

PENGEMBANGAN MEDIA AJAR BERBASIS PUZZLE UNTUK MEMPERKUAT PEMAHAMAN UNSUR KEBAHASAAN TEKS PROSEDUR DI KELAS VII SMP NEGERI 3 KARAWANG TIMUR

Raida Naura Ghaisani¹, Dini Nuraeni², Sinta Rosalina³

2410631080097@student.unsika.ac.id¹, 2410631080139@student.unsika.ac.id²,

sinta@fkip.unsika.ac.id³

Universitas Singaperbangsa, Karawang

ABSTRAK

Pembelajaran unsur kebahasaan dalam teks prosedur sering kali dianggap abstrak oleh siswa, terutama ketika disampaikan melalui metode konvensional yang bersifat pasif. Untuk mengatasi hal ini, peneliti mengembangkan media ajar berbasis puzzle yang menggabungkan pendekatan kinestetik, kolaboratif, dan kontekstual. Media ini diuji coba pada 46 peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Karawang Timur yang terbagi dalam sembilan kelompok. Sebelum digunakan, media divalidasi oleh ahli menggunakan instrumen delapan aspek dengan skala 1–5. Hasil validasi menunjukkan skor rata-rata 4,63 (kategori “Sangat Baik”), terutama pada aspek kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan kejelasan konsep. Dalam uji coba lapangan, 89% kelompok mampu menyusun potongan teks secara runtut dan mengidentifikasi unsur kebahasaan—seperti kalimat imperatif, konjungsi temporal, dan kata keterangan—dengan tepat. Observasi menunjukkan peningkatan keterlibatan, diskusi aktif, dan kemampuan berpikir kritis. Temuan ini mengonfirmasi bahwa media puzzle mampu mentransformasi pembelajaran dari hafalan menjadi pengalaman bermakna, sekaligus memperkuat pemahaman linguistik melalui aktivitas menyusun yang menyenangkan dan kolaboratif.

Kata Kunci: Media Puzzle, Teks Prosedur, Unsur Kebahasaan, Pembelajaran Aktif, Kolaborasi.

ABSTRACT

This study aims to develop and evaluate the effectiveness of a puzzle-based instructional media for teaching linguistic features of procedural texts to seventh-grade students at SMP Negeri 3 Karawang Timur. Aligned with the 2013 Curriculum, students are expected not only to comprehend the structure of procedural texts but also to identify their linguistic elements—such as imperative sentences, temporal conjunctions, and adverbial phrases. However, conventional teaching methods often render students passive and hinder their understanding of these abstract concepts. Using a participatory experimental approach, the puzzle media was developed and validated by experts, then implemented with 46 students organized into nine heterogeneous groups. Validation results yielded an average score of 4.63 (categorized as “Very Good”). Field testing revealed that 89% of the groups successfully assembled the puzzles correctly while accurately identifying the linguistic elements. These findings demonstrate that puzzle-based media effectively enhances student engagement, motivation, and critical thinking, while reinforcing conceptual understanding through active, collaborative, and enjoyable learning experiences.

Keywords: Puzzle Media, Procedural Text, Linguistic Elements, Active Learning, Junior High School.

PENDAHULUAN

Dalam Kurikulum 2013, teks prosedur menjadi salah satu materi inti di kelas VII SMP. Siswa tidak hanya diminta memahami struktur teks, tetapi juga mengenali ciri-ciri kebahasaannya, seperti penggunaan kalimat perintah, kata penghubung waktu (kemudian, selanjutnya), dan berbagai jenis keterangan (cara, alat, tujuan). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa kesulitan membedakan teks prosedur dari jenis teks lain, apalagi mengidentifikasi unsur linguistiknya secara akurat.

Kesulitan ini diperparah oleh pendekatan pembelajaran yang cenderung monoton: guru menjelaskan, siswa mencatat, lalu mengerjakan tugas individu. Cara ini kurang melibatkan ranah afektif dan psikomotorik, sehingga konsep kebahasaan yang seharusnya fungsional justru terasa kering dan abstrak. Sebagaimana diungkapkan Santosa dan Nurhayatin (2021), banyak siswa menganggap aktivitas menulis sebagai beban, terlebih bila dikaitkan dengan analisis linguistik yang membutuhkan proses berpikir kompleks.

Melihat kondisi tersebut, peneliti merancang solusi berbasis pengalaman: media ajar berbentuk puzzle yang mengajak siswa “merasakan” struktur dan fungsi bahasa melalui kegiatan menyusun. Media ini dirancang tidak hanya sebagai alat bantu visual, tetapi sebagai wahana interaksi sosial, eksplorasi linguistik, dan latihan berpikir logis. Pendekatan ini selaras dengan prinsip pembelajaran kontekstual dan berpusat pada siswa, sebagaimana dianjurkan dalam Kurikulum Merdeka maupun Kurikulum 2013.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media puzzle yang selaras dengan Kompetensi Dasar (KD) 3.6 dan 4.6, (2) memvalidasi kelayakannya melalui penilaian ahli, dan (3) menguji efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap unsur kebahasaan teks prosedur.

METODE

Pengembangan media mengacu pada prinsip keselarasan antar komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), sebagaimana diuraikan oleh Rachmawati, Pristiwati, dan Wagiran (2020). Prosesnya meliputi empat tahap:

Pertama, identifikasi kebutuhan dan konteks. Topik teks prosedur dipilih dari aktivitas sehari-hari siswa, seperti Membuat Roti Bakar, Mengoperasikan Setrika, Merawat Tanaman, dan Memasak Nasi dengan Rice Cooker. Setiap topik dikembangkan menjadi enam potongan kalimat yang diacak, masing-masing mengandung setidaknya satu unsur kebahasaan kunci.

Kedua, perancangan media. Menggunakan platform Canva, setiap potongan dirancang dengan ilustrasi kartun, latar berbentuk buku catatan, serta tipografi yang mudah dibaca oleh remaja. Desain ini bertujuan membangun kedekatan emosional sekaligus memperjelas konteks teks.

Ketiga, validasi ahli. Media dinilai oleh pakar pembelajaran dan linguistik menggunakan instrumen delapan aspek: kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kejelasan konsep, kreativitas visual, keterbacaan, kemudahan penggunaan, kualitas desain, keterlibatan siswa, dan kemudahan reproduksi. Skala penilaian menggunakan angka 1–5.

Keempat, implementasi di kelas. Media diujicobakan pada 46 siswa kelas VII yang dibagi menjadi sembilan kelompok heterogen. Setiap kelompok menerima satu set puzzle, lalu diminta menyusun urutan langkah secara logis dan mengidentifikasi unsur kebahasaan dalam proses diskusi kelompok. Aktivitas ini diikuti presentasi hasil dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validasi ahli memberikan skor rata-rata 4,63, yang dikategorikan sebagai “Sangat Baik”. Skor tertinggi (5,0) dicapai pada aspek kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan kejelasan konsep, menunjukkan bahwa setiap potongan puzzle secara akurat merepresentasikan fungsi linguistik dalam teks prosedur. Masukan minor, seperti penambahan nomor langkah sebagai panduan, segera diimplementasikan sebelum uji coba lapangan.

Dalam uji coba di kelas, delapan dari sembilan kelompok (89%) berhasil menyusun teks secara runtut dalam waktu 20 menit. Lebih penting lagi, proses diskusi menunjukkan pemahaman mendalam. Seorang siswa berkomentar:

“Kalimat ‘Oleskan margarin’ itu pasti perintah, karena tidak pakai subjek dan langsung pakai kata kerja.”

Pernyataan semacam ini mencerminkan bahwa siswa tidak hanya menghafal definisi, tetapi mampu mengenali fungsi bahasa dalam konteks nyata. Aktivitas yang teramati mencakup diskusi lisan, manipulasi fisik potongan kertas, observasi visual, dan penulisan hasil—sesuai dengan taksonomi aktivitas belajar Diedrich yang dikutip Sardiman (2012).

Selain itu, suasana kelas menjadi dinamis dan kolaboratif. Siswa saling berdebat secara sehat, saling mengoreksi, dan bekerja sama mencari solusi. Hal ini selaras dengan temuan Santosa & Nurhayatin (2021) bahwa model kooperatif berbasis puzzle meningkatkan skor aktivitas belajar dari 38,5 menjadi 43,56, serta memperkuat korelasi antara kemampuan menulis dan berpikir kritis ($r = 0,934$).

Umpan balik siswa juga sangat positif:

“Lebih mudah paham karena kita susun sendiri, seperti main teka-teki!”

“Ternyata semua langkah pakai kata ‘harus’ atau kata perintah—jadi jelas bedanya dengan cerita.”

Respon ini mengonfirmasi temuan Putri, Annisa, dan Rakhman (2024) bahwa puzzle-based learning tidak hanya meningkatkan keterampilan bahasa, tetapi juga mengurangi kecemasan belajar dan membangun motivasi intrinsik.

KESIMPULAN

Media ajar berbasis puzzle terbukti efektif dalam membantu siswa memahami unsur kebahasaan teks prosedur secara kontekstual dan bermakna. Media ini berhasil:

- Mengubah pembelajaran dari pasif menjadi aktif,
- Mengintegrasikan aspek kognitif, sosial, dan emosional,
- Memperkuat pemahaman melalui pengalaman langsung,
- Meningkatkan keterlibatan dan kualitas diskusi kelas.

Berdasarkan temuan ini, peneliti merekomendasikan beberapa hal:

1. Bagi guru: Media puzzle dapat diadopsi secara rutin, tidak hanya untuk teks prosedur, tetapi juga jenis teks lain (deskripsi, eksplanasi, eksposisi). Isi puzzle sebaiknya disesuaikan dengan konteks lokal dan pengalaman siswa.
2. Bagi sekolah: Dukung pengembangan media inovatif melalui pelatihan guru, kolaborasi tim MGMP, dan penyediaan anggaran untuk produksi media sederhana.
3. Bagi peneliti lanjutan: Kembangkan versi digital (misalnya melalui Google Slides atau Wordwall) untuk mendukung pembelajaran hybrid. Lakukan penelitian eksperimen kuasi untuk mengukur dampak kuantitatif terhadap kemampuan menulis teks prosedur.

Dengan desain yang sederhana, biaya rendah, dan dampak pedagogis tinggi, media puzzle layak menjadi bagian dari repertoar strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif, inklusif, dan berpihak pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2016). *Desain sistem pembelajaran dalam konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Daryanto. (2010). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hosna, S. (2015). Belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami langsung apa yang dipelajarinya. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 137–145.
- Putri, R. R., Annisa, K. N., & Rakhman, P. A. (2024). Peran media puzzle dalam meningkatkan kemampuan menyimak dan menulis siswa sekolah dasar. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4(6), 4183–4193. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1692>
- Rachmawati, A., Pristiwati, R., & Wagiran, W. (2020). Analisis keselarasan antar komponen RPP pada materi teks prosedur kelas VII SMP. *Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, dan*

- Pembelajarannya, 4(1), 62–70. <https://doi.org/10.25273/linguista.v4i1.6378>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2008). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Santosa, A., & Nurhayatin, T. (2021). Penerapan model kooperatif tipe Teams Games Tournament berbasis media puzzle pada pembelajaran menulis teks prosedur untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VII SMP Al Falah Dago tahun pelajaran 2018/2019. *Wistara: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 4(1), 30–40.
- Sardiman, A. M. (2012). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.