

Penggunaan Media Crossword Puzzle dalam Pembelajaran Descriptive Text di SMPN 2 Puger

Choirul Islamiyah¹, Agus Budi Susanto², Anita Fatimatul Laeli³

¹ Universitas Muhammadiyah Jember; miyah.ayah@gmail.com

² SMPN 2 Puger; agusbudis@gmail.com

³ Universitas Muhammadiyah Jember; anitafatimatul@unmuhjember.ac.id

Abstrak: Penelitian ini berfokus pada penggunaan teka-teki silang dalam teks deskriptif di konteks sekolah menengah. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengeksplorasi karakteristik dan kebutuhan siswa terhadap materi bahasa Inggris, merancang dan mengembangkan materi topik teks deskriptif yang relevan dengan kompetensi siswa. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. Ada empat langkah yang dilibatkan dalam setiap siklus, yaitu: perencanaan (penyusunan rencana pembelajaran dan pembuatan media pembelajaran), tindakan (deskripsi tindakan, skenario tindakan korektif, dan prosedur tindakan korektif), pengamatan (menganalisis rencana yang dilaksanakan dengan baik untuk hasil belajar optimal siswa tanpa deviasi), dan refleksi. Data diambil dari observasi, wawancara, lembar penilaian, dan catatan refleksi untuk mengungkap respons siswa. Hasil penggunaan teka-teki silang dalam teks deskriptif berdasarkan lembar evaluasi. Berdasarkan penelitian siklus I, hasil yang diperoleh adalah skor rata-rata 67, naik 7 poin dari skor awal (60), dan 10 siswa (33%) yang mencapai KKM. Pada siklus II, skor rata-rata yang diperoleh adalah 82,5, peningkatan 15,5 poin dari skor siklus I, dan siswa yang mencapai KKM adalah 30 siswa (100%). Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran teka-teki silang dapat meningkatkan hasil belajar materi teks deskriptif bahasa Inggris untuk siswa kelas VII C SMP Negeri 2 Puger.

Keywords: teka-teki silang, teks deskriptif, pembelajaran bahasa Inggris

DOI: <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i2.82>

*Correspondence: Choirul Islamiyah

Email: miyah.ayah@gmail.com

Received: 10-10-2023

Accepted: 19-11-2023

Published: 24-12-2023



Copyright: © 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: This study focuses on the use of crossword puzzle in descriptive text in secondary school contexts. This study also aims to explore the students' characteristics and need for English materials, design and develop the descriptive texts topic material which is relevant to students' competency. This study employed Classroom Action Research (CAR) with two cycles. There were four steps engaged in each cycle, namely: planning (compiling lesson plans and making learning media), acting (action description, corrective action scenario, and procedure for corrective action), observing (analyzing well-implemented plans for optimal student learning outcomes without deviations), and reflecting. The data were taken from observations, interviews, assessment sheets, and reflection notes to elicit students' responses. The outcomes of using crossword puzzles in descriptive text based on evaluation sheets. Based on cycle I research, the results obtained are the average score of 67, up by 7 points from the initial score (60), and 10 students (33%) who reached the KKM. In cycle II the average score obtained was 82.5, an increase of 15.5 points from the cycle I score, and students who reached the KKM were 30 students (100%). Based on the results of the study, it can be concluded that the crossword puzzle learning strategy can improve the learning outcomes of English descriptive text material for students of class VII C SMP Negeri 2 Puger.

