MEDIA PEMBELAJARAN *DIY*¹: MEMBUAT *FLASH CARD* DAN TEKA-TEKI SILANG MANDIRI²

Eric Kunto Aribowo
erickunto@unwidha.ac.id

Abstract

Today, most daily newspapers include a crossword puzzle as well as many magazines. It didn't take long for teachers to see the educational possibilities of these word puzzles. And when photocopying became commonplace, so did opportunities for educators to create customizable puzzles based on the curriculum they were covering. The advent of the internet age even gave educators access to any number of online programs that will create flash cards geared to their student's particular subject. There is no question that crossword puzzles and flash cards have been used in education for many years. This article provides instructions on how to make personal crossword and flash cards and its learning models.

Keywords: *flash card, crossword, learning tool*

Abstrak

Saat ini, sebagian besar surat kabar harian serta banyak majalah memuat teka-teki silang. Tidak butuh waktu lama bagi guru untuk melihat kemungkinan teka-teki kata tersebut diterapkan dalam bidang pendidikan. Ketika mesin fotokopi menjadi suatu hal yang lazim, begitu pula peluang bagi pendidik untuk membuat teka-teki yang disesuaikan dengan kurikulum mereka hadapi. Munculnya era internet juga memberikan pendidik pada akses ke sejumlah program daring (online) yang mampu membuat flash card yang diarahkan untuk mata pelajaran tertentu kepada siswa mereka. Tidak perlu dipungkiri bahwa teka-teki silang dan flash card telah digunakan dalam pendidikan selama bertahun-tahun. Tulisan ini memberikan petunjuk bagaimana cara membuat media pembelajaran menggunakan teka-teki silang dan flash card personal berikut model pembelajarannya.

Kata kunci: *flash card, teka-teki silang, media pembelajaran*

¹ Kepanjangan dari *Do It Yourself* yang berarti segala aktivitas dalam rangka membuat (atau memperbaiki sesuatu) secara mandiri, biasanya dilakukan di rumah

² Aribowo, E. K. (2014) "Media Pembelajaran *DIY*: Membuat Flash Card dan Teka-Teki Silang Mandiri," in Pembelajaran Bahasa untuk Meningkatkan Kualitas Manusia Indonesia yang Berkarakter dalam Era Mondial. Klaten, hal. 140–150.

1. Pendahuluan

Di dunia yang cepat berubah dan penuh dengan informasi sebagaimana dunia kita ini, setiap individu dari kita –mulai dari siswa sekolah hingga mahasiswa di perguruan tinggi– perlu mengetahui bagaimana belajar dengan baik. Namun, bukti-bukti menunjukkan bahwa sebagian besar dari kita tidak menggunakan teknik pembelajaran yang telah terbukti menurut ilmu pengetahuan sebagai cara yang paling efektif.

Laksmi, dkk. (2014) menyebutkan bahwa “kecenderungan pembelajaran saat ini masih berpusat pada guru dengan bercerita atau berceramah.” Hal ini berimbas pada kondisi siswa yang kurang terlihat aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, tingkat pemahaman siswa terhadap materi rendah dan akhirnya berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal. Sejalan dengan pendapat itu, Apriani menyatakan bahwa dalam proses KBM acap kali didapati berbagai permasalahan seperti: “siswa kurang aktif, minat baca siswa yang tergolong rendah, kesulitan dalam menyerap bahasa asing, dan program tuntas yang diharapkan oleh guru masih belum tercapai.”

Beberapa penyebab permasalahan tersebut adalah kurangnya variasi guru dalam menerapkan model pembelajaran, pembelajaran masih didominasi oleh peran guru di mana guru sebagai sumber utama pengetahuan, masih ada paradigma bahwa pengetahuan yang dimiliki guru dapat dipindahkan begitu saja kepada siswa. Dengan asumsi bahwa guru lebih banyak menjelaskan materi pelajaran dengan menggunakan metode ceramah sehingga siswa cenderung sebagai pendengar yang pasif. Hal ini dilakukan oleh guru karena mengejar target kurikulum untuk menghabiskan materi pembelajaran atau bahan ajar dalam kurun waktu tertentu. Selain itu, guru belum mampu mengaitkan antara materi pelajaran dengan kehidupan nyata siswa dan dalam proses pembelajaran guru belum memanfaatkan media untuk menunjang penjelasan materi yang diajarkan sehingga proses pembelajaran belum mampu mencapai hasil yang optimal. Pernyataan-pernyataan di atas mengisyaratkan pada perlunya diadakan situasi pembelajaran yang menyenangkan dan merangsang minat siswa untuk lebih antusias berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Dunia pendidikan dewasa ini telah memasuki era dunia media. Produk-produk teknologi dapat diterapkan untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Singkatnya, kegiatan pembelajaran menuntut dikurangnya metode ceramah dan diganti dengan pemakaian banyak media. Lebih-lebih pada kegiatan pembelajaran saat ini yang menekankan pada keterampilan proses dan *active learning*, maka kiranya peranan media pembelajaran, menjadi semakin penting.

Sebenarnya sudah dilakukan berbagai usaha yang dilakukan oleh pihak sekolah dalam rangka memperkaya media pembelajaran. Secara nyata dapat kita temukan aplikasi teknologi berupa komputer jinjing (laptop) yang seringkali dikombinasikan dengan proyektor LCD. Akan tetapi, menurut hemat saya melalui pengamatan sementara, media ini seringkali hanya dimanfaatkan sebagai *viewer* raksasa agar materi dapat diakses oleh pendidik dan pembelajar. Skenario yang lazim terjadi, setelah pelajaran dibuka siswa akan disuguhi materi yang telah disiapkan oleh guru melalui tayangan, baik audio maupun audio-visual³. Kemudian siswa diminta untuk menganalisa atau mengomentari yang dilakukan berdiskusi dengan perihal tayangan yang telah dihadirkan tadi. Aktivitas inilah yang biasanya dilakukan secara periodik. Padahal, aktivitas yang secara duratif diulang menurut pandangan penulis tentunya juga dapat mengakibatkan kebosanan pada siswa.

³ Dengan membawa pengeras suara dari rumah

Dalam tulisan ini, penulis mengajak pembaca untuk menerapkan pembelajaran yang lebih menarik dengan jalan menghadirkan media pembelajaran yang bersifat personal. Artinya, media pembelajaran tersebut adalah media yang kita buat sendiri, yang dapat mengakomodasi segala sesuatu sesuai dengan kebutuhan kita. Komputer jinjing atau laptop yang selama ini dimanfaatkan hanya sebatas sebagai penampil tayangan *powerpoint* atau video, sebenarnya dapat lebih kita maksimalkan fungsinya. Berbagai media pembelajaran baru dan unik dapat kita ciptakan dengan memanfaatkan komputer jinjing atau laptop semisal *flash card* dan teka-teki silang sebagaimana yang dibahas pada topik kali ini. Dua media ini menurut Nurseto (2011) dan Subana dan Suna (2000) merupakan media yang mampu menyuguhkan pembelajaran yang lebih menarik dan menuntut keaktifan siswa. Dengan adanya media pembelajaran, tentunya dapat memotivasi kita para pengajar untuk memperkaya teknik pembelajaran kita agar lebih variatif. Dengan demikian, siswa akan lebih tertarik, aktif, senang, dan pembelajaran pun akan lebih bermakna.

2. *Flash card* dan TTS sebagai Media Pembelajaran

Tidak perlu kita pungkiri, media dalam kaitannya dengan pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting. Mengingat kembali pada masa penulis duduk di bangku sekolah dasar, siswa dihadirkan alat peraga semisal tata surya oleh guru untuk menjelaskan proses terjadinya gerhana, baik bulan maupun matahari. Potongan lidi dengan jumlah tertentu yang dimanfaatkan dalam pelajaran Berhitung atau Matematika. Berbagai daun dari tanaman tertentu yang berkaitan dengan tema dikotil dan monokotil dalam pelajaran IPA. Bahkan, berbagai poster yang ditunjukkan mulai dari nama-nama pahlawan nasional, perkalian bilangan, dan abjad. Ini mengindikasikan bahwa pentingnya perantara sebagai media transfer informasi dari guru ke murid, begitu pula sebaliknya. Sebagaimana dinyatakan oleh Ratnasari (2013) bahwa “penggunaan media pembelajaran memiliki pengaruh yang besar terhadap prestasi belajar siswa”.

Tren belakangan ini menunjukkan bahwa pasar produk-produk yang berkaitan dengan dunia pendidikan, khususnya media pembelajaran mengalami lonjakan drastis. Saat ini dapat dengan mudah kita temukan di toko buku terdekat media-media seperti: permainan edukatif⁴, permainan ular tangga yang dimodifikasi, CD interaktif, komik ilmiah, kamus bergambar, serta *flash card*. *Flash card* merupakan salah satu model yang dikembangkan dalam kaitannya dengan pembelajaran tentang kecerdasan linguistik atau bahasa. Sayangnya, sejauh pengamatan penulis *flash card* yang beredar kebanyakan hanya memfasilitasi bahasa asing, seperti bahasa Inggris, Arab, dan Jepang. Belum pernah penulis menemui *flash card* dalam edisi bahasa Indonesia saja, lebih-lebih dalam bahasa daerah. Padahal, *flash card* merupakan salah satu media yang efektif dalam rangka meningkatkan perbendaharaan kosakata sebagaimana diungkap Wardani, dkk. (2013) bahwa: “*flash card* dapat digunakan untuk meningkatkan beberapa aspek, di antaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, dan meningkatkan kosakata.”

Berikut penulis sampaikan beberapa kelebihan media *flash card* yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Efektivitas media ini sebagaimana telah dibuktikan oleh Mirzandani (2012); Sitompul (2013); Elviza, dkk. (2013); Fathonah, dkk. (2013); Wardani, dkk. (2013); Zubaedah, dkk. (2014); dan Angeline (2014) secara signifikan terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa sekaligus membuat pembelajaran menjadi lebih aktif.

⁴ yang sebagian besar berujuan untuk mengembangkan kecerdasan motorik

2.1. Kelebihan Media *flash card*

Perlu dikemukakan bahwa kegiatan pembelajaran adalah suatu proses komunikasi. Dengan kata lain, kegiatan belajar melalui media terjadi apabila ada komunikasi antar penerima pesan (P) dengan sumber (S) lewat media (M) tersebut. Namun, proses komunikasi itu sendiri baru terjadi setelah ada reaksi balik (*feedback*). Berdasarkan tersebut, maka secara singkat dapat dikemukakan bahwa media pembelajaran itu merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar.

Flash card adalah alat bantu-ingatan yang efektif yang dapat membantu siswa belajar materi baru dengan cepat. Meskipun mungkin diasosiasikan belajar menggunakan *flash card* dianggap layaknya belajar di masa kanak-kanak, tetapi hal-hal dasar seperti aritmatika, rumus, atau formula tertentu dapat membantu siswa SMP, SMA, bahkan mahasiswa sebagai sarana belajar dalam rangka persiapan tes atau ujian. Seperti apa wujud *flash card*? Anda dapat melihatnya pada gambar di bawah ini.

(a) Portabel

Flash card menawarkan kepada siswa sebagai alat pembelajaran yang portabel, yang dapat dibawa ke mana pun dan mudah dibawa daripada harus membawa-bawa buku tulis atau buku teks. *Flash card* memungkinkan siswa memiliki kesempatan untuk membawa kartu sebanyak mungkin yang mereka butuhkan.

(b) Efisien

Portabilitas *flash card* dapat membantu meningkatkan efisiensi waktu ketika siswa belajar materi atau topik pembahasan yang baru. Siswa dapat mengambil dan membaca *flash card* di mana pun dia berada. Dengan demikian, siswa dapat menggunakan waktu mereka dengan lebih efektif, misalnya saat mereka sedang menunggu bus atau menunggu jemputan orang tuanya.

(c) Serba guna

Anda dapat menggunakan *flash card* untuk hampir setiap mata pelajaran, misalnya saja pelajaran bahasa Inggris sebagaimana diterapkan oleh Wardani, dkk. (2013); Puspitasari, dkk. (2014); dan Zubaedah, dkk. (2014), bahasa Jawa oleh Januar, dkk. (2014), serta bahasa Jepang oleh Angelie. *Flash card* mampu menjelma sebagai alat pembelajaran yang sempurna untuk menghafal kosakata (baik kosakata bahasa daerah, Indonesia, maupun bahasa asing), rumus matematika, tanggal dan peristiwa penting untuk mata pelajaran sejarah, istilah psikologi dan bahkan topik yang lebih maju, seperti terminologi dalam bidang medis.

(d) Biaya yang relatif terjangkau

Flash card merupakan salah satu media alternatif yang paling murah yang dapat digunakan untuk mempelajari sebuah materi. Pengguna tidak perlu membeli satu set kartu ilustrasi yang mewah yang penuh warna. Sebaliknya, kita dapat membuat *flash card* dengan kartu berukuran 7x9cm atau ukuran lain yang kita kehendaki, yang dapat dibuat dengan atau tanpa garis, tergantung pada jenis informasi yang dibutuhkan.

(e) Tak terbatas, dapat selalu ditambah

Jumlah *flash card* dapat selalu ditambah, tidak hanya terbatas pada jumlah tertentu. Mungkin butuh beberapa waktu untuk mendapatkan satu genggam kartu penuh untuk koleksi. *Flash card* tidak

seperti kartu *bridge*⁵ yang harus berjumlah 52. Koleksi *flash card* dapat kita tambah seiring bertambahnya materi baru yang kita dapatkan atau ajarkan. Selain itu, kartu ini juga bertahan lama.

(f) Membuat belajar menjadi lebih mudah

Salah satu kekeliruan siswa adalah tatkala mereka mencoba mempelajari materi yang banyak dalam satu waktu (biasanya terjadi pada mahasiswa di perguruan tinggi). Hal ini dapat mengakibatkan proses belajar menjadi terlalu banyak dan melelahkan. *Flash card* secara tidak langsung akan mengeliminasi atau menghilangkan bahan-bahan asing yang dirasa kurang penting (pokok). Dengan demikian, siswa dapat fokus pada satu elemen yang paling penting dari materi yang perlu dipelajari. Bahkan, kertas dengan warna berbeda dapat digunakan untuk membuat tema materi.

(g) Menawarkan beberapa macam metode pembelajaran

Karena dapat dikocok atau diurutkan, *flash card* mencegah siswa dari “hanya menghafal” urutan jawaban dalam daftar item panjang. *Flash card* pun dapat dibalik karena memiliki dua sisi, sehingga kita memiliki dua pertanyaan sekaligus, misalnya pada pembahasan sinonimi dan antonimi.

2.2. Kelebihan media TTS

Menurut Hidayanti⁶ (2009) teka-teki silang atau disingkat TTS adalah “suatu permainan di mana kita harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak putih) dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuknya bisa dibagi ke dalam kategori mendatar dan menurun tergantung arah kata yang harus diisi.” Mirzandani (2012) menegaskan bahwa: “manfaat teka-teki silang adalah meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik sebab dalam mengisi teka-teki silang kondisi pikiran yang jernih, rileks dan tenang akan membuat memori otak kuat, sehingga daya ingat pun meningkat.” Efektivitas penggunaan media ini telah dibuktikan oleh Ayu, dkk. (2013) dan Fathonah, dkk. (2013) pada pelajaran Kimia, Elviza (2013) pada pelajaran Bahasa Indonesia, dan Laksmi, dkk. (2014) pada pelajaran IPS. Berikut penulis sampaikan beberapa kelebihan media TTS dalam proses pembelajaran.

(a) Mengusir kebosanan

Mengerjakan teka-teki –termasuk TTS– merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan. Kegiatan ini seringkali dimanfaatkan bagi seseorang sering terjebak pada angkutan umum, atau berada di ruang tunggu, atau seseorang yang memiliki waktu untuk dihabiskan. Sama halnya dengan kondisi di lingkungan sekolah. Teka-teki silang dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis dan kreatif sehingga mereka merasa tertantang untuk menyelesaikan teka-teki silang tersebut.

(b) Menambah perbendaharaan kosakata

Pemecahan teka-teki silang melibatkan beberapa keterampilan termasuk kosakata dan penalaran. Untuk menjawab teka-teki silang, seseorang harus mampu mengidentifikasi dan memahami istilah-istilah yang digunakan. Hal ini sering kali melibatkan siswa dalam memperoleh terminologi atau kosakata baru. Tentunya, aktivitas ini terasa lebih menyenangkan apabila dibandingkan dengan usaha menambah kekayaan kosakata dengan jalan membaca kamus.

⁵ yang lebih dikenal dengan kartu remi

⁶ diadaptasi dari artikel “Teka-teki Silang” tulisan Nia Hidayanti yang tersedia pada

<http://niahidayati.net/manfaat-teka-teki-silang-sebagai-penambah-wawasan-dan-mengasah-kemampuan.html>

(c) Meningkatkan kemampuan meneja

Jawaban pada teka-teki silang terbatas pada kosakata tertentu yang dibubuhkan pada kotak dengan jumlah tertentu. Jawaban yang tepat menuntut ketelitian dan kejelian dalam hal ejaan karena apabila terdapat kesalahan fonem (baca: huruf) yang keliru, maka akan berpengaruh pada kotak jawaban lain. Terutama pada bahasa yang memiliki bunyi-bunyi fonem yang berdekatan seperti bahasa Jawa (d~dh, t~th, d~t, b~p, serta g~k). Dalam hal ini, teka-teki silang menjadi salah satu sarana untuk meningkatkan kemampuan meneja.

(d) Mengajarkan *problem solving*

Permainan teka-teki silang menurut Subana dan Suna (2000: 207) merupakan “salah satu contoh permainan yang memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana menggembirakan”. Selain itu, teka-teki silang juga dapat dianggap sebagai sejenis permainan intelektual linguistik yang dalam beberapa cara mirip dengan perdebatan verbal. Mengisi teka-teki silang biasanya dilakukan dengan soal yang lebih mudah terlebih dahulu karena jawaban tersebut dapat sebagai alat bantu dalam menjawab pertanyaan lain yang bersinggungan dalam kotak yang sama.

(e) Tidak pernah usang

Teka-teki silang dapat dikatakan telah menjelma sebagai hobi favorit nasional karena teka-teki ini merupakan permainan yang menarik bagi segala usia. Itulah sebabnya, teka-teki silang kerap kita jumpai di media cetak seperti surat kabar, majalah, bahkan pada buku teks pelajaran dan LKS siswa. Teka-teki silang juga dapat diselesaikan dalam waktu yang relatif lebih singkat sehingga tidak menghabiskan waktu yang lama.

(f) Menyelesaikan TTS sebagai pengalaman sukses

Teka-teki silang merupakan salah satu model teka-teki (model lain seperti *Sudoku*, *Scrabble*, *Word Search*). Mengerjakan teka-teki merupakan salah satu cara “terbaik” untuk melatih otak. Aktivitas ini dapat meningkatkan fungsi kerja otak melalui pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berikut pengalaman-pengalaman baru. Bagi siswa, sebagaimana diungkap Laksmi, dkk. (2014) “memberikan kesembatan bagi siswa untuk membangun sendiri pemikirannya”. Selain itu, karena menyelesaikan teka-teki silang membutuhkan penalaran dan memori otak, kita akan merasa puas apabila kita mampu menyelesaikan teka-teki silang tersebut dengan baik. Pengalaman ini terasa seperti saat kita mampu menjuarai lomba atau kuis tertentu.

3. *Flash card* dan TTS *DIY*

Media pembelajaran berupa *flash card* dan teka-teki silang merupakan media yang terbukti unggul dalam meningkatkan keaktifan dan prestasi siswa sebagaimana telah disebutkan pada beberapa rujukan di atas. Sayangnya, kedua media ini merupakan media yang tergolong rumit untuk dibuat, khususnya teka-teki silang. Secara manual, kita harus menyusun dan mencocