

PENGEMBANGAN TEKA-TEKI SILANG SEBAGAI MODEL SOAL KREATIVITAS

Binti Setiawati

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Email: bintisetiawati@mhs.unesa.ac.id

Email: bambangyulianto@unesa.ac.id

Pembelajaran yang ideal menekankan peran aktif peserta didik sedangkan pendidik sebagai fasilitator dalam proses belajar. Proses pengajaran membutuhkan model dan media sebagai pendorong pemahaman dan ketercapaian tujuan pembelajaran. Tujuan penelitian ini yaitu memperoleh deskripsi tentang pengembangan teka-teki silang bermodel *discovery learning* kelas X semester genap. Penelitian ini merupakan jenis pengembangan karena mengembangkan model soal untuk peserta didik kelas x yang belum ada dengan inovasi terbaru yakni, modifikasi soal-soal kreatif. Kualitas teka-teki silang (selanjutnya disingkat TTS) diuji dengan berbagai aspek yaitu berdasarkan kevalidan materi dan bahasa, keefektifan sebelum dan sesudah menggunakan TTS, dan kepraktisan penggunaan TTS dari aktivitas peserta didik, pendidik dan respon peserta didik. Pengembangan TTS ini menggunakan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan yang terdiri atas pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Data yang dikumpulkan hanya menggunakan tiga tahapan yaitu pendefinisian, perancangan dan pengembangan, karena tahap penyebaran tidak berkaitan dengan akademis dan membutuhkan waktu lama dengan proses pengurusan hak cipta produk. Simpulan penelitian ini yaitu pertama berdasarkan uji coba terbatas dan terluas yang telah dihitung menggunakan *t-test* bahwa TTS tidak memiliki pengaruh yang signifikan pada proses pembelajaran bahasa Indonesia karena penelitian uji terbatas memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dibanding dengan uji terluas. Kedua, TTS sebagai model sarana pengembangan, TTS sebagai model soal, dan penerapan TTS dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, TTS, *Discovery Learning*

Abstract

Ideal learning emphasize the active role of students while educator as fasilitator in learning process. Teaching process required model and media as support of understanding objective learning. This research purposes to obtain description of development of crosswords modeled discovery learning class X second semester. This research is a research type of development because develop a question model for students class X that does not exist yet with latest innovations that is modification of creative questions. Quality of crossword (furthermore abbreviated TTS) tested with various aspect that based on validity of matter and language, effectiveness before and after using TTS, and practicality of TTS usage of students activities, educator and students response. Development this TTS utilize model 4D developed by Thiagarajan that composed of defining, designing, development, and deployment. Collected data only use three stage defining, designing, and development, cause deployment stage not related to academic and takes a long time through the product copyright management. Conclusions of this research is first based on limited and widest trial that have been calculated using *t-test* that TTS doesn't have significant influence in Indonesia Language learning process because research with limited trial have average value more higher than widest trial. Second, TTS as model of means of development, TTS as Model Question, and application of TTS in learning process.

Keywords: Development, TTS, *Discovery Learning*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah hasil proses pemahaman informasi yang didapatkan. Proses pemahaman merupakan perubahan dari informasi yang belum dimengerti menjadi dapat dipahami. Peserta didik perlu untuk dilatih berkreasi, kreatif dan berperan aktif. Salah satu contoh dalam proses pembelajaran aktif yaitu peserta didik yang malas belajar menjadi rajin belajar setelah memahami maksud dan tujuannya mempelajari bahasa Indonesia (Huda, 2013:15)

Realita yang terjadi pada proses pembelajaran di kelas seorang pendidik telah disibukkan dengan tugas-tugas tambahan dari pihak sekolah sehingga dalam proses mengajar di kelas pendidik hanya menggunakan bahan ajar buku siswa dari pemerintah dan lembar kegiatan siswa (selanjutnya disingkat LKS). Peserta didik membutuhkan bahan ajar yang mudah dipahami dan sesuai dengan kemampuannya dalam memahami suatu materi pembelajaran.

