YAYASAN SEKOLAH KRISTEN INDONESIA

MANFAAT BELAJAR MELALUI TEKA-TEKI SILANG (TTS) MENGGUNAKAN APLIKASI PROPROFS BRAIN GAMES

Oleh:

Suwarti, S. Kom.

NIK:

D.05.0239

Unit Kerja:

TD-PG-TK-SD Kristen 2 YSKI

Disusun untuk Memenuhi Syarat Kenaikan Indeks

2023

A. Pendahuluan

Menulis adalah salah satu media untuk berkomunikasi. Bahkan lebih dari itu, menulis bisa mewakili berbagai maksud dan tujuan yang ingin disampaikan dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan menulis akan menjadi suatu beban atau suatu hal yang menyenangkan tergantung pada saat siswa menerima pelajaran. Penulisan kata tidak bisa dianggap sebagai sesuatu hal yang ringan karena penulisan kata berpengaruh terhadap minat siswa dalam menulis. Guru perlu melatih siswa untuk menulis kata dengan benar. Keterampilan menulis kata masih sangat kurang dan seringkali tidak lengkap, sehingga guru perlu meningkatkan kemampuan menulis siswa. Oleh karena itu, guru bermaksud menggunakan evaluasi yang berbentuk Teka Teki Silang (TTS) untuk mengatasi masalah penulisan kata.

B. Kajian Pustaka

1. Teka-teki silang

Menurut Cahyo (dalam Candra, 2015:368) menyatakan bahwa pada Teka Teki Silang (TTS) merupakan kegiatan mengingat, mencari dan mencocokkan kata sesuai nama yang pas tidak hanya sesuai dengan jawabannya, tetapi juga jumlah kotak yang disediakan. Zaini (2008:71) menjelaskan bahwa Teka Teki Silang (TTS) dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung.

Menurut Mirzandani (dalam Saripudin, 2018:35-36) bahwasanya permainan teka-teki silang akan mempunyai manfaat yaitu mengembangkan keterampilan membaca anak dan meningkatkan kegiatan dan hasil belajar anak, hal ini dikarenakan selama mengisi teka-teki ini, anak diminta untuk mengkondisikan pikirannya supaya tenang, rileks dan jernih yang akan menjadikan memori otak anak menjadi kuat, dan menjadikan daya ingat anak menjadi meningkat.

2. Aplikasi

Menurut Nazrudin Safaat H dikutip dari Siradjuddin (2017) Perangkat lunak aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna.

C. Pelaksanaan

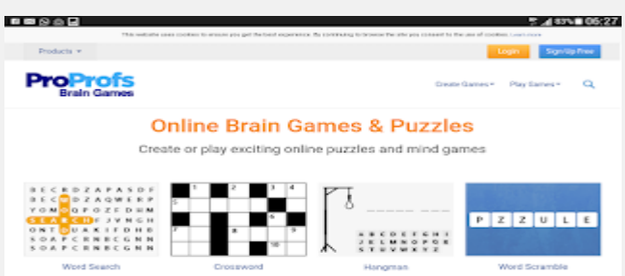
Pelaksanaan pembelajaran ini dilakukan di SD Kristen 2 YSKI yang terletak di jalan Dr. Cipto 109, kecamatan Semarang Timur, kabupaten Semarang, Jawa Tengah. Waktu pelaksanaannya yaitu tanggal 12 Mei 2023.

D. Pembahasan

Teka-Teki Silang (TTS) adalah permainan kata dengan bentuk segi empat putih dan hitam yang tujuannya adalah mengisi bagian putih dengan huruf-huruf, bentuk katanya mendatar dan menurun dengan kata kunci yang menghasilkan kata tersebut. Manfaat penggunaan Teka-Teki Silang (TTS) adalah untuk meningkatkan cara menulis yang benar, meningkatkan antusias belajar, meningkatkan konsentrasi, dan memberikan penasaran kepada siswa, dan melatih anak untuk berpikir kritis. Teka Teki Silang (TTS) menggunakan aplikasi Proprofs Brain Games dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Teka Teki Silang (TTS) ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal.

