permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif.

Selain media berbasis permainan, berbagai media juga telah digunakan untuk membantu meningkatkan keterampilan menulis teks LHO. Penelitian Pangau dan Nuraeni (2024) mengenai penggunaan media scrapbook menunjukkan penerapan media tersebut dalam meningkatkan keterampilan menulis teks LHO pada peserta didik kelas X. Penelitian Rafifah (2026) mengenai pemanfaatan media Wordwall juga menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menulis teks LHO setelah penerapan tindakan pembelajaran. Media gambar dan audiovisual turut digunakan dalam pembelajaran teks LHO untuk membantu peserta didik memperoleh stimulus dalam mengembangkan isi tulisan (Sulistiawan dkk., 2024). Temuan dari berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dapat memberikan dukungan terhadap proses pembelajaran menulis teks LHO, terutama dengan menghadirkan stimulus yang membantu peserta didik memahami dan mengembangkan informasi.

Meskipun demikian, penelitian mengenai media pembelajaran untuk teks LHO masih menunjukkan beragam bentuk media yang digunakan, seperti scrapbook, gambar, audiovisual, dan Wordwall. Sementara itu, pemanfaatan permainan bingo secara khusus untuk membantu peserta didik mengidentifikasi fakta dan mengembangkan informasi sebagai bahan penulisan teks LHO masih memiliki ruang untuk dikembangkan. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menggunakan TEBING (Tebak Bingo), yaitu media pembelajaran berbasis permainan bingo yang dirancang untuk memberikan stimulus kepada peserta didik melalui gambar atau objek. Peserta didik diarahkan untuk mengidentifikasi objek, menemukan fakta yang berkaitan dengan objek tersebut, kemudian mengembangkan fakta menjadi informasi yang dapat digunakan dalam penyusunan teks LHO.

TEBING dirancang tidak hanya sebagai aktivitas permainan, tetapi sebagai bagian dari proses pembelajaran menulis. Aktivitas menemukan fakta melalui permainan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengolah informasi sebelum menuangkannya ke dalam teks. Melalui proses tersebut, peserta didik dapat berlatih membedakan informasi yang bersifat umum dan informasi yang lebih khusus, kemudian mengorganisasikannya sesuai

dengan struktur teks LHO. Dengan demikian, penggunaan TEBING diharapkan dapat menjembatani pemahaman peserta didik terhadap materi dengan penerapannya dalam kegiatan menulis.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran awal dan kajian terhadap penggunaan media pembelajaran dalam penelitian sebelumnya, penerapan media TEBING menjadi alternatif yang relevan untuk membantu mengatasi kesulitan peserta didik dalam mengorganisasikan informasi pada teks LHO.

2. KAJIAN TEORI

Menulis dan Teks Laporan Hasil Observasi

Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat produktif dan, menurut Tarigan (2008), diperoleh paling akhir karena bertumpu pada kemampuan menyimak, berbicara, dan membaca. Dalman (2016) memandangnya sebagai proses berjenjang yang dimulai dari prapenulisan, yaitu penentuan topik, pengumpulan bahan, dan penyusunan kerangka. Kegagalan pada tahap ini jarang terlihat seketika; ia muncul belakangan berupa tulisan yang melompat-lompat atau berputar pada informasi yang sama. Nurgiyantoro (2016) menyarankan agar penilaian menulis dilakukan secara analitis supaya letak kelemahan peserta didik terlihat jelas.

Teks laporan hasil observasi menyajikan hasil pengamatan secara faktual. Kosasih dan Kurniawan (2019) menggolongkannya sebagai teks faktual yang menyampaikan informasi apa adanya tanpa pendapat penulis, dengan struktur berupa pernyataan umum, deskripsi bagian, dan deskripsi manfaat. Mahsun (2014) menekankan bahwa struktur perlu dikenalkan sebagai cerminan tujuan sosial teks, bukan urutan yang dihafalkan: peserta didik perlu memahami alasan deskripsi umum mendahului deskripsi bagian. Dari sisi kebahasaan, teks ini ditandai kalimat definisi, verba pengelompokan seperti *terdiri atas*, istilah teknis, dan konjungsi penambahan. Ciri-ciri tersebut menjadi dasar penyusunan rubrik penilaian dalam penelitian ini.