Untuk meningkatkan motivasi dan kendala peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, maka dikembangkan teka-teki soal sebagai soal kreativitas sesuai dengan kebutuhan peserta didik menggunakan model pembelajaran *discovery learning* pada kelas X semester Genap. TTS didesain sesuai dengan Kurikulum 2013 yang diterapkan dalam proses pembelajaran sekolah.

Tujuan penelitian ini mendeskripsikan proses pengembangan TTS bahasa Indonesia bermodel *discovery learning* untuk kelas X semester Genap dan mendeskripsikan kualitas TTS bahasa Indonesia bermodel *discovery learning* untuk kelas X semester Genap. Selain itu, mendeskripsikan hasil temuan yang terdapat dalam TTS diantaranya TTS sebagai sarana pengembangan kreativitas peserta didik, TTS sebagai model soal dan penerapan TTS dalam pembelajaran.

TTS merupakan suatu permainan yang dimainkan baik secara individu maupun kelompok dengan cara mengisi kotak kosong menggunakan kosa kata yang sesuai dengan jawaban yang benar. TTS salah satu soal inovatif yang ada dalam buku kegiatan peserta didik. Model soal pengetahuan bahasa didesain dalam pertanyaan yang menantang sehingga menambah motivasi dalam belajar. Selain itu, dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang membantu pendidik untuk mendorong peran aktif peserta didik dalam pembelajaran di kelas.

Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Widiasworo (2017:161) *discovery learning* merupakan teori dalam proses belajar yang mendefinisikan pembelajaran yang diterapkan kepada

peserta didik untuk penemuan atau mengorganisasikan sendiri konsep pengetahuannya. Model pembelajaran *Discovery Learning* menekankan pada penemuan konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui. Perencanaan pelajaran dengan model temuan terbimbing melibatkan tiga langkah penting yaitu mengidentifikasi topik, menentukan tujuan belajar dan menyiapkan contoh dan noncontoh sehingga semua informasi yang dibutuhkan peserta didik dapat tersampaikan sesuai kompetensi dasar (Eggen dan Kauchak, 2012: 182)

Pengaplikasian model *Discovery Learning* pendidik berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Pendidik hanya sebagai fasilitator dalam mengarahkan dan membimbing peserta didik dalam kegiatan belajar agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Peserta didik dituntut untuk dapat melakukan berbagai kegiatan dalam mencari informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mengorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian yang berjudul “Pengembangan TTS Sebagai Model Soal Kreativitas” adalah penelitian pengembangan, karena mengembangkan model soal berupa soal-soal bahasa yang inovasi dan kreatif. Hasil pengembangan ini diuji cobakan dalam materi pembelajaran bahasa Indonesia di kelas X SMAN 1 Prambon semester Genap. Hasil uji coba dianalisis menggunakan dua cara. Sesuai data dari wawancara dianalisis secara deskriptif kualitatif sedangkan hasil validator, observasi serta hasil belajar peserta didik dianalisis secara kuantitatif karena penelitian menggunakan angka-angka dan analisis menggunakan statistik.

Model Pengembangan

Model 4D ini merupakan model pengembangan dari Thiagarajan yang terdiri atas empat tahapan yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate* (Trianto, 2007:65). Model ini lebih dikenal dengan pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Penelitian ini hanya menggunakan tiga tahapan yaitu pendefinisian, perencanaan dan pengembangan, karena dalam tahap penyebaran tidak berkaitan langsung dengan akademis. Proses penyebaran membutuhkan waktu yang lama dengan proses pengurusan hak cipta produk sehingga penelitian ini terbatas oleh tahap pengembangan. Model pengembangan 4D digunakan dalam penelitian ini karena lebih sederhana dan mencakup semua proses pengembangan.

Subjek dan Data Penelitian

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Prambon semester Genap tahun ajaran 2017/2018. Permasalahan pertama subjek penelitian adalah peserta didik kelas X SMAN 1 Prambon tepatnya kelas X MIPA 1 dan MIPA 4. Untuk menjawab rumusan masalah kedua subjek penelitiannya adalah validator ahli meliputi dosen jurusan bahasa dan sastra Indonesia, dosen desain grafis dan pendidik kelas x bahasa Indonesia.