Keywords: crossword puzzle, descriptive text, English learning

Pendahuluan

Materi pokok *Descriptive Text* adalah salah satu capaian pembelajaran yang harus ditempuh oleh peserta didik di kelas VII semester 2. Karakteristik materi ini adalah berbentuk text dan salah satu kemampuan yang harus dicapai oleh peserta didik adalah keterampilan menulis (Harlena, 2019; Isa, 2019a; Kaharuddin, 2022; Karto, 2019; Koswara, 2021; Maru, 2020; Sauhenda, 2020). Dari hasil pengamatan pada kelas VII C di SMPN 2 Puger menunjukkan kebanyakan peserta didik kurang aktif ketika di kelas dan tidak mampu menyelesaikan soal ujian terkait materi ini terlihat pada hasil tugas atau ulangan yang banyak dibawah KKM. Pada pokok bahasan menulis *describing thing* pada awalnya tidak ada peserta didik yang mendapatkan nilai amat baik yaitu dari rentang nilai 50-70. Peserta didik kelas VII C menganggap bahwa keterampilan menulis *descriptive text* dalam Bahasa Inggris sulit. Karena ada beberapa aspek kebahasaan seperti pemakaian kosa kata yang tepat, tata bahasa yang baik dan benar, penggunaan ejaan dan tanda baca yang benar yang harus dikuasai peserta didik apabila ia ingin terampil menulis teks berbahasa Inggris. Penulis merasa kurang tercapainya indikator keberhasilan peserta didik dikarenakan guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti berusaha mencari alternatif media pembelajaran yang menyenangkan dalam menyajikan materi *decriptive text* dengan harapan dapat meningkatkan keterampilan menulis peserta didik (Isa, 2019b; Le, 2023). Media pembelajaran yang dipilih untuk penelitian ini adalah media *Crossword Puzzle*. Dengan media *Crossword Puzzle* peserta didik diharapkan dapat meningkatkan keterampilannya dalam menulis *describing thing*. Media *Crossword Puzzle* ini dirancang oleh guru sendiri sehingga tampak unik, menarik dan membantu peserta didik dalam memunculkan ide-idenya (Agarwal, 2020; Anggraeni, 2020; Bawazeer, 2022; Bultko, 2021; Das, 2022; Elfers, 2021; Gilani, 2020; Ritonga, 2021; Rohman, 2021; Shawahna, 2020; Tosunöz, 2023). *Crossword Puzzle* merupakan sebuah media pembelajaran yang berbentuk kotak-kotak atas dua jalur yaitu mendata (kumpulan kotak yang membentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak yang membentuk satu kolom dan beberapa baris).

Berlatar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, teridentifikasi dua permasalahan sebagai berikut : (1) keterampilan menulis teks peserta didik masih rendah, sehingga diharapkan setelah menggunakan media *crossword puzzle* keterampilan menulis teks peserta didik terutama dalam menulis *describing thing* meningkat. (2) guru peneliti belum menggunakan media *crossword puzzle* dalam mengajarkan keterampilan menulis *describing thing*. Diharapkan tindakan tersebut akan meningkatkan keterampilan menulis teks peserta didik terutama dalam menulis *describing thing*.

Pencapaian hasil belajar yang maksimal akan dipengaruhi oleh kualitas proses pembelajaran yang dikembangkan oleh guru (Sukoco,dkk; 2014:5). Menurut Azhar Arsyad (2016) media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Menurut Hamalik dalam Arsyad (2016) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis

terhadap peserta didik. Dengan demikian media pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi belajar peserta didik.

Penelitian Putu Ngurah Rusmawan (2018) yang berjudul *“Using Crossword Puzzle to increase Students’ Vocabularies for Writing Skill in Descriptive Text”*, mengungkapkan bahwa penggunaan crossword puzzle dapat meningkatkan keterampilan menulis peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris. Muetiah Annisa dan Leni Marlina (2014) dalam penelitiannya yang berjudul *“Teaching Writing Descriptive Text By Using Crossword Puzzle For Second Grade Of Junior High School Students”* menjelaskan bahwa guru membuat teka-teki silang dan peserta didik akan memecahkan teka-teki silang dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang tersedia, para peserta didik secara otomatis akan mendapatkan kosakata yang diperlukan dalam menulis teks deskriptif. Hasilnya, peserta didik bisa menulis teks deskriptif berdasarkan kosakata pada teka-teki silang untuk memperkaya kosakata serta untuk meningkatkan minat peserta didik dalam menulis. Oleh karena itu, teka-teki silang adalah media yang tepat dalam mengajar menulis teks deskriptif. Berdasarkan Nenden Sri Rahayu & Roseu Rosmawati (2019) dalam penelitiannya yang berjudul *“The Effectiveness of Crossword Puzzle to Improve Students’ Skill in Writing Descriptive Text As Pre-Writing Activity”* membuktikan bahwa crossword puzzle dapat membantu peserta didik dalam menemukan kosakata baru dalam menulis teks deskriptif. Mereka tidak menemui kendala dalam menulis teks deskriptif menggunakan teka-teki silang dan dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam menulis teks deskriptif.