Media Pembelajaran Berbasis Permainan

Arsyad (2014) mengartikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang membawa pesan pembelajaran dari sumber kepada penerima, dengan salah satu fungsi utamanya mengkonkretkan hal yang abstrak. Pada pembelajaran menulis, fungsi yang paling menentukan adalah penyediaan bahan: media yang tepat bukan yang paling menarik secara visual, melainkan yang menghasilkan sesuatu untuk ditulis. Sadiman dkk. (2009) menyebut empat komponen permainan, yaitu pemain, aturan, tujuan, dan lingkungan permainan; sebagai media, permainan unggul karena partisipasi aktif bukan anjuran melainkan syarat berjalannya

kegiatan. Bingo mudah diadaptasi karena strukturnya sederhana. Widyahening dan Sufa (2021) memakainya untuk kosakata bahasa Inggris anak usia dini dengan kenaikan dari 58,93 menjadi 79,21, sedangkan Mutmainnah dkk. (2022) mengembangkan Roulette Bingo untuk materi puisi kelas IV dengan validasi ahli media 97,33%. Pada penelitian-penelitian tersebut bingo berfungsi mengecek pemahaman, sementara pemanfaatannya pada tahap prapenulisan belum banyak digarap.

Media TEBING dan Penelitian yang Relevan

TEBING merupakan media permainan bingo yang dimodifikasi untuk pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi. Komponennya meliputi kartu bergambar objek, lembar bingo berisi kotak kata kunci fakta, kartu petunjuk, dan lembar klasifikasi. Alurnya berjalan dalam enam langkah: guru menampilkan kartu bergambar atau membacakan petunjuk; kelompok menebak objek; kelompok menandai fakta yang berkaitan pada lembar bingo; kelompok yang menandai satu baris penuh menyerukan bingo dan membacakan faktanya; seluruh fakta dipilah ke dalam kategori umum dan khusus; hasil pemilahan dipakai sebagai bahan penyusunan draf. Langkah kelima adalah inti media ini, sebab peserta didik dituntut memutuskan setiap fakta masuk ke pernyataan umum atau deskripsi bagian, sehingga keputusan yang biasanya tersembunyi di dalam kepala penulis menjadi kegiatan yang dapat diamati dan dikoreksi.

Media lain telah diuji pada materi yang sama. Pangau dan Nuraeni (2024) menerapkan scrapbook di kelas X SMAN 3 Palu dan mencatat kenaikan kategori sangat baik dari 21,21% menjadi 90,90%, sedangkan Rafifah (2026) mencatat kenaikan rata-rata kelas eksperimen dari 62 menjadi 86 dengan media Wordwall. Keduanya menempatkan media sebagai penyedia rangsangan visual atau latihan berulang. Penelitian ini mengarahkan media pada satu keterampilan spesifik yang menjadi sumber masalah di kelas X-4, yaitu memilah fakta umum dan fakta bagian sebelum tulisan disusun.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis teks laporan hasil observasi melalui penggunaan media TEBING (Tebak Bingo). Penelitian dilaksanakan di SMAN 6 Surabaya, tepatnya pada peserta didik kelas X-4, pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027. Penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus 2026. Subjek penelitian terdiri atas 36 peserta didik, yang terdiri atas 16 laki-laki dan 20 perempuan.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian diawali dengan kegiatan observasi awal/prasiklus untuk mengetahui kondisi awal kemampuan peserta didik dalam menulis teks laporan hasil observasi serta mengidentifikasi permasalahan yang ditemukan selama pembelajaran.

Pada tahap perencanaan Siklus I, peneliti melakukan serangkaian kegiatan persiapan. Kegiatan tersebut meliputi penyusunan Modul Ajar kurikulum merdeka materi teks LHO, penyiapan media TEBING (Tebak Bingo) beserta kartu bergambar dan lembar bingo, penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta penyiapan instrumen penelitian berupa lembar observasi aktivitas peserta didik, rubrik penilaian tes menulis teks LHO, dan pedoman dokumentasi. Media TEBING digunakan sebagai media pembelajaran berbasis permainan bingo yang memanfaatkan kartu gambar objek observasi dan kata kunci fakta sebagai stimulus dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi.

Pada tahap pelaksanaan tindakan Siklus I, pembelajaran dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 4 x 45 menit. Kegiatan pembelajaran meliputi penyampaian konsep struktur LHO, pengenalan aturan permainan TEBING, pelaksanaan permainan dalam kelompok, serta penyusunan draf teks LHO. Dalam pelaksanaannya, peserta didik menggunakan media TEBING untuk mengidentifikasi objek, menemukan fakta-fakta yang berkaitan dengan objek tersebut, dan mengelompokkannya ke dalam deskripsi umum serta deskripsi bagian. Hasil kegiatan tersebut kemudian digunakan peserta didik sebagai bahan untuk menyusun teks laporan hasil observasi secara terstruktur.

