

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Volume 2, Nomor 9, September 2024, P. 353-358
Licenced by CC BY-SA 4.0
E-ISSN: 2986-6340
DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.13822126>

Media “Teka-Teki Silang” Implementasi Metode Design Thinking Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Negeri 8 Palembang

Rohani¹, Juaidah Agustina²

¹²Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Universitas PGRI Palembang
Email : rohani280821@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran penting digunakan untuk menarik perhatian dan menimbulkan interaksi yang aktif peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran akan menjadi efektif dan efisien. Pemilihan media pembelajaran sebelum diterapkan haruslah dipilih sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar proses pembelajaran akan lebih mudah mencapai tujuan yang diinginkan. Pada penelitian ini pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan dipilih sesuai dengan metode *Design Thinking*. *Design thinking* merupakan inovasi desain pemecahan masalah. Metode Design Thinking melewati lima tahapan: *empathize*, *define*, *ideation*, *prototype* dan *test*. Dengan kegiatan awal mencari sumber masalah, membuat desain model, menyelesaikan masalah dengan *prototype* dan diakhir kegiatan ditemukannya inovasi baru yang sesuai sebagai bentuk solusi permasalahan yang ada dengan menerapkan media “Teka-Teki Silang” untuk membantu peserta didik tertarik dan termotivasi dalam belajar Bahasa Indonesia pada materi laporan hasil observasi kelas VIII secara berkelompok. Diharapkan dengan penggunaan media ini proses pembelajaran dapat berjalan dengan afektif dan interaktif sesuai dengan tujuan rancangan yang telah disusun.

Kata kunci: Media pembelajaran, Teka-teki dilang, Metode *Design Thinking*

Abstract

Learning media is important to attract attention and create active interaction of students in the learning process so that learning activities will be effective and efficient. The selection of learning media before being applied must be selected according to the needs of students so that the learning process will be easier to achieve the desired goals. In this study, the selection of learning media to be used was selected according to the Design Thinking method. Design thinking is a problem-solving design innovation. The Design Thinking method goes through five stages: empathize, define, ideation, prototype and test. With the initial activity of finding the source of the problem, creating a model design, solving the problem with a prototype and at the end of the activity finding a new innovation that is appropriate as a form of solution to the existing problem by implementing the "Crossword" media to help students be interested and motivated in learning Indonesian in the material of the observation report results of class VIII in groups. It is expected that with the use of this media the learning process can run effectively and interactively in accordance with the objectives of the design that has been prepared.

Kata kunci: *Learning media, Crossword puzzles, Design Thinking method*

Article Info

Received date: 05 September 2024

Revised date: 10 September 2024

Accepted date: 18 September 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan Indonesia sering kali terasa membosankan bagi peserta didik dikala proses pembelajarannya yang kurang bervariasi. Pendidik harus lebih memerhatikan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran agar kegiatan pembelajaran bisa menarik perhatian mereka dan mudah dipahami dan tentunya proses pembelajaran itu berpihak kepada mereka.

Salah satu solusi dalam membantu proses pembelajaran agar menarik dalam proses pembelajaran yakni menggunakan media. Pendidik perlu menggunakan media yang sesuai

dengan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran dapat berupa audiovisual, visual, dan audio. (Hakim, 2023), Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengalihkan perhatian peserta didik sehingga dapat menciptakan keterlibatan aktif dan motivasi dalam belajar. Dengan penggunaan media inilah yang bisa menjadi solusi alternatif keaktifan dalam proses pembelajaran. Akan tetapi dalam pemilihan media tentu harus mempertimbangkan mana yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Adapun cara untuk mengetahui inovasi yang cocok digunakan yakni dengan menggunakan metode pendekatan.

