



Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Persuasif Media *Puzzle Maker* Teka Teki Silang dengan Metode *Problem Based Learning (Pbl)* di MTsN 12 Madiun

Yahya Awalul Mubarak, Universitas PGRI Madiun

Tholif Anang Cahyadi, Universitas PGRI Madiun

Nania Mariatul Istifah, Universitas PGRI Madiun

Putri Rose Viana Yuanmar ✉, Universitas PGRI Madiun

✉ putrirosevianayuanmar@gmail.com

Abstrak: *Puzzle Maker* merupakan sebuah aplikasi yang menyediakan untuk pengguna membuat *puzzle* atau teka teki silang dari gambar atau teks yang mereka pilih. Pada Pembelajaran materi teks persuasif ini kami menggunakan aplikasi *puzzle maker teka teki silang* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dengan pertanyaan yang diambil dari materi teks persuasif kelas VIII F MTsN 12 Madiun. Siswa nantinya akan memecahkan teka teki silang dengan menggunakan *handphone* masing-masing. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks persuasif media *puzzle maker* teka teki silang dengan metode *Problem Based Learning (Pbl)* di MTsN 12 Madiun. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek 30 siswa kelas VIII F MTsN 12 Madiun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle maker* teka teki silang dapat menarik perhatian siswa dan dapat melihat tingkat pemahaman siswa mengenai materi teks persuasif ini.

Kata kunci: Teks Persuasif, *Puzzel Maker* Teka Teki Silang, PBL.



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar tetap aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Soedibyo, 2003). Pendidikan juga suatu usaha membantu para peserta didik agar mereka dapat dalam mengerjakan tugasnya dengan mandiri dan melaksanakan tanggungjawabnya. Dengan demikian Pendidikan adalah segala sesuatu yang mempengaruhi pertumbuhan, perubahan, dan kondisi setiap manusia. Perubahan yang terjadi adalah pengembangan potensi anak didik, baik pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap dalam kehidupannya.

Media pembelajaran adalah alat, metode, dan Teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses Pendidikan dan pengajaran di sekolah, Sedangkan media secara umum adalah semua bentuk perantara yang digunakan manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan informasi (Mustika, Eka Prasetya Adhy Sugara, and Maissy Pratiwi, n.d.). Media sebagai hal yang penting dalam prosesi pembelajaran sebab media dapat membangkitkan minat, motivasi dan memberikan rangsangan pada anak. Media yang digunakan haruslah menarik anak, bahkan media yang digunakan dapat memberikan pengaruh pada psikologis anak (Lembaran & Republikindonesia, 2008). Pada saat ini sudah banyak sekolah-sekolah yang mendukung siswanya untuk membawa handphone guna memanfaatkan perkembangan teknologi di bidang Pendidikan, salah satunya di MTsN 12 Madiun ini.

Berdasarkan hasil pengamatan di MTsN 12 Madiun menunjukkan bahwa siswa yang kurang aktif dan hanya mengandalkan buku siswa sebagai media untuk belajar, Hal itu menyebabkan siswa kurang maksimal dalam pengerjaan soal materi "Teks Persuasif", beberapa soal dikerjakan dengan bantuan internet dan dari *team* peneliti. Oleh Sebab itu, guru diharapkan mengarahkan siswa untuk belajar dari berbagai sumber tidak hanya buku siswa saja.

Aplikasi puzzle maker merupakan sebuah aplikasi untuk membuat berbagai jenis puzzle seperti jigsaw, kata-kata silang, dan sudoku. Permainan ini mengharuskan pemain memecahkan teka-teki berupa pertanyaan puzzle yang digunakan sebagai pengisi waktu luang ataupun mengasah kemampuan berpikir. Penggunaan media pembelajaran puzzle maker ini sangat menarik perhatian siswa dan merupakan salah satu dampak positif dari perkembangan teknologi di bidang Pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk pemanfaatan media pembelajaran menggunakan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar yang bukan hanya menggunakan media konvensional. Media pembelajaran berbasis teknologi ini membuat siswa agar tidak jenuh dalam menerima penyampaian materi dari guru dan sebagai terobosan dalam memberikan variasi mengajar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang menjelaskan tentang media pembelajaran yang dilakukan pada tanggal 21, Juni 2024 di MTsN 12 Madiun kampus 2 Jalan Puskesmas ,Desa Tiron, Kecamatan Madiun, Kabupaten Madiun. Peneliti memilih MTsN 12 Madiun karena sekolah ini mempunyai 2 kampus atau gedung di beda tempat, Peneliti memilih di kampus 2 yang siswanya lebih sedikit dari pada kampus 1. Pada saat ini kepala sekolah MTsN 12 Madiun yaitu Ibu Asnurul Hidayati, S.Ag. Peneliti melakukan uji coba media pembelajaran ini pada siswa kelas VIII F yang memiliki 22 siswa terdiri dari 12 perempuan dan 10 laki-laki. Perhitungan rata-rata nilai siswa kelas VIII F MTsN 12 Madiun menggunakan rumus rata-rata yaitu:

$$m = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan: m = Total angka dari data atau *mean*