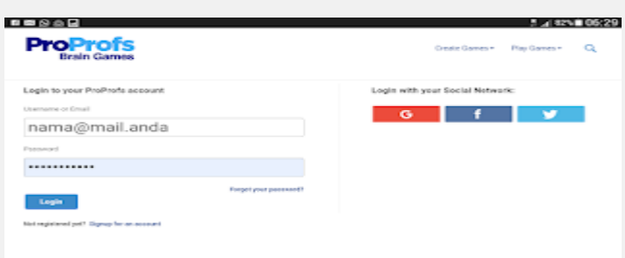
Adapun langkah-langkah pembuatannya adalah sebagai berikut:

a. Akses situs *https://www.proprofs.com/games/*



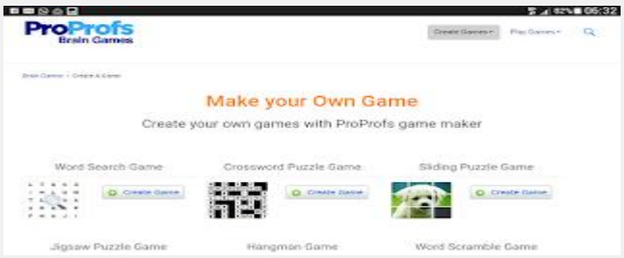
Gambar: halaman awal

b. Masuk halaman Login, Jika Anda belum memiliki akun, silahkan klik sign up



Gambar: halaman login

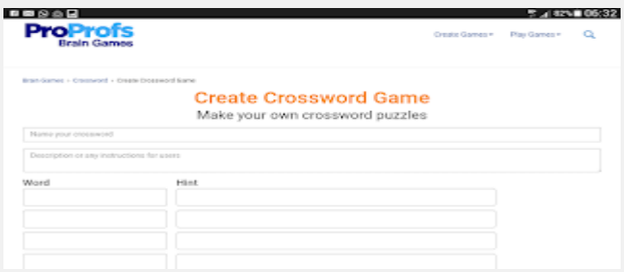
c. Create Games Crossword Puzzle Game, Setelah Anda berhasil login, *klik* ***Create Games Crossword Puzzle Game***



Gambar: halaman membuat game baru

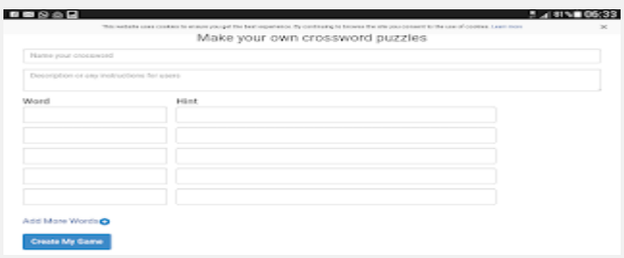
d. Buat Game Teka-Teki Silang Anda

- **Name:** Tuliskan nama permainan Anda
- **Deskripsi:** Tuliskan kompetensi dasar permainan edukatif Anda
- **Word**: Isilah dengan kunci jawaban tanpa spasi
- **Hint**: Isilah dengan pertanyaan
- **Add new word**: Untuk menambah kolom pertanyaan



Gambar: menyusun game

e. Selesaikan Membuat Game, jika Anda telah selesai membuat game, *klik* ***Create my game***



Gambar: create my game

Berikut ini kalimat petunjuk yang dibuat anak kelas 3A, langkah awal dalam pembuatan Teka Teki Silang (TTS) menggunakan aplikasi *Proprofs Brain Games*:

Indikator: mengidentifikasi benda di sekolah

No.	Nama Siswa	Pertanyaan	Jawaban
1.	Alvaro Matthew Davila	Aku adalah benda padat. Aku terbuat dari kayu. Aku berwarna cokelat. Aku digunakan untuk meletakkan buku. Aku berbentuk persegi panjang.	Meja
2.	Alvaro Kenzie Ong	Aku terbuat dari kayu. Aku berwarna merah. Aku punya kaki. Kakiku berjumlah empat. Aku bisa dilipat. Aku digunakan untuk duduk.	Kursi
3.	Amarisca Joevanna R.H	Aku terbuat dari karet. Bentukku bulat. Warnaku bermacam-macam. Aku bisa memantul. Aku bisa ditendang.	Bola
4.	Ammabelle Raizel Budiman	Bentukku persegi panjang. Warnaku putih bersih. Beratku ringan. Pensil adalah temanku. Aku digunakan untuk menggambar dan menulis.	Kertas
5.	Benedict Justin Kalonta	Aku terbuat dari kayu. Ujungku berwarna hitam. Bentukku panjang. Aku dibawa ke sekolah. Aku berwarna-warni. Aku untuk menulis.	Pensil
6.	Dave John Ethanuel Baskara	Aku berbentuk persegi panjang. Gambarku bermacam-macam. Aku dimasukkan dalam tas. Temanku adalah buku. Aku tempat untuk menyimpan alat tulis.	Tempat Pensil
7.	Evelyn Priscilla Wibisono	Aku benda padat. Bentukku persegi panjang. Ada deretan angka. Aku dipakai untuk belajar. Aku untuk mengukur panjang.	Penggaris
8.	Gabriel Havelino Kurniawan	Bentukku besar. Aku berat. Aku terbuat dari kayu. Aku berwarna cokelat atau putih. Aku punya pintu. Di dalam ada bagian-bagian. Ada kunci agar aman. Aku untuk menyimpan barang.	Lemari
9.	Gabriel Intan Siswanto	Aku berbentuk persegi. Aku juga bisa berbentuk persegi panjang. Aku terbuat dari kaca dan kayu. Aku selalu ada di rumah. Aku untuk sirkulasi udara.	Jendela
10.	Gideon Bryan Emmanuel K	Aku selalu ada di rumah. Aku terbuat dari kayu. Aku berat. Aku besar. Aku berbentuk persegi panjang. Biasanya aku berwarna cokelat. Semua orang melewati aku saat di rumah.	Pintu
11.	Giovano Lionel Elimia	Anak-anak selalu membawa aku. Aku dibawa di punggung. Aku juga bisa ditenteng. Aku dari kain. Aku berbentuk lucu. Aku untuk menyimpan alat tulis. Ada resleting untuk membuka aku.	Tas
12.	Jaden Christian Adyatma	Aku adalah alat yang canggih. Aku berbentuk persegi panjang. Banyak orang menyukai alat ini. Hargaku mahal. Alat ini serbaguna.	HP
13.	Kenzie Osaze Wibowo	Bentukku kecil. Temanku adalah pensil. Aku selalu berada di tempat pensil. Orang selalu membutuhkan aku jika salah saat menulis. Aku mudah hilang.	Penghapus