Beberapa peneliti fokus pada peningkatan vocabulary dalam keterampilan menulis descriptive text. Oleh sebab itu, penelitian ini bermaksud untuk mengkaji vocabulary yang berfokus pada adjective dalam media crossword puzzle dengan tujuan agar peserta didik terbantu untuk mengeksplorasi idenya dan termotivasi untuk menulis descriptive text. Selain itu, proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik sehingga peserta didik dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah.

Metode

Desain Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTKK) yang melibatkan sinergitas dan kolaborasi antara mahasiswa, guru pamong, rekan sejawat dan dosen pembimbing lapangan dalam upaya memecahkan masalah nyata di kelas. Berdasarkan pedoman PPL PPG Prajabatan 2022. Pelaksanaan PTK dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan Lesson Study dalam praktik pembelajaran mandiri. Berperan sebagai pengamat adalah Guru Pamong dan atau Dosen Pembimbing, serta teman sejawat dari bidang studi yang sama dan atau serumpun. Dalam hal ini, kegiatan refleksi lebih difokuskan pada upaya menemukan kelebihan dan kelemahan pelaksanaan pembelajaran siklus 1, serta upaya perbaikan pembelajaran untuk dilaksanakan pada siklus 2. Demikian seterusnya, hingga diperoleh hasil yang sesuai dengan target yang telah ditetapkan. PTCK dilaksanakan dalam empat tahap yang meliputi; 1). tahap perencanaan, 2). tahap pelaksanaan, 3). tahap pengamatan dan 4). tahap refleksi. Berikut adalah deskripsi per siklus:

Siklus I

a. Tahapan Perencanaan (Planning)

- 1) Mengajukan permohonan izin kepada kepala sekolah, guru pamong, dosen pembimbing lapangan dan wali murid.
- 2) Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar.
- 3) Merancang strategi dan skenario pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan menggunakan media Crossword Puzzle
- 4) Menentukan indikator-indikator ketercapaian keberhasilan dalam pembelajaran.
- 5) Menyusun instrumen penelitian untuk proses pengumpulan data yang terdiri dari lembar penilaian dan observasi.
- 6) Menentukan fokus observasi dan aspek-aspek yang akan diamati sebagai pedoman lembar observasi.

b. Tahapan Pelaksanaan Tindakan (Acting)

- 1) Guru memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik.
- 2) Guru melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media Crossword Puzzle. Dalam hal ini, guru melaksanakan proses pembelajaran yang terintegrasi TPACK seperti laptop, Canva, dan video pembelajaran yang interaktif.
- 3) Guru memberikan LKPD baik dikerjakan secara berkelompok maupun individu berbentuk kertas yang digunakan untuk penilaian karena peserta didik tidak membawa gadget dalam pembelajaran.

c. Tahapan Pengamatan/Observasi (Observing)

Pada tahap ini, peneliti dibantu guru pamong atau dosen pembimbing lapangan atau teman sejawat mengamati dan mencatat semua data dan informasi dalam proses pembelajaran selama penelitian tindakan berlangsung, sehingga dapat mengetahui proses pembelajaran sudah sesuai dengan rancangan yang telah dibuat atau belum. Pada tahap ini dilaksanakan observasi dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik yang diharapkan pada pembelajaran tersebut.

d. Tahapan Refleksi (Reflecting)

Dalam tahap refleksi, kegiatan yang dilakukan yaitu mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan. Pada tahap ini penulis melakukan penilaian evaluasi, analisis hasil belajar, dan mendiskusikan data yang telah diperoleh. Apabila hasil belajar siswa masih rendah maka dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Siklus II

Tahapan kegiatan pada Siklus II identik dengan tahapan yang dilakukan pada Siklus

I. Alur pada siklus II sama dengan alur pada siklus I.

a. Tahapan Perencanaan (Planning)

- 1) Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar.
- 2) Merancang strategi dan skenario pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan menggunakan media crossword puzzle

- 3) Menentukan indikator-indikator ketercapaian keberhasilan dalam pembelajaran.
 - 4) Menyusun instrumen penelitian untuk proses pengumpulan data yang terdiri dari lembar penilaian dan observasi.
 - 5) Menentukan fokus observasi dan aspek-aspek yang akan diamati sebagai pedoman lembar observasi.
- b. Tahapan Pelaksanaan Tindakan (Acting)
- 1) Guru memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik.
 - 2) Guru melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media crossword puzzle dan mengintegrasikan TPACK untuk menyampaikan materi seperti laptop, canva dan video pembelajaran.
 - 3) Guru memberikan LKPD baik kelompok maupun individu berbentuk kertas yang digunakan untuk penilaian.
- c. Tahapan Pengamatan/Observasi (Observing)

Pada tahap ini, peneliti mengamati dan mencatat semua data dan informasi dalam proses pembelajaran selama penelitian tindakan berlangsung, sehingga dapat mengetahui proses pembelajaran sudah sesuai dengan rancangan yang telah dibuat atau belum. Pada tahap ini dilaksanakan evaluasi dengan tujuan untuk mengetahui tingkat ketercapaian hasil belajar peserta didik yang diharapkan pada pembelajaran tersebut.

d. Tahapan Refleksi (Reflecting)

Dalam tahap refleksi, kegiatan yang dilakukan yaitu mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan. Pada tahap ini penulis melakukan penilaian evaluasi, analisis hasil belajar, dan mendiskusikan data yang telah diperoleh. Apabila hasil belajar siswa masih rendah maka dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Namun, apabila hasil belajarnya mengalami peningkatan maka itu adalah keberhasilan yang dicapai. Jadi, bisa mengembangkan ke tema/topik yang berbeda untuk mengetahui pemahaman peserta didik lebih mendalam.

Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII C SMP Negeri 2 Puger tahun pelajaran 2022/2023 sebanyak 30 orang yang terdiri dari 15 putra dan 15 putri. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Puger, Jl. Kencong No. 63 Kabupaten Jember. Tempat penelitian dilaksanakan di ruang laboratorium IPA. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama dua minggu di bulan Mei 2023 pada saat jam pembelajaran yaitu pada hari Rabu dan Jumat.

Hasil dan Pembahasan

Data yang dipaparkan adalah data prasiklus, data tindakan pada siklus I, dan data tindakan pada siklus II sebagai berikut.

1. Prasiklus

Kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti sebelum melaksanakan penelitian bertujuan untuk mengetahui kondisi pembelajaran sebelum melaksanakan tindakan. Observasi dilakukan di SMPN 2 Puger. Peneliti bertindak sebagai observer, yang mengamati jalannya pembelajaran dari awal hingga akhir.

Pembelajaran yang dilakukan di SMPN 2 Puger sebelum tindakan atau prasiklus masih menggunakan media konvensional. Dalam pembelajaran belum menggunakan media yang dapat menarik perhatian peserta didik. Guru kurang memberikan motivasi pada peserta didik dan peserta didik kurang berani dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan pada guru. Sehingga saat proses pembelajaran, peserta didik kurang tertarik dan merasa jenuh untuk menerima materi. Peserta didik tidak dapat memahami materi secara maksimal.

Selama pembelajaran berlangsung peserta didik terlihat pasif dan jarang terjadi komunikasi antara guru dan peserta didik. Terbukti dengan hanya sebagian kecil peserta didik yang mau menjawab pertanyaan dari guru. Sehingga tingkat hasil belajar peserta didik masih rendah, hal ini karena penggunaan media pembelajaran yang masih kurang.

Hasil observasi pada kegiatan ini yaitu, sebagian besar peserta didik masih belum terlihat aktif dalam pembelajaran yang menyebabkan hasil belajar kurang memuaskan. Untuk menentukan ketuntasan belajar ditetapkan oleh standar ketuntasan minimal (KKM) yaitu nilai 74. Data informasi yang diperoleh dari observasi dalam tahap prasiklus, peserta didik yang hasil belajarnya di atas KKM terdapat 4 orang (13%). Sedangkan 26 peserta didik (87%) masih belum memenuhi. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik masih rendah.

Hasil observasi pada tahap prasiklus menunjukkan bahwa rendahnya tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik disebabkan guru tidak menggunakan media pembelajaran, sehingga peserta didik cenderung merasa bosan. Selain itu guru terlalu mendominasi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik tidak memiliki kesempatan untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti membuat rencana tindakan siklus I dengan menggunakan mengintegrasikan pembelajaran berbasis TPACK dan media crossword puzzle.

2. Siklus I

Penelitian pada siklus 1 dilaksanakan dalam 4 tahap, yaitu: Perencanaan (Planning), Pelaksanaan Tindakan (Acting), Pengamatan/Observasi (Observing), dan Refleksi (Reflecting). Peneliti memperoleh data hasil belajar siklus I menunjukkan bahwa presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik sudah 33% (10 anak), dan peserta didik yang belum tuntas mencapai 67% (20 anak). Pada siklus 1 menunjukkan peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa presentase hasil belajar peserta didik masih belum mencapai indikator ketercapaian yaitu 70%. Hasil observasi menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran dengan media crossword puzzle belum terlaksana secara optimal, peserta didik belum memenuhi target ketuntasan hasil belajar yaitu 70%. Oleh sebab itu perlu diadakan tindak lanjut pada

pembelajaran siklus II dengan cara menambahkan ice breaking pada setiap pergantian mapel, sehingga diharapkan mampu memberikan semangat lagi saat menerima pelajaran.

3. Siklus II

Peneliti melakukan empat tahapan proses kegiatan pembelajaran pada siklus 2 yang sama seperti pada siklus 1 yakni yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pada pembelajaran ini peneliti melaksanakan pembelajaran dengan mengintegrasikan TPACK dan menggunakan media crossword puzzle. Kegiatan pembelajaran diawali dengan ucapan salam, menanyakan kabar peserta didik, mengecek kehadiran peserta didik, dan berdo'a, serta *ice breaking* (Odd vs Even Numbers Game). Guru melakukan apersepsi dengan pertanyaan pemantik mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta mengkondisikan peserta didik agar siap melaksanakan proses pembelajaran.

Pada kegiatan inti pembelajaran, peserta didik mengamati permasalahan yang diberikan guru melalui gambar yang ditayangkan melalui LCD Proyektor dan guru menceritakan kejadian dalam gambar tersebut. Selanjutnya peneliti melakukan tanya jawab tentang permasalahan tadi. Peserta didik menjawab secara individu. Peneliti memberikan penjelasan dan penguatan tentang materi yang dibahas. Peserta didik diajak menonton video tentang *Describing Thing* yang telah disiapkan peneliti dengan melengkapi LKPD individual yang telah dibagikan oleh guru. Kemudian peserta didik dibentuk kelompok yang berbeda dari sebelumnya dan mereka melengkapi Crossword Puzzle lalu mencoba untuk melakukan praktek membuat text deskripsi di LKPD yang sudah dibagikan oleh guru. Selanjutnya, peserta didik mempresentasikan hasil pekerjaannya, kemudian teman yang lain saling memberikan tanggapan atas hasil pekerjaan temannya dan guru memberikan penguatan atas jawaban peserta didik.

Dengan bimbingan peneliti, peserta didik melakukan *ice breaking* kemudian peserta didik bersama guru membahas soal yang ada pada LKS. Guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik terkait materi yang belum dipahami. Guru membagikan sticky note untuk catatan refleksi peserta didik secara individu. Selanjutnya, peserta didik dengan bimbingan guru membuat kesimpulan dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Guru mengapresiasi hasil kerja peserta didik dan memberikan motivasi untuk menambah semangat belajar peserta didik di rumah. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa dan kegiatan ditutup dengan *ice breaking* dan salam.

Pada pembelajaran siklus II dengan media pembelajaran *Crossword Puzzle* dan *ice breaking* peserta didik nampak tertarik dan lebih aktif dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari presentase keaktifan peserta didik mengalami kenaikan menjadi 100% pada siklus II. Selain itu, hasil belajarnya menunjukkan bahwa presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik sudah 100% (30 anak), dan peserta didik yang belum tuntas mencapai 0% (0 anak). Pada siklus 2 menunjukkan peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran. Dengan demikian dari hasil observasi pada siklus II sudah mencapai kriteria

keberhasilan peningkatan keaktifan peserta didik, karena sudah diperoleh peningkatan di atas 70%.

Hasil penelitian pada siklus I melalui penerapan media crossword puzzle (teka teki silang) pada peserta didik kelas VII C SMPN 2 Puger menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Inggris dengan topik *Descriptive Text* yang dicapai yaitu rata-rata 67% atau dalam kategori sedang dikarenakan masih banyak peserta didik yang belum mencapai nilai KKM atau hanya sekitar 33% peserta didik yang tuntas. Demikian pula hasil observasi menunjukkan bahwa hanya beberapa peserta didik yang memperhatikan penjelasan guru, menanggapi pertanyaan dari guru, hanya beberapa peserta didik yang mampu menyelesaikan teka teki silang serta masih banyak peserta didik yang tidak berlaku sopan saat mengikuti pelajaran. Begitu pula dengan aktivitas guru yang belum maksimal karena guru terkadang terlalu terburu-buru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran dan guru masih jarang membimbing peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu peserta didik juga belum memahami cara mengisi jawaban menggunakan teka teki silang.

Hasil pelajaran Bahasa Inggris dengan topik *Descriptive Text* siklus II, observasi aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar peserta didik dalam proses belajar mengajar dengan penerapan media crossword puzzle (teka teki silang) pada peserta didik kelas VII C SMPN 2 Puger menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik telah mengalami peningkatan yaitu sekitar 82.5% peserta didik telah mencapai nilai KKM atau telah tuntas. Demikian pula hasil observasi proses pembelajaran Bahasa Inggris oleh guru menunjukkan bahwa guru mulai mendampingi dan membimbing peserta didik yang belum memahami materi dan cara menyelesaikan teka teki silang. Selain itu banyak peserta didik yang mulai aktif bertanya, bersikap sopan saat mengikuti pelajaran serta peserta didik telah mampu menyelesaikan pengerjaan teka-teki silang. Hal ini menandakan bahwa hasil belajar Bahasa Inggris peserta didik kelas VII C SMPN 2 Puger telah mengalami peningkatan atau berhasil.

Keberhasilan tindakan dari siklus I ke siklus II terjadi karena adanya kolaborasi dari guru dan peserta didik yang mana guru selalu membimbing peserta didik yang belum memahami materi dan cara menyelesaikan persoalan berbentuk teka teki silang, guru selalu melakukan kegiatan tanya jawab dengan peserta didik serta peserta didik telah memperhatikan materi yang disampaikan guru dan peserta didik yang telah mampu menyelesaikan persoalan berbentuk teka teki silang.

Adapun Perbandingan persentase ketuntasan hasil belajar Bahasa Inggris melalui penerapan media crossword puzzle (teka teki silang) pada peserta didik kelas VII C SMPN 2 Puger Kabupaten Jember pada siklus I dan II dapat di lihat pada tabel 4.4.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Bahasa Inggris dengan topik *Descriptive Text* pada peserta didik kelas VII C SMPN 2 Puger Kabupaten Jember telah mengalami peningkatan setelah menerapkan media *crossword puzzle* (teka teki silang) dalam pembelajaran. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II, yang mana pada siklus I

hanya 10 peserta didik yang tuntas (33%) sedangkan pada siklus II ada 30 peserta didik yang tuntas (100%).

Daftar Pustaka

- Agarwal, H. K. (2020). Crossword puzzle: An innovative assessment tool to improve learning of students in forensic medicine. *Medico-Legal Update*, 20(1), 18–22. <https://doi.org/10.37506/v20/i1/2020/mlu/194286>
- Anggraeni, D. M. (2020). Developing creative thinking skills of STKIP weetebula students through physics crossword puzzle learning media using eclipse crossword app. *Journal of Physics: Conference Series*, 1521(2). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1521/2/022045>
- Bawazeer, G. (2022). Crossword puzzle as a learning tool to enhance learning about anticoagulant therapeutics. *BMC Medical Education*, 22(1). <https://doi.org/10.1186/s12909-022-03348-0>
- Bulitko, V. (2021). Evolving Romanian Crossword Puzzles with Deep Learning and Heuristic Search. *IEEE Conference on Computational Intelligence and Games, CIG*, 2021. <https://doi.org/10.1109/CoG52621.2021.9619056>
- Cahyo, A. N. (2011). *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Jakarta: Flashbook.
- Das, S. (2022). Creating crossword puzzles - a motivational learning tool. *International Journal of Medical Toxicology and Legal Medicine*, 25(3), 142–146. <https://doi.org/10.5958/0974-4614.2022.00065.1>
- Elfers, K. (2021). The cross with a lot of subject matter: Use of crossword puzzles in conjunction with lectures for the active repetition and consolidation of learning contents. *Kleintierpraxis*, 66(7), 432.
- Gilani, R. (2020). Crossword puzzle: An effective self-learning modality for dental undergraduates. *Journal of Datta Meghe Institute of Medical Sciences University*, 15(3), 397–401. <https://doi.org/10.4103/jdmimsu.jdmimsu-233-20>
- Harlena, D. (2019). Collaborative writing strategy for teaching writing descriptive text. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 8(10), 3316–3318.
- Hastings, N. B., & Tracey, M. W. (2005). Does Media Affect Learning, Where Are We Now? *TechTrends*, 49(2), 28–38.
- Hisyam Zaini. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Mandiri.
- Isa, I. (2019a). Implementation of Mind Mapping Technique to Improve the Student's Writing Ability of English Descriptive Texts: A Mixed Method. *IOP Conference Series*:

- Materials Science and Engineering, 536(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/536/1/012111>
- Isa, I. (2019b). Implementation of Mind Mapping Technique to Improve the Student's Writing Ability of English Descriptive Texts: A Mixed Method. IOP Conference Series: Materials Science and Engineering, 536(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/536/1/012111>
- Kaharuddin. (2022). Examining the Skill in Writing Descriptive Text Among Indonesian Learners of English: The Effects of Task-Based Language Teaching (TBLT). Journal of Language Teaching and Research, 13(1), 46–57. <https://doi.org/10.17507/JLTR.1301.06>
- Karto. (2019). The differences ability in writing descriptive texts by using chain writing and conventional methods. International Journal of Scientific and Technology Research, 8(10), 2714–2719.
- Koswara, D. (2021). THE ANALYTICAL SCORING ASSESSMENT USAGE TO EXAMINE SUNDANESE STUDENTS' PERFORMANCE IN WRITING DESCRIPTIVE TEXTS. Cakrawala Pendidikan, 40(3), 573–583. <https://doi.org/10.21831/cp.v40i3.40948>
- Kozma, R. B. (1991). Learning with media. Review of Educational Research, 61(2), 179–212.
- Le, L. A. T. (2023). The Use of Mind Mapping Technique in Descriptive Writing among Primary School Students. Journal of Educational and Social Research, 13(4), 321–330. <https://doi.org/10.36941/jesr-2023-0112>
- Maru, M. G. (2020). Applying video for writing descriptive text in senior high school in the covid-19 pandemic transition. International Journal of Language Education, 4(3), 408–419. <https://doi.org/10.26858/ijole.v4i3.14901>
- Mata Kuliah Inti Praktik Pengalaman Lapangan I Cetakan 1 Prajabatan tahun 2022 Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Retrieved from <https://sertifikasiguru.uad.ac.id/2023/05/19/seminar-hasil-ptkk-di-smp-negeri-2-godean/>
- Mulyasa. (2008). Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2020). Trends and Issues in Instructional Design and Technology. New York: Pearson.
- Ritonga, A. W. (2021). Crossword puzzle as a learning media during the covid-19 pandemic: HOTS, MOTS or LOTS? Journal of Physics: Conference Series, 1933(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1933/1/012126>
- Rohman, T. (2021). The influence of think pair share model and crossword puzzle to increase primary school students' mathematical learning interest. Journal of Physics: Conference Series, 1823(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012093>

-
- Sauhenda, A. F. (2020). Development of language capability assessment instrument in writing descriptive text based on local wisdom. ACM International Conference Proceeding Series. <https://doi.org/10.1145/3452144.3453739>
- Scanlan, C. L. Instructional Media: Selection and Use. Retrieved from http://www.umdnj.edu/idsweb/idst5330/instructional_media.htm
- Shawahna, R. (2020). Crossword puzzles improve learning of Palestinian nursing students about pharmacology of epilepsy: Results of a randomized controlled study. *Epilepsy and Behavior*, 106. <https://doi.org/10.1016/j.yebeh.2020.107024>
- Sumadi Suryabrata. (2001). Psikologi Kepribadian. Jakarta: Raja Grafindo Pustaka.
- Tosunöz, İ. K. (2023). The effect of crossword puzzles on nursing students' learning of concepts related to pain management course: A randomized controlled trial. *Nurse Education in Practice*, 71. <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2023.103740>