$\sum x$ = Jumlah data

n = Banyak data

HASIL PENELITIAN

A. Penggunaan Sintak *PBL*

Problem Based Learning (pbl) merupakan satu dari sekian banyak inovasi dalam pendekatan maupun model pembelajaran yang berupaya memperbaiki metode lama yang konvensional. Model pembelajaran ini sebenarnya tidak murni baru karena Plato dan Socrates juga telah meminta murid-murid mereka untuk mendapat informasi mandiri, dan mencari gagasan-gagasan baru dan mendiskusikannya. Barrow, seperti yang disebutkan oleh Baptiste(2003), Rhem(1998) dan Savery(2006), menuliskan bahwa *PBL* mulai menjadi trend di awal tahun 70-an di Fakultas Kesehatan, Universitas McMaster, Canada (Owen, 2019). Secara Umum *PBL* adalah metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru, Masalah tersebut yang kemudian menentukan arah pembelajaran yang dilakukan dalam kelompok. Sintak atau Langkah-langkah *pbl* yang peneliti terapkan di MTsN 12 Madiun yaitu:

1. Orientasi siswa pada masalah

Proses Pembelajaran diawali dengan peneliti masuk kelas menampilkan beberapa teks dengan jenis yang berbeda, kemudian, memberikan pertanyaan untuk mengetahui dan melihat apakah siswa mampu menunjukkan jenis “teks persuasif”, Karena teks persuasif akan menjadi materi untuk pengerjaan soal pada pembelajaran media *puzzle maker* ini.

2. Mengorganisasi siswa untuk belajar

Guru akan menunjukkan teks persuasif yang benar dan menjelaskan secara singkat mengenai jenis-jenis teks yang ditampilkan.

3. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok

Pada proses ini peneliti menjelaskan mengenai *puzzle maker* yang akan digunakan sebagai media pembelajaran untuk pengerjaan soal materi teks persuasif menggunakan *handphone*. Peneliti memberikan barcode yang kemudian di *scan* oleh seluruh siswa, Kemudian siswa masuk ke *puzzle maker* dan mulai mengerjakan soal selama 30 menit dengan jumlah soal 10 butir.

4. Mengembangkan dan menyajikan hasil

Setelah Siswa selesai mengerjakan soal, hasil dari *puzzle maker* yang sudah keluar dikirimkan ke nomor *WhatsApp* untuk mengetahui nilai-nilai seluruh siswa.

5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Pada akhir pembelajaran dapat dievaluasi atau perbaikan mengenai proses belajar mengajar dan pemberian jawaban beserta alasan mengenai jawaban yang benar.

B. Data nilai siswa kelas VII F

Tabel 1 Nilai siswa

No	NAMA SISWA	NILAI	KETERANGAN
1.	CAO	100	TUNTAS
2.	SAH	100	TUNTAS
3.	HA	100	TUNTAS
4.	JKS	100	TUNTAS
5.	AAP	100	TUNTAS
6.	BAH	100	TUNTAS
7.	SS	100	TUNTAS
8.	AAP	80	TUNTAS
9.	NAD	85	TUNTAS
10.	AFZ	90	TUNTAS
11.	DNI	80	TUNTAS
12.	SM	95	TUNTAS
13.	MFE	80	TUNTAS
14.	DMS	85	TUNTAS
15.	AF	90	TUNTAS

16.	IF	100	TUNTAS
17.	NNR	100	TUNTAS
18.	RAM	80	TUNTAS
19.	RMI	90	TUNTAS
20.	AFT	85	TUNTAS
21.	FCR	80	TUNTAS
22.	ARDGHW	100	TUNTAS

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan hasil akhir nilai yang diperoleh siswa pada pengerjaan *puzzle maker* teka teki silang dengan materi teks persuasi. Rata rata nilai dari siswa kelas VIII F yaitu 91,81.



Gambar 1. Proses Pelaksanaan Sintak 1 pbl

Selamat!

Sertifikat prestasi Anda.