14.	Matthew Alvaro Siauw	Aku adalah benda padat. Bentukku seperti pensil tetapi lebih besar. Aku berwarna-warni. Aku biasa digunakan di papan tulis. Setelah memakai aku harus segera ditutup. Aku mudah kering.	Spidol
15.	Nadine Nathania	Aku memiliki bentuk bermacam-macam. Aku juga berwarna-warni. Aku berisi air. Aku selalu dibawa kemana-mana. Jika haus orang membutuhkan aku. Aku mudah dibawa.	Botol Minum
16.	Orlando Josh Pujianto	Aku adalah alat tulis. Aku berwarna-warni. Aku dipakai untuk menggambar. Gambar akan lebih indah jika memakai aku. Aku selalu ada di tas sekolah.	Crayon
17.	Revaldo Nathanael Sutiono	Aku adalah tempat penyimpanan. Bentukku ada yang besar dan kecil. Aku juga berwarna-warni. Aku selalu dibawa jika berbelanja. Aku berisi uang. Kadang ada fotoku di dalamnya.	Dompet
18.	Reyciel Manuella Tanada	Bentukku besar. Aku berat jika dibawa. Warnaku putih. Aku ada di dalam kelas. Membutuhkan spidol jika memakai aku.	Papan tulis
19.	Summer Primrose Nafiri	Jumlahku ada dua, kanan dan kiri. Aku dipakai di kaki. Aku digunakan agar kakiku tidak kepanasan. Aku bisa terbuat dari kulit atau kain.	Sepatu
20.	Theona Aretania Maartin	Aku biasa dipakai saat ke sekolah. Warnaku bermacam-macam. Ukuranku ada yang Panjang ada yang pendek. Aku temannya sepatu.	Kaos kaki
21.	Valen Aurelia Gunawan	Aku harus dipakai saat sekolah. Kegunaanku juga berbeda-beda. Warnaku juga berbeda-beda ada yang putih, merah, biru, atau batik.	Seragam
22.	Vallerie Hannah Widjaja	Aku digunakan di kepala. Orang memakai aku agar terlihat rapi. Ukuranku kecil. Aku berwarna-warni. Pemotong rambut sering menggunakan aku. Kalau tidak punya rambut, aku tidak bisa dipakai.	Sisir
23.	Vanessa Abigail Marchia N	Aku berukuran panjang. Kebanyakan aku berwarna hitam. Aku diikatkan di celana. Dengan memakai aku, celana kebesaran tidak jadi masalah. Ada lubang-lubang kecil di bagianku.	Ikat pinggang

Berikut ini hasil akhir anak setelah melalui tahapan pembuatan Teka Teki Silang (TTS) menggunakan aplikasi *Proprofs Brain Games*:

https://www.proprofsgames.com/ugc/crossword/benda-di-sekitarku/

Berikut ini adalah capaian siswa kelas 3A SD Kristen 2 YSKI dalam belajar membuat Teka Teki Silang (TTS) menggunakan aplikasi *Proprofs Brain Games*:

No.	Nama Siswa	Kemandirian	Kalimat Petunjuk	Ketepatan Penulisan	Jumlah Score
		20	50	30	
1.	Alvaro Matthew Davila	18	50	28	96
2.	Alvaro Kenzie Ong	20	50	25	95
3.	Amarisca Joevanna R.H	14	40	24	78
4.	Ammabelle Raizel Budiman	18	50	25	93
5.	Benedict Justin Kalonta	14	50	25	89
6.	Dave John Ethanuel B	20	50	30	100
7.	Evelyn Priscilla Wibisono	18	50	28	96
8.	Gabriel Havelino Kurniawan	20	50	30	100
9.	Gabriel Intan Siswanto	20	50	29	99
10.	Gideon Bryan Emmanuel K	16	40	25	81
11.	Giovano Lionel Elimia	20	50	25	95
12.	Jaden Christian Adyatma	18	50	30	98
13.	Kenzie Osaze Wibowo	16	40	28	84
14.	Matthew Alvaro Siauw	18	50	30	98
15.	Nadine Nathania	20	50	29	99
16.	Orlando Josh Pujianto	14	40	25	79
17.	Revaldo Nathanael Sutiono	16	40	25	81
18.	Reyciel Manuella Tanada	20	50	28	98
19.	Summer Primrose Nafiri	20	50	25	95
20.	Theona Aretania Maartin	14	40	25	79
21.	Valen Aurelia Gunawan	18	50	30	98
22.	Vallerie Hannah Widjaja	14	40	28	82
23.	Vanessa Abigail Marchia N	20	50	30	100

*100% peserta didik mencapai KKM 70 dalam penilaian bahasa Indonesia dengan rata-rata nilai 91,87.

Kriteria Penilaian:

1. Kemandirian: Anak-anak mengerjakan secara mandiri dalam pembuatan TTS menggunakan aplikasi *Proprofs Brain Games* dengan mengikuti langkah-langkah yang telah dijelaskan.
2. Kalimat Petunjuk: Anak-anak menyebutkan sebanyak-banyaknya kalimat petunjuk dari suatu benda.
3. Ketepatan penulisan: Penulisan kalimat petunjuk harus jelas dan benar.

Berikut ini adalah pendapat siswa kelas 3A SD Kristen 2 YSKI dalam belajar membuat Teka Teki Silang (TTS) menggunakan aplikasi *Proprofs Brain Games*:

i. Apakah peserta didik menyukai pembelajaran membuat Teka Teki Silang (TTS) menggunakan aplikasi *Proprofs Brain Games*?

ii. Apakah peserta didik mudah mengoperasikan aplikasi *Proprofs Brain Games*?

iii. Bagaimana perasaan pesesrta didik dalam mengikuti pembelajaran membuat Teka Teki Silang (TTS) menggunakan aplikasi *Proprofs Brain Games?*

iv. Apa manfaat yang peserta didik dapatkan dengan mengikuti pembelajaran membuat Teka Teki Silang (TTS) menggunakan aplikasi *Proprofs Brain Games?*

- Pembelajaran mudah dimengerti
- Anak-anak merasa bahagia dalam belajar
- Anak-anak lebih aktif dan mandiri

E. Penutup

1. Kesimpulan

Penggunaan Teka-Teki Silang (TTS) menggunakan aplikasi *Proprofs Brain Games* membuat siswa lebih bahagia dalam belajar, karena dalam pelaksanaannya siswa diajak berpikir kritis, mandiri, dan teliti dengan metode permainan yang menyenangkan. Hal ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang diinginkan.

2. Saran

a. Untuk guru kelas

Agar siswa senang dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas, guru harus kreatif membuat kelas yang menyenangkan dengan metode baru, bukan hanya berfokus pada ceramah atau pemaparan materi.

b. Untuk Sekolah

Akan lebih baik jika sekolah memfasilitasi guru dengan pelatihan-pelatihan dan berlangganan akun gamifikasi online guna menunjang pembelajaran di kelas.

F. Referensi

1. Prof. Dr. Andayani, M. Pd. (2022). Implementasi Merdeka Belajar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. https://lldikti5.kemdikbud.go.id/home/detailpost/implementasi-merdeka-belajar-dalam-pembelajaran-bahasa-indonesia
2. Kiryakova, G., Angelova, N., & Yordanova, L. (2013). Gamification in education. https://doi.org/10.4018/978-1-5225-5198- 0
3. Drs. Wayan Setiadarma, M. Pd. (2014). Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-teki Silang (TTS) dalam Proses Pembelajaran. https://www.neliti.com/id/publications/247558/pengembangan-media-permainan-edukatif-teka-teki-silang-tts-dalam-proses-pembelaj