Pada tahap observasi Siklus I, peneliti bersama observer mengamati keaktifan dan keterlibatan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Data observasi digunakan untuk mengetahui tingkat partisipasi peserta didik, kedisiplinan kelompok, dan kendala yang dihadapi saat mengelompokkan fakta. Selain itu, kemampuan menulis peserta didik dinilai melalui tes kinerja menulis teks LHO individu dengan menggunakan rubrik penilaian yang mencakup aspek kelengkapan struktur (deskripsi umum dan deskripsi bagian), kesesuaian isi fakta, penggunaan kaidah kebahasaan, dan keterpaduan paragraf.

Tahap refleksi Siklus I dilakukan dengan menganalisis hasil observasi dan hasil penilaian tulisan peserta didik. Berdasarkan hasil refleksi, ditemukan bahwa sebagian peserta didik masih mengalami tumpang tindih dalam memisahkan fakta antara deskripsi umum dan deskripsi bagian, serta kurang paham dalam menghubungkan antarkalimat. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pada Siklus II berupa pemberian panduan struktur yang lebih spesifik pada kartu TEBING serta pendampingan terfokus saat pengelompokan fakta. Perbaikan tersebut

diarahkan untuk membantu peserta didik dalam membedakan struktur teks LHO secara lebih tegas dan mengorganisasikan informasi menjadi paragraf yang runtut.

Pada Siklus II, tahap perencanaan dilakukan dengan memperhatikan hasil refleksi Siklus I. Peneliti melakukan revisi Modul Ajar dan penyesuaian aturan permainan pada media TEBING serta menyiapkan kembali lembar observasi dan rubrik tes. Pelaksanaan tindakan Siklus II dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 4 x 45 menit. Pada tahap ini, peserta didik melakukan permainan TEBING tingkat lanjutan yang dilengkapi dengan kode warna untuk membedakan kategori fakta umum dan fakta bagian, dilanjutkan dengan kegiatan menulis teks LHO secara mandiri.

Observasi pada Siklus II dilakukan untuk mengetahui perubahan yang terjadi setelah perbaikan tindakan. Aspek yang diamati meliputi tingkat pemahaman peserta didik terhadap struktur LHO, kemandirian dalam menyusun teks, serta keaktifan dalam kelompok. Kemampuan menulis peserta didik kembali dinilai menggunakan tes akhir Siklus II dengan rubrik penilaian yang sama. Hasil observasi dan penilaian tersebut kemudian dibandingkan dengan hasil pada Siklus I untuk mengetahui perkembangan kemampuan peserta didik.

Data penelitian terdiri atas data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa nilai hasil tes menulis teks LHO peserta didik (prasiklus, Siklus I, dan Siklus II), nilai rata-rata kelas, dan persentase ketuntasan belajar. Data kualitatif berupa lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik, catatan lapangan, serta dokumentasi foto kegiatan pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi teknik tes (tes hasil belajar menulis LHO) dan teknik nontes (observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan).

Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar secara klasikal pada setiap tahap penelitian. Nilai rata-rata ($\bar{X}$) kemampuan menulis peserta didik dihitung berdasarkan rumus:

$$\bar{X} = (\Sigma X) / N$$

(Keterangan: $\bar{X}$ = nilai rata-rata, ΣX = jumlah total nilai peserta didik, N = jumlah total peserta didik).

Persentase ketuntasan belajar (P) dihitung berdasarkan jumlah peserta didik yang memperoleh nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) ≥ 78 dibandingkan dengan jumlah seluruh peserta didik, dengan rumus:

$$P = (n / N) \times 100\%$$

(Keterangan: P = persentase ketuntasan klasikal, n = jumlah peserta didik yang mencapai KKTP, N = jumlah total peserta didik).

Sementara itu, data kualitatif dianalisis secara deskriptif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk menggambarkan peningkatan keaktifan, kendala pembelajaran, serta perubahan perilaku belajar peserta didik selama penerapan media TEBING.

Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan berdasarkan kriteria ketercapaian individual dan klasikal. Penelitian dinyatakan berhasil apabila: (1) secara individual minimal 75% peserta didik mencapai nilai KKTP ≥ 78 dan (2) secara klasikal persentase ketuntasan belajar peserta didik mencapai minimal 80% dari total 36 peserta didik kelas X-4. Selain berdasarkan pencapaian indikator kuantitatif tersebut, keberhasilan tindakan juga dilihat dari adanya peningkatan kemampuan peserta didik dalam membedakan deskripsi umum dan deskripsi bagian serta kerapian struktur teks LHO yang dihasilkan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Media TEBING

Pengamatan pada siklus I menunjukkan peserta didik cepat menguasai mekanisme permainan. Tahap menebak objek dan menandai kotak fakta berjalan lancar sejak pertemuan pertama, tetapi kendala muncul pada langkah pemilahan fakta: sejumlah kelompok menempatkan keterangan seperti ukuran tubuh atau warna bulu ke dalam kategori umum, sebagian lain menuliskan fakta yang sama pada kedua kategori. Kendala kedua tampak pada peralihan dari daftar fakta ke paragraf, ketika beberapa peserta didik menyalin fakta apa adanya menjadi kalimat berdiri sendiri tanpa konjungsi penghubung.