Bagikan sertifikat Anda

Gambar 2. Sertifikat Hasil Nilai Siswa

Tabel 2 Kriteria hasil presentase siswa tuntas dengan mengacu pada kriteria menurut (Wahyuningsih & Susanti, 2014)

NO	Kategori	Skor
1.	Sangat Baik	10
2.	Baik	7
3.	Cukup Baik	5
4.	Tidak Baik	-
5.	Sangat Tidak Baik	-

PEMBAHASAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi teks persuasif media puzzle maker teka teki silang dengan metode problem based learning yang diterapkan di MTsN 12 Madiun, Dari analisis yang peneliti lakukan MTsN 12 Madiun membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik serta efektif, seperti dalam kutipan Guru yang kreatif mampu menciptakan suasana belajar yang efektif agar minat belajar siswa meningkat (Sababalat et al., 2021). Dalam pembuatan media pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks persuasif peneliti memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada yaitu *puzzle maker* teka teki silang sehingga sangat efektif dalam pengerjaan dan lebih praktis, Penggunaan teka teki silang sebagai media pembelajaran dinilai efektif hal ini dapat dilihat dari Jurnal Pendidikan Seni Rupa (2014) yang menyatakan bahwa teka teki silang dapat meningkatkan semangat belajar hingga presentase 90%(Mohammad Andi Wasgito, 2014). Teka teki silang *online* merupakan salah satu bentuk pembelajaran berbasis *e-learning* dengan permainan Bahasa yang diisi dalam kotak-kotak yang disediakan baik secara vertikal maupun horizontal yang disajikan dalam bentuk online (Sababalat et al., 2021). Proses penggunaan media teka teki silang membuat siswa MTsN 12 Madiun merasa tertarik dan ingin tahu pemecahan jawaban teka teki silang ini, Selain itu dari peneliti juga memberikan hadiah berupa jajanan setelah pengerjaan teka teki silang selesai. Tujuan dari Teka teki silang untuk memberikan media pembelajaran yang menarik, untuk mengasah kemampuan berpikir, serta daya ingat mengenai materi teks persuasif. Teka teki silang juga memiliki kelebihan yang digunakan dalam media pembelajaran yaitu meningkatkan kosa kata Bahasa Indonesia, mendorong pemikiran yang kritis, dan mendukung pembelajaran yang kolaboratif, serta menilai pemahaman siswa secara tidak langsung. Media pembelajaran teka teki silang dapat mengukur tingkat keberhasilan siswa MTsN 12 Madiun yang mempelajari materi teks persuasif.



Gambar 3. Pengerjaan Puzzle Teka Teki Silang



Gambar 4. Barcode Media Puzzle Teka Teki Silang

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian *puzzle maker* teka teki silang sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas VIII F MTsN 12 Madiun, maka dapat disimpulkan Penggunaan media Puzzle teka teki silang mampu menarik siswa untuk semangat dalam belajar. Teka teki silang juga sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Dapat dilihat dari nilai siswa kelas VIII F yang banyak mendapatkan nilai yang baik. Siswa rata rata mendapatkan nilai diatas 80. Dengan adanya media *puzzle* teka teki memberikan pengaruh signifikan terhadap nilai siswa VIII F. Pada proses pembelajaran media ini menggunakan metode *problem based learning (pbl)* dengan sitak atau Langkah-langkah yang tersusun peneliti juga menerapkan semua Langkah-langkah metode *pbl*. Pada proses pembelajaran media puzzle maker teka teki silang peneliti mengalami beberapa kendala seperti sekolah yang kelasnya tidak memiliki layar proyektor, Solusi yang peneliti lakukan yaitu menggunakan laptop dan menunjuk tiga siswa untuk kedepan kelas. Kendala pada media puzzle maker teka teki silang yang lain adalah pada aplikasinya yaitu kotak-kotak teka teki silang yang tidak bisa di hapus pada huruf pertamanya, Solusi yang dilakukan adalah dengan mencari tutorial dan menemukan solusinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Lembaran, T., & Republikindonesia, N. (2008). (*Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1002 f!cmor 85, Tambahan Lembaran Negara Republik Indcne::;ic;Nomor 4220*); 3. 1–7.
- Mohammad Andi Wasgito. (2014). Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang (TTS) Dalam Proses Pembelajaran Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kalianget. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Volume 2 Nomor 3 Tahun 2014*, 36-43, 2, 36–43.
- Mustika, Eka Prasetya Adhy Sugara, and Maissy Pratiwi. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle,* *Jurnal Online Informatika 2, no. 2 (2018): 121. 9–37.*
- Owen, C. (2019). Problem-Based Learning. *Learning and Teaching in Higher Education: Perspectives from a Business School*, 139–151. <https://doi.org/10.4337/9781788975087.00027>
- Sabalat, D. F., Purba, L. S. L., & Sormin, S. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Online Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa. *EduMatSains : Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, 6(1), 207–218. <https://doi.org/10.33541/edumatsains.v6i1.2959>
- Soediby. (2003). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Teknik Bendungan*, 1–7.
- Wahyuningsih, T. O., & Susanti. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Video Sebagai Bahan Pengamatan Berbasis Animasi Pada Materi Jurnal Penyesuaian. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 1(1), 1–6. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/17168>