Data Penelitian

Data diperoleh berdasar rumusan masalah pertama dari deskripsi proses pengembangan sesuai dengan model 3D yaitu pendefinisian, perancangan dan pengembangan. Berdasar permasalahan kedua data penelitian 2a hasil kevalidan diperoleh dari dosen bahasa dan sastra Indonesia, dosen desain grafis dan pendidik di kelas. Permasalahan 2b data penelitian diperoleh dari hasil tes dalam proses implementasi TTS di kelas. Untuk menjawab masalah 2c data penelitian diperoleh dari aktivitas peserta didik, aktivitas pendidik dan respons dari peserta didik.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian ini yaitu angket validasi dan lembar teknik observasi. Teknik tersebut diaplikasikan dalam beberapa langkah sebagai berikut.

- (1) Untuk mengumpulkan data pada bagian rumusan masalah pertama digunakan teknik angket kebutuhan peserta didik dan wawancara dengan pendidik mengenai proses pembelajaran di kelas.
- (2) Untuk mengumpulkan data yang sesuai rumusan masalah 2a menggunakan angket validasi dari 3 validator yaitu ahli bahasa, ahli kegrafikan dan ahli praktisi kelas, 2b menggunakan teknik observasi dan tes karena untuk mengetahui keefektifan sebelum dan sesudah menggunakan TTS, 2c menggunakan teknik angket respons peserta didik, aktivitas pendidik dan aktivitas peserta didik. Angket respons peserta didik diberikan setelah pembelajaran selesai.

Teknik Penganalisis Data

(1) Teknik Penganalisisan Validasi

Lembar validasi yang diberikan oleh ahli pembelajaran bahasa Indonesia dan ahli grafika sebagai validator yang sama memiliki perbedaan dalam aspek penilaian. Perbedaan aspek penilaian disesuaikan dengan keahlian yang dimiliki oleh masing-masing validator. Teknik analisis data yang digunakan sama dan rumus

yang digunakan untuk menghitung validasi adalah rumus perhitungan dari Ridwan (2009:32).

Data hasil validasi dianalisis menggunakan deskriptif kualitatif. Berikut rumus perhitungan persentase kualitas TTS yang dikembangkan.

$$\text{Hasil penelitian} = \frac{\text{Jumlah skor seluruh validator}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

(2) Observasi Aktivitas Peserta Didik dan Pendidik

Observasi peserta didik dan pendidik digolongkan menjadi beberapa segi yaitu tidak praktis, kurang praktis, cukup praktis, praktis, dan sangat praktis.

Berdasar hasil penilaian terhadap skor rata-rata seluruh peserta didik selanjutnya dikategorikan sesuai kriteria antara lain; tidak baik, kurang baik, cukup baik, baik, dan sangat baik.

(3) Hasil Belajar Peserta Didik

Lembar hasil belajar peserta didik digunakan untuk mengetahui pengaruh TTS yang telah dikembangkan terhadap peserta didik. Hasil belajar peserta didik dihitung menggunakan rumus Arikunto (2013:349) sebagai berikut.

$$Md = \frac{\sum d}{n}$$

Keterangan:

Md	: Nilai rata-rata (mean)
$\sum d$: Jumlah nilai peserta didik
N	: Jumlah seluruh peserta didik

Menghitung jumlah kuadrat deviasi dengan rumus sebagai berikut

$$\sum x^2 = \sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}$$
$$\sum y^2 = \sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{N}$$

Keterangan

$\sum x^2$: Jumlah hasil kuadrat beda kelas uji terbatas
$\sum y^2$: jumlah hasil kuadrat beda kelas uji terluas
$(\sum x)^2$: Hasil Kuadrat dari jumlah beda kelas uji terbatas
$(\sum y)^2$: Hasil kuadrat dari jumlah beda kelas uji terluas
N	: <i>Number of Cases</i> (banyaknya peserta didik yang diteliti)