Dua perbaikan diterapkan pada siklus II. Lembar bingo dilengkapi kode warna, kotak hijau untuk fakta umum seperti klasifikasi dan habitat serta kotak kuning untuk fakta khusus seperti ukuran dan perilaku, sehingga keputusan klasifikasi berpindah dari ranah abstrak ke ranah visual. Guru juga mendampingi kelompok secara bergilir agar kekeliruan dikoreksi sebelum peserta didik mulai menulis, dan kegiatan menulis dilakukan secara mandiri.

Hasil Tes Menulis Teks LHO

Tes akhir siklus I menghasilkan rata-rata kelas 83,89 dengan nilai tertinggi 93 dan terendah 68. Dari 36 peserta didik, 30 orang atau 83,33% mencapai KKTP 78, sedangkan enam orang belum dengan perolehan 68, 70, 70, 70, 70, dan 76. Berdasarkan kategori, 8 peserta didik (22,22%) sangat baik, 21 orang (58,33%) baik, 6 orang (16,67%) cukup, dan 1 orang (2,78%) kurang. Secara angka ketuntasan klasikal siklus I sudah melampaui ambang 80%, tetapi tindakan tetap dilanjutkan karena masih ada enam peserta didik yang belum tuntas dan kriteria

kualitatif berupa kemampuan membedakan deskripsi umum dan deskripsi bagian belum terpenuhi.

Tes akhir siklus II menghasilkan rata-rata 90,75 dengan nilai tertinggi 96 yang diraih tiga peserta didik dan nilai terendah 84. Seluruh peserta didik mencapai KKTP sehingga ketuntasan klasikal 100%. Peserta didik berkategori sangat baik bertambah menjadi 28 orang (77,78%) dan sisanya 8 orang (22,22%) berkategori baik, sementara kategori cukup dan kurang kosong sepenuhnya. Sebanyak 33 peserta didik memperoleh nilai lebih tinggi, 3 peserta didik bertahan pada nilai yang sama, dan tidak ada yang menurun.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Tes Menulis Teks LHO Siklus I dan Siklus II.

Statistik	Siklus I	Siklus II	Selisih
Nilai rata-rata	83,89	90,75	+6,86
Nilai tertinggi	93	96	+3
Nilai terendah	68	84	+16
Simpangan baku	7,01	2,95	−4,06
Peserta didik tuntas	30	36	+6
Ketuntasan klasikal	83,33%	100%	+16,67%

Sumber: hasil pengolahan data penelitian (N = 36; KKTP ≥ 78)

Pembahasan

Temuan yang paling menonjol bukan kenaikan rata-rata sebesar 6,86 poin, melainkan letak kenaikan itu. Kenaikan terbesar terjadi pada peserta didik yang nilainya paling rendah pada siklus I: satu orang naik 23 poin dari 68 menjadi 91, empat orang naik 15 poin, dan satu orang naik 14 poin. Sebaliknya, peserta didik yang sudah berada di atas 90 hanya naik 1 hingga 2 poin. Pola ini menjelaskan penyusutan simpangan baku dari 7,01 ke 2,95: kelas bergerak sebagai satu kelompok dan bukan rata-ratanya terangkat oleh peserta didik berkemampuan tinggi. Kelompok bernilai tinggi tampaknya sudah memiliki cara sendiri memilah informasi sehingga media hanya memberi format baru, sedangkan bagi kelompok bernilai rendah media menyediakan prosedur eksplisit yang belum mereka miliki untuk memutuskan sebuah fakta masuk ke bagian mana. Temuan ini memperkuat dugaan bahwa hambatan menulis peserta didik kelas X-4 bersumber dari tahap prapenulisan, bukan dari kemampuan menyusun kalimat.