Metode yang digunakan yakni pendekatan *Design Thinking*. Pendekatan ini mengutamakan perubahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dijadikan solusi atas permasalahan. Hal ini sesuai dengan (Darmalaksana, 2020), *Design Thinking* merupakan cara berinovasi dalam mengatasi kebutuhan orang lain. Design thinking terdiri dari *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Dengan menggunakan pendekatan ini diharapkan memilhkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga hal ini akan menunjukan pemahaman yang mendalam mengenai materi pembelajaran yang diajarkan. Maka dari itu, seorang guru harus mempertimbangkan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya terutama di lingkungan pendidikan salah satunya yakni d SMP Negeri 8 Palembang pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII.

Penelitian terdahulu oleh (Sofyanti & Aripardono, 2023) menunjukkan bahwa pemilihan media permainan tebak kata yang diimplementasikan berdasarkan metode design thinking dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian tersebut media pembelajaran berbasis permainan telah menjadi salah satu solusi atas permasalahan dari media pembelajaran yang kurang cocok dan sesuai kebutuhan dari peserta didik agar termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Bentuk media pembelajaran yang di pilih berupa permainan dalam upaya peserta didik terlibat aktif dan termotivasi belajar yang akan dilakukan di Kelas VIII SMP Negeri 8 Palembang yakni “Teka-Teki Silang” sebagai implementasi *Design Thinking* pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini ialah metode penelitian deskriptif kualitatif sebagai gambaran dari penelitian. Deskriptif kualitatif adalah kutipan data (fakta) berdasarkan lapangan sebagai menunjang hasil laporan (Anggito & Setiawan, 2018). Tempat penelitian dilakukan di SMP Negeri 8 Palembang yang berlokasi di Jl. Urip Sumoharjo. RT / RW : 11 / 2. Dusun : Desa / Kelurahan : 2 Ilir. Kecamatan : Kec. Ilir Timur II. Kabupaten : Kota Palembang. Provinsi : Prov. Sumatera Selatan. Subjek penelitian yakni kelas VIII.7 Tahun ajaran 2024-2025. Jumlah peserta didik 36 orang. Waktu pelaksanaan tanggal 7 agustus 2024. Teknik pengumpulan data melalui observasi wawancara dan dokumentasi. Pada saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan media teka-teki silang, peneliti melibatkan rekan sejawat sebagai observer.

Metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan *Design Thinking*. Pendekatan ini merupakan metode kolaborasi dalam pengumpulan ide-ide sebagai pilihan solusi permasalahan (Sari, Kartina, Pratiwi, Oktaviana, Nasrulloh, & Zain, 2020). Dengan begitu *Design Thinking* bertujuan untuk mencari solusi yang paling efektif dan efisien dalam memecahkan suatu permasalahan. Design Thinking dibagi menjadi 5 tahap (Stanford d.school) sebagai berikut:

1. Empathize (empati)

Tahap Empathize bertujuan untuk memahami permasalahan yang dialami pengguna dan mencari solusi dari berbagai cara wawancara dan observasi.

2. Define (penerapan)

Tahap Define bertujuan untuk memahami informasi yang ditemukan pada tahap empathize kemudian mengategorikan masalah paling utama pada penelitian.

3. Ideation (ide)

Tahap ideate merupakan transisi dalam hal konsep dan hasil dari rumusan masalah menuju tujuan penyelesaian masalah. Tahap Ideation akan memunculkan ide-ide yang nantinya akan dipilih dan akan diterapkan sebagai solusi permasalahan yang terbaik.

4. Prototype (prototipe)

Tahap prototype adalah rancangan awal yang dibuat yang akan diuji coba kepada pengguna untuk mendapatkan umpan balik untuk mengetahui ada atau tidaknya untuk penyempurnaan sebuah rancangan.

5. Test (uji coba)

Tahap test merupakan pengujian rancangan akhir yang telah diuji coba pengguna sebelumnya telah diperbaiki melalui umpan balik yang telah diberikan yang telah diberikan pada tahap prototype. Walaupun tahap ini merupakan tahap terakhir akan tetapi tahap ini bersifat *life cycle* yang mana jika terdapat kesalahan maka kembali pada tahap sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Design Thinking yang telah dilakukan menghasilkan sebuah media pembelajaran berbentuk permainan teka-teki silang yang digunakan oleh pendidik kepada peserta didik kelas VIII pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilakukan karena melewati beberapa tahapan sebagai berikut.

1. Fase Empathize (empati)

Fase *empathize*, peneliti melakukan wawancara kepada kelas VIII. Hasil yang diperoleh sebagian besar peserta didik menyukai cara guru dalam mengajar dan guru yang menggunakan media dan proses pembelajaran dilakukan secara berkolaborasi. Berdasarkan dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa permasalahan ada pada motivasi belajar yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan kegiatan pembelajaran yang membosankan dan tidak melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Fase Define

Terkait masalah yang diperoleh, tentang motivasi belajar peserta didik yang disebabkan oleh media pembelajaran yang kurang menarik sehingga kegiatan pembelajaran membosankan maka seorang pendidik memerlukan solusi atas permasalahan tersebut. Adapun solusi untuk mengatasi permasalahan yakni dengan merancang design challenge pembuatan media pembelajaran yang interaktif yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang akan berdampak pada meningkatnya motivasi belajar terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

3. Fase Ideation

Dalam *fase ideation* yakni mengumpulkan sebanyak-banyaknya ide tentang media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan atau solusi atas permasalahan dalam sebuah rancangan. Adapun ide media pembelajaran yang telah dikumpulkan sebagai berikut:

Tabel 1. Judul Tabel Ideation Tahap *Divergen*

Ideation <i>Design Challenge</i>		
Jurnal belajar	Ular tangga	Bermain peran
Video edukasi	Monopoli	TTS
Kata berantai	Poster	Kuis
Lagu	Cerita bergambar	Puzzle

Setelah ide-ide terkumpul, langkah selanjutnya yakni tahap *Konvergen* yang mana semua ide akan diseleksi atau dipilih melalui metode voting. Berdasarkan hasil voting yang telah dilakukan, media pembelajaran teka-teki silang terpilih menjadi media yang paling cocok yang akan diterapkan sesuai dengan perancangan untuk solusi permasalahan yang akan di susun.

4. *Fase Prototype*

Fase prototype yakni pendidik membuat *prototype* media pembelajaran teka-teki silang. *Prototype* disusun berdasarkan materi, menyusun sketsa, menyusun aturan permainan dan tentunya semua disusun berdasarkan materi akan dipelajari yakni Teks Laporan Hasil Observasi kelas VIII pembelajaran Bahasa Indonesia. berikut desain *prototype* media pembelajaran teka-teki silang:



Gambar 1. Design Teka-Teki Silang Materi Laporan Hasil Observasi

Pada 1. Teka teki silang terdiri dari angka-angka dan kotak-kotak kosong. Pada angka-angka yang berurutan mulai dari angka 1 sampai 10 menunjukkan makna bahwa soal berjumlah 10 soal dan setiap soal berisikan tentang materi laporan hasil observasi pembelajaran bahasa indonesia yang harus di jawab oleh setiap kelompok pemain. Pada kotak-kotak kosong di setiap angka berisikan tentang jawaban dari setiap pertanyaan yang sebagai petunjuk bahwa jawaban dari setiap pertanyaan memiliki jumlah susunan huruf yang menjuru pada 1 kalimat jawaban yang ada dipertayaan dan perlu diingat bahwa jika salah pengisian kotak yang tersedia akan mempengaruhi setiap jawaban di nomor selanjutnya.