Menghitung uji-t untuk mencari perbedaan mean antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

Keterangan :

- t : *t-test*
- M : Nilai rata-rata hasil per-kelompok
- N : *Number of Cases* (banyaknya subjek yang diteliti)
- x : Deviasi setiap nilai x_2 dan x_1
- y : Deviasi setiap nilai y_2 dan y_1

Berdasarkan hasil yang telah dicari perhitungannya maka disimpulkan sesuai data yang ada untuk mengetahui signifikasi. Kriteria hasil rata-rata dikategorikan sesuai dengan kriteria dan dijelaskan pada tahap selanjutnya.

(4) Angket Respons Peserta Didik

Lembar angket respons peserta didik terhadap TTS bahasa Indonesia yang dikembangkan dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\text{Hasil penelitian} = \frac{\text{Jumlah skor seluruh validator}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Proses Pengembangan Teka-Teki Silang

Proses pengembangan TTS bermodel *discovery learning*, terdapat tiga tahap yang dilakukan sesuai dengan teori *Thiagarajan* yaitu pendefinisian, perancangan, dan pengembangan. Proses pengembangan TTS dilakukan dengan dua aspek yaitu wawancara terhadap pendidik bahasa Indonesia kelas X dan memberikan angket kebutuhan peserta didik. Tahap ini menghasilkan deskripsi mengenai pembelajaran bahasa Indonesia yang biasa dilakukan di kelas X MIPA 1 dan 4. Proses pengembangan telah dilakukan validasi, uji coba dan revisi draf TTS bermodel *discovery learning*. Revisi merupakan tahap pembenaran dari draf akhir TTS. Apabila pada proses ujicoba terdapat revisi maka dilakukan ujicoba ulang, namun jika tidak ada revisi maka telah menjadi draf akhir.

2. Kualitas Teka-Teki Silang

a. Kevalidan TTS

No	Hasil Validasi	
	Aspek Penilaian	Keterangan
1.	Kevalidan Isi berdasarkan penilaian validator ahli materi (Dosen)	Hasil validasi menunjukkan persentase 70% dan kategori tingkat yang dicapai valid sehingga produk yang dikembangkan

No	Hasil Validasi	
	Aspek Penilaian	Keterangan
.		dikatakan memiliki derajat validasi yang baik.
2.	Kevalidan bahasa berdasarkan validator ahli bahasa (Dosen).	Hasil validasi menunjukkan persentase 74% dan kategori tingkat validasi yang dicapai valid sehingga produk yang dikembangkan dapat dikatakan memiliki derajat validitas yang baik.
3.	Kevalidan materi berdasarkan validator ahli pendidik (Pendidik).	Hasil validasi menunjukkan persentase 80% dan kategori tingkat validitas yang dicapai valid sehingga produk yang dikembangkan dapat dikatakan memiliki derajat validitas yang baik.
4.	Kevalidan desain pembelajaran berdasarkan validator ahli kegrafikan (dosen)	Hasil validasi menunjukkan persentase 84% dan kategori tingkat validitas yang dicapai sangat valid sehingga produk yang dikembangkan dapat dikatakan memiliki derajat validitas yang sangat baik.

b. Keefektifan TTS

Ket.	Keefektifan TTS	
	Uji Coba Terbatas	Uji Coba Terluas
<i>Pre-test</i>	Hasil <i>pre-test</i> sebelum menggunakan TTS menunjukkan sebanyak 18 peserta didik nilai bahasa Indonesia belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan rata-rata nilai 50 tergolong cukup baik.	Hasil <i>pre-test</i> sebelum menggunakan TTS menunjukkan sebanyak 26 peserta didik nilai bahasa Indonesia belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan rata-rata nilai 51 tergolong cukup baik.
<i>Post-test</i>	Hasil <i>post-test</i> menunjukkan bahwa nilai bahasa Indonesia setelah menggunakan TTS yaitu 76 tergolong baik.	Hasil <i>post-test</i> menunjukkan bahwa nilai bahasa Indonesia setelah menggunakan TTS yaitu 83 tergolong sangat baik.

c. Kepraktisan TTS

No.	Kepraktisan TTS	
	Keterangan	Hasil Analisis
1.	Aktivitas Peserta Didik	Berdasarkan hasil analisis yang diketahui dari aktivitas peserta didik menurut pengamat menunjukkan persentase 79% dari keseluruhan aktivitas yang diamati. Persentase tersebut menunjukkan bahwa peserta didik kategori menunjukkan mudah memahami materi pembelajaran dengan penerapan TTS bahasa Indonesia bermodel <i>discovery learning</i> .
2.	Aktivitas Pendidik	Berdasarkan hasil analisis data di atas aktivitas pendidik menurut pengamat menunjukkan penilaian 81% dari keseluruhan aktivitas yang diamati. Persentase menunjukkan bahwa pendidik termasuk kategori sangat praktis dari segi penerapan pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan TTS bahasa Indonesia bermodel <i>discovery learning</i> .
3.	Respon Peserta Didik	Hasil respon peserta didik pada uji coba terbatas menggunakan TTS bahasa Indonesia bermodel <i>discovery learning</i> termasuk dalam kategori efektif karena persentase keseluruhan menunjukkan persentase 88,60%. Hasil respon peserta didik pada uji coba terluas menggunakan TTS bahasa Indonesia bermodel <i>discovery learning</i> termasuk dalam

No.	Kepraktisan TTS	
	Keterangan	Hasil Analisis
		kategori sangat efektif karena persentase keseluruhan menunjukkan persentase 90,60%. Berdasarkan hasil respon secara keseluruhan disimpulkan bahwa peserta didik begitu antusias belajar menggunakan TTS bermodel <i>discovery learning</i> karena menunjukkan hasil rata-rata termasuk kategori sangat efektif .

Pembahasan

1. TTS Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Peserta Didik

Perkembangan teknologi membuat pembelajaran bahasa Indonesia perlu inovasi untuk menarik perhatian peserta didik dalam belajar bahasa. Peserta didik mudah jenuh dan bosan apabila soal-soal dalam buku hanya pilihan ganda dan uraian yang sudah biasa ditemukan dalam lembar kegiatan peserta didik. Perlu soal-soal yang menantang agar peserta didik dapat berpikir kritis, mengukur pengetahuan, dan kemampuan menyelesaikan masalah.

Tujuan penyusunan teka-teki silang yaitu mempermudah peserta didik untuk berinteraksi dengan materi pelajaran, menyajikan soal-soal untuk menguji pemahaman peserta didik terhadap materi, membiasakan peserta didik bersikap mandiri dalam belajar, dan memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran (Prastowo, 2015:206).

Berdasar pendapat di atas disimpulkan bahwa teka-teki silang disusun untuk membantu proses pemahaman dan tujuan dalam pembelajaran. Tujuan dapat dicapai apabila pendidik memiliki perencanaan pengajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik saat ini. Menyajikan soal-soal dalam menguji pemahaman peserta didik terhadap materi merupakan salah satu perencanaan pembelajaran yang dikonsepsi menggunakan media teka-teki silang. Media TTS dikembangkan sesuai karakter peserta didik saat ini yang menggemari suatu tantangan.

TTS adalah satu diantara cara untuk mengajak peserta didik berpikir dalam suatu permainan pada buku pembelajaran. Mengajak berpikir merupakan bagian dari proses membantu peserta didik merasa pintar dan

meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Berpikir sendiri memiliki dampak kebiasaan terhadap peserta didik, melalui TTS secara perlahan memberikan pengaruh kebiasaan dalam berpikir menyelesaikan masalah sesuai karakteristik yang ditentukan. Menurut beberapa penelitian para ahli bahwa peserta didik akan termotivasi dalam pengalaman-pengalaman yang memberikan tantangan, mendorong perasaan otonomi peserta didik, membangkitkan rasa ingin tahu, melibatkan kreativitas dan fantasi dan memberikan investasi pribadi (Eggen dan Kauchak, 2012:68)

Berdasar pengalaman-pengalaman di atas disimpulkan bahwa TTS dapat memberikan tantangan kepada peserta didik. Tantangan yang dapat terjadi ketika peserta didik dihadapkan dengan suatu permasalahan ada tekad untuk meningkatkan kemampuan dalam mengatasi masalah tersebut. Suatu permainan kata yang harus diisi dalam kotak dan setiap baris kotak kosong terdapat jawaban yang benar serta saling menyambung sesuai pola apabila dapat menjawab benar. Pertanyaan-pertanyaan itu meliputi soal-soal berkaitan dengan kebahasaan. Apabila tantangan dapat terselesaikan dengan baik terdapat perasaan yang memuaskan secara emosional. Perasaan tersebut mempengaruhi motivasi peserta didik dalam belajar bahasa.

2. TTS Sebagai Model Soal

Pemahaman dan motivasi berkaitan erat untuk mencapai tujuan belajar. Pemahaman peserta didik dalam ilmu pengetahuan dapat dikonsept dalam bentuk permainan untuk menambah motivasi belajar dan menciptakan kenyamanan dalam proses belajar mengajar yang biasa disebut dengan strategi dan model pembelajaran. Apabila antara kenyamanan serta motivasi dapat diciptakan dalam ruang kelas tentunya pemahaman peserta didik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Berdasar dengan prinsip *student centered*, peserta didik merupakan pusat dari suatu kegiatan belajar. Terdapat dua hal penting yang berhubungan dengan partisipasi peserta didik, yaitu latihan dan praktik serta umpan balik (Hamzah, 2018:6).

TTS merupakan latihan dan praktik yang diterapkan untuk peserta didik dalam berperan aktif di kelas. Umpan balik yang didapatkan berupa penguatan positif dan negatif. Pengaruh positif dapat berupa perilaku yang mencerminkan sikap aktif di kelas yang harus diperlihara dan ditunjukkan oleh peserta didik sedangkan penguatan negatif merupakan sikap pendiam dalam kelas yang harus dihilangkan oleh peserta didik melalui penemuan terbimbing.

TTS mampu membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik. Perasaan penasaran timbul ketika peserta didik mencoba pengalaman baru dengan mengisi teka-teki silang sekilas pengetahuan kebahasaan yang begitu jarang diterapkan dalam pembelajaran. Kreativitas peserta didik dapat diuji dengan inovasi pendidik dalam memilih media pembelajaran.

Melibatkan kreativitas dan fantasi yaitu cara pembelajaran kreatif yang dilakukan agar peserta didik dapat membuat materi pembelajaran lebih imajinatif. Imajinatif yang dimaksud dalam pembelajaran ini yaitu antara pendidik dan peserta didik saling berinteraksi pada proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

TTS bagian dari interaksi antar pendidik dan peserta didik yang berupa pertanyaan-pertanyaan dalam permainan sehingga adanya hubungan komunikasi peran pendidik sebagai fasilitator atau membimbing bukan lagi sebagai ceramah. Peserta didik dapat praktik secara langsung dan berpikir dalam menjawab soal-soal dalam TTS dengan ketentuan kolom kosong yang sudah ditentukan. Proses tersebut dapat disisipkan dengan penjelasan pendidik sekilas mengenai materi yang disisipkan pada permainan teka-teki silang.

3. Penerapan TTS dalam Pembelajaran

Konsep teka-teki silang diterapkan dalam pembelajaran temuan terbimbing agar peserta didik dapat diperlakukan sebagai subjek belajar. Melibatkan peserta didik dalam proses penyusunan kegiatan belajar mengajar dirasa begitu penting, tujuannya agar peserta didik dapat belajar dengan efektif apabila kurikulum dikembangkan berdasarkan kebutuhan dan kepentingan peserta didik.

Mendorong perasaan otonomi peserta didik merupakan salah satu sikap peserta didik yang dapat berpengaruh pada pembelajaran mereka sendiri. TTS bagian dari pembelajaran yang memengaruhi peserta didik dalam kebiasaan dan kepribadiannya. Ruang kelas adalah tempat yang menekankan otonomi peserta didik. Ekspektasi peserta didik mengenai tugas-tugas yang diberikan oleh sekolah adalah penting untuk nilai kenaikan kelas, walaupun itu tidak menyenangkan bagi mereka. Sebaliknya, jika dalam kelas yang terlalu memberikaan tekanan terhadap peserta didik seperti hanya memberikan tugas yang harus diselesaikan tanpa adanya bimbingan dan konsep pembelajaran yang inovatif, maka peserta didik hanya melaksanakan tugas-tugas dasar yang semata sebagai kewajiban tanpa memperoleh pengaruh pada diri sendiri.

TTS memberikan peran sebagai investasi pribadi yang dimaksud bahwa pendidik yang berpengalaman memiliki cara yang berbeda dalam mengolah materi

secara pribadi sebagai salah satu cara untuk mendorong minat peserta didik dalam kegiatan belajar. Begitu pula peserta didik merasakan semacam perintah personal dalam mempelajari topik-topik yang dapat mereka rasakan hubungannya secara pribadi. Kedua interaksi tersebut harus berjalan dengan baik agar pengajaran efektif mampu terlaksana.

Memanfaatkan faktor-faktor kontekstual untuk belajar yaitu membantu peserta didik berhasil dalam kegiatan belajar, menciptakan rasa tantangan dalam diri peserta didik, menggunakan contoh-contoh konkret dan relevan bagi pribadi peserta didik, melibatkan peserta didik dalam belajar dan menilai peserta didik menyeluruh dan memberi mereka umpan balik mendetail tentang kemajuan belajar mereka (Kauchak dan Eggen, 2012:71).

Berdasar pendapat tersebut TTS memiliki peran penting dalam pembelajaran karena mampu memberikan dorongan secara eksplisit bagi peserta didik mengenai proses pembelajaran yang inovatif dengan model temuan terbimbing. Peserta didik lebih tertarik dengan pembelajaran yang dapat diselesaikan baik individu maupun kelompok dengan model soal-soal tantangan.

TTS digunakan dalam pembelajaran bukan hanya sekumpulan pertanyaan teka-teki yang dibukukan sebagai bahan ajar, namun memberikan makna. TTS memberikan wawasan dan mengasah kemampuan berpikir cepat peserta didik.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya disimpulkan bahwa TTS bermodel *discovery learning* untuk kelas X semester genap berdasarkan kurikulum 2013 implementasi 2016 sudah selesai dikembangkan. Hasil yang didapatkan telah dinilai sangat efektif dan praktis digunakan dalam pembelajaran.

TTS bermodel *discovery learning* telah dikembangkan berdasarkan model 4D Thiagarajan yang meliputi pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Namun, pada proses pengembangan hanya pada tahap pengembangan karena aspek waktu dan biaya yang terbatas.

Kevalidan TTS bermodel *discovery learning* aspek desain pembelajaran menunjukkan kualitas TTS “**sangat valid**” dengan persentase 84%. Aspek isi TTS menunjukkan kualitas TTS “**valid**” yaitu persentase 70%. Aspek kebahasaan menunjukkan kategori TTS yang dikembangkan “**valid**” dengan persentase 74%, dan kevalidan isi yang diberikan validator ahli pendidik menunjukkan kualitas TTS “**valid**” dengan persentase 80%.

Keefektivan TTS berdasarkan hasil uji coba terbatas dan terluas maka disimpulkan hasil belajar

peserta didik sebagai berikut. Berdasarkan penghitungan tersebut, hasil yang diperoleh $t_0 = 0,0086$ dengan derajat bebas (db) = 42. Harga t tersebut akan diuji dengan melihat hasil pada t tabel, yakni diketahui harga t kritik yaitu $t_{s,0,05} = 2,02$, maka $t_0 = 0,0086 < 2,02$. Hasil tersebut disimpulkan bahwa t hitung lebih kecil daripada t tabel sehingga tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan buku kegiatan peserta didik bermodel *discovery learning* antara uji terluas dan uji terbatas. Oleh sebab itu, TTS tidak memiliki pengaruh yang signifikan pada proses pembelajaran bahasa Indonesia karena penelitian uji terbatas memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dibanding dengan uji terluas.

Kepraktisan TTS bermodel *discovery learning* dinilai dari hasil uji coba luas yang meliputi aktivitas peserta didik dan pendidik serta hasil Respons. Persentase aktivitas peserta didik dari hasil pengamat adalah 79% dari keseluruhan peserta didik yang diamati. Persentase aktivitas peserta didik termasuk kategori “**praktis**”, hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik antusias dalam belajar menggunakan TTS model menemukan secara terbimbing. Persentase aktivitas pendidik berdasarkan hasil pengamat adalah 81%, maka hasil pengamatan menunjukkan kategori “**sangat praktis**”. Persentase respons peserta didik menunjukkan 88,60% dari keseluruhan peserta didik, maka hasil respons termasuk kategori “**sangat praktis**”. Berdasarkan hasil kevalidan, keefektivan, dan kepraktisan, maka disimpulkan kualitas TTS bahasa Indonesia bermodel *discovery learning* untuk kelas X semester genap tergolong sangat layak dan efektif sehingga model *discovery learning* tergolong “**berkualitas**”.

Saran

Teka-teki silang bermodel *discovery learning* merupakan pengembangan dari bahan ajar untuk kelas X semester genap berdasarkan Kurikulum 2013 Implementasi 2016 diharapkan sebagai media pembelajaran peserta didik yang memberikan dorongan dalam belajar bahasa Indonesia.

TTS bermodel *discovery learning* yang telah dikembangkan diharapkan bermanfaat bagi peneliti lain sebagai mengembangkan bahan ajar bahasa Indonesia yang lebih berkembang lagi dan mampu digunakan suatu saat nanti. Selain itu seharusnya pendidik melakukan beberapa saran berikut ini.

Pertama, pendidik perlu menggunakan TTS sebagai pendorong proses belajar mengajar sehingga peserta didik lebih termotivasi dalam belajar bahasa Indonesia. Kedua, pendidik dapat menggunakan teka-teki sebagai model soal pengembangan kreativitas peserta

didik sehingga pembelajaran lebih inovatif dan tidak monoton soal-soal uraian dan pilihan ganda yang membuat bosan. Ketiga, pendidik dapat menggunakan laporan kegiatan membaca untuk melatih kebiasaan literasi pada peserta didik sehingga sikap membaca dan menulis menjadi suatu rutinitas tanpa adanya paksaan. Perkembangan teknologi membuat peserta didik mudah nyaman untuk bermain gawai sehingga perlu dilatih ketika di sekolah dengan memantau laporan kegiatan membaca. Keempat, pendidik dapat menggunakan pojok sastra sebagai inspirasi peserta didik dalam menulis karya sehingga dengan membaca proses kreatif dari sastrawan mempengaruhi hasil tulisan. Kelima, pendidik dapat menggunakan uji pemahaman dalam TTS sebagai latihan skap mandiri peserta didik sehingga terbiasa dengan mengerjakan soal-soal secara individu dan tidak bergantung dengan teman.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Eggen Paul dan Kauchak Don. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Jakarta: Indeks.
- Hamzah. 2018. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- Kurniasih Imas dan Sani Berlin. 2014. *Perancangan Pembelajaran Prosedur Pembuatan RPP yang Sesuai dengan Kurikulum 2013*. Tidak diketahui: Kata Pena.
- 2014. *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013*. Tidak diketahui: Kata Pena.
- Mahsun. 2014. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Mulyasa. 2014. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurdiyantoro, Burhan. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: Diva Press.
- Ridwan. 2009. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: ALFABETA
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. R.FISIP Corner KKB. Alfabeta.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Cerdas Pustaka Publisher.
- Widiasworo, Erwin. 2017. *Strategi dan Metode Mengajar Siswa di Luar Kelas*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.