Kode warna pada siklus II memindahkan keputusan klasifikasi ke ranah visual. Peserta didik tidak lagi diminta mengingat definisi deskripsi umum, melainkan memilih warna kotak. Di sinilah fungsi media untuk mengkonkretkan hal yang abstrak bekerja, kali ini pada kategori struktur teks. Arah temuan ini juga searah dengan hasil penerapan media scrapbook pada materi yang sama, yang mencatat kenaikan kategori sangat baik dari 21,21% menjadi 90,90%, sementara penelitian ini mencatat 22,22% menjadi 77,78%. Titik awal keduanya hampir

identik dan arah perubahannya sama, meski capaian akhir penelitian ini lebih rendah karena rubrik yang digunakan berbeda. Satu catatan penting muncul dari siklus I: keterlibatan peserta didik selama permainan sudah tinggi sejak awal, tetapi keterlibatan itu tidak otomatis berubah menjadi kemampuan menulis. Kenaikan baru terjadi setelah tahap pemilahan fakta dibenahi.

5. KESIMPULAN

Media TEBING diterapkan melalui enam langkah, dan langkah pemilahan fakta ke dalam kategori umum serta khusus merupakan bagian yang paling menentukan sekaligus paling bermasalah pada siklus I. Penambahan kode warna pada lembar bingo dan pendampingan kelompok pada siklus II berhasil mengatasi kesulitan tersebut. Penerapan media ini meningkatkan kemampuan menulis teks laporan hasil observasi peserta didik kelas X-4 SMAN 6 Surabaya: nilai rata-rata kelas naik dari 83,89 menjadi 90,75 atau sebesar 8,18%, ketuntasan klasikal bergerak dari 83,33% menjadi 100%, dan simpangan baku turun dari 7,01 ke 2,95 sehingga kenaikan terjadi merata dan paling besar dirasakan peserta didik yang semula tertinggal. Kedua indikator keberhasilan penelitian tercapai pada siklus II.

DAFTAR REFERENSI

Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran* (Ed. rev.). PT RajaGrafindo Persada.

Dalman. (2016). *Keterampilan menulis*. PT RajaGrafindo Persada.

Fitriani, R. N., et al. (2026). Hubungan efikasi diri terhadap kemampuan perencanaan karier peserta didik kelas XI MA Cahaya Insani Al Um. *SIMPATI: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Bahasa, 4*(3), 340–357. https://doi.org/10.59024/simpati.v4i3.2222

Kosasih, E., & Kurniawan, E. (2019). *Jenis-jenis teks: Analisis fungsi, struktur, dan kaidah serta langkah penulisannya*. Yrama Widya.

Mahsun. (2014). *Teks dalam pembelajaran bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. PT RajaGrafindo Persada.

Mukminah, M., et al. (2026). Pemberdayaan remaja putri lintas agama melalui peningkatan kreativitas dan keterampilan *life-skills* menuju transformasi sosial ekonomi. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat IPTEKS, 3*(2). https://doi.org/10.71094/jppmi.v3i2.180

Mutmainnah, K. Q. A., Hermansyah, H., & Marleni, M. (2022). Pengembangan media pembelajaran Roulette Bingo pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling, 4*(4), 352–358.

Nurgiyantoro, B. (2016). *Penilaian pembelajaran bahasa berbasis kompetensi*. BPFE.

Pangau, J. H., & Nuraeni, I. (2024). Peningkatan keterampilan menulis teks laporan hasil observasi menggunakan media scrapbook pada siswa kelas X SMA N 3 Palu. *Inovasi Pendidikan Nusantara, 5*(4).

Rafifah, H. (2026). Pengaruh penggunaan Wordwall pada materi menulis teks laporan hasil observasi peserta didik SMP IT At-Taqwa Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 10*(2). https://doi.org/10.31004/jptam.v10i2.41167

Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2009). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. PT RajaGrafindo Persada.

Sevori, V. V., & Pebriansyah, P. (2026). Analisis komprehensif peran human resource analytics dalam mendukung efektivitas pengambilan keputusan strategis manajemen SDM pada perusahaan modern. *JURIMEA: Jurnal Ilmiah Manajemen, Ekonomi dan Akuntansi, 6*(1). https://doi.org/10.55606/jurimea.v6i1.1798

Sulistiawan, M. J., Nusyatin, A., & Haryadi, H. (2024). Kemampuan menulis teks laporan hasil observasi dengan model pembelajaran CIRC berbantuan media audiovisual pada siswa kelas X SMA Kristen Terang Bangsa Kurikulum Merdeka. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra, 10*(1), 1101–1106. https://doi.org/10.30605/onoma.v10i1.3182

Tarigan, H. G. (2008). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.

Widyahening, C. E. T., & Sufa, F. F. (2021). Pembelajaran kosa kata bahasa Inggris dengan media bingo game bagi anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6*(3), 1135–1145. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1638