5. *Fase Test*

Fase test merupakan tahapan terakhir yang mana dilakukan penerapan media pembelajaran pada materi laporan hasil observasi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII selama 2JP atau 80 menit. Penerapan media pembelajaran dilakukan di kelas VIII.7 yang didampingi oleh pendidik dan 4 orang observer yakni rekan sejawat. Adapun alur kegiatan diawali dengan pendahuluan, kegiatan inti (menyampaikan materi laporan hasil observasi, kemudian dilanjutkan pembentukan kelompok, menjelaskan aturan permainan teka-teki silang, pelaksanaan teka-teki silang, dan yang terakhir pemberian penghargaan kelompok yang memiliki point terbanyak dalam menyelesaikan semua jawaban yang ada di teka-teki silang. Setelah pelaksanaan media pembelajaran telah selesai maka dilakukan evaluasi untuk melihat kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran yang digunakan. Selain itu juga, kegiatan evaluasi juga dilakukan untuk menyusun rencana tindak lanjut kedepannya demi pengembangan media pembelajaran yang lebih baik. Berikut dokumentasi pelaksanaan teka-teki silang materi laporan hasil observasi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII.



Gambar 2. Pelaksanaan Teka-teki Silang

Berdasarkan dari lima tahap yang telah dilakukan dalam implementasi metode *Design Thinking* diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik akan menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi membosankan dan motivasi belajar peserta didik kurang karena tidak adanya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, pentingnya seorang pendidik dalam menggunakan media pembelajaran. Dalam menggunakan media pembelajaran terlebih dahulu pendidik akan memila berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan agar pemilihan media sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya. Pemilihan media yang dapat menarik perhatian dan menimbulkan interaksi yang aktif dalam proses pembelajan. Hal ini sesuai dengan (Sapriyah, 2019), media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar sangat penting karena dapat meningkatkan proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan permasalahan di atas, media yang dipilih yakni teka teki silang. Hal ini dikarenakan teka teki silang dapat membuat interaksi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran secara berkelompok. Perancangan media teka teki silang yang digunakan dibuat dengan cara mengintegrasikan materi laporan hasil observasi kelas VIII. pembelajaran Bahasa Indonesia, selain itu perancangan juga disusun mulai dari desain teka-teki silang dan petunjuk permainan.

Dari hasil pelaksanaan diperoleh bahwa peserta didik lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dilihat dari antusias setiap kelompok dalam menjawab pertanyaan selama pelaksanaan permainan teka-teki silang. Setiap kelompok saling bekerja sama menyelesaikan setiap kolom kotak kosong yang tersedia. Setelah pelaksanaan teka-teki silang ini dilakukan pula evaluasi mengenai kelebihan dan kekeurangan media. Kelebihan penggunaan media ini adalah dapat membuat peserta didik lebih aktif dan termotivasi dalam belajar. Selain itu kegiatan kelompok pada pelaksanaan media ini juga dapat melatih jiwa sosial peserta didik. Sedangkan kekurangan dari media ini adalah keterbatasan materi laporan hasil observasi sehingga pertanyaan yang disusun pada teka-teki silang terbatas.

SIMPULAN

Pelaksanaan media teka-teki silang pada pembelajaran bahasa Indonesia yang diterapkan pada materi laporan hasil observasi menunjukkan bahwa implementasi metode *Design Thinking* telah menjadi solusi yang paling tepat atas permasalahan. Penggunaan media teka-teki silang mampu membuat peserta didik lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berdasarkan metode *Design Thinking* dapat menjadi salah satu alternatif yang akan menimbulkan dampak yang positif pada peningkatan motivasi dan ketertibatan peserta didik dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

REFERENSI

- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Darmalaksana, W. (2020). *Metode Design Thinking Hadis Pembelajaran, Riset dan Partisipasi Masyarakat*. Bandung: Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Hakim, L. (2023). *Ragam Media Pembelajaran Sejarah*. Kendari: Guepedia.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 470-477.
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktaviana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking Dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 45-55.
- Sofyanti, & Aripardono, H. W. (2023). Pengembangan Metode Permainan Teka Teki Silang Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Belajar Bahasa Mandarin Dengan Menggunakan Pendekatan Design Thinking. *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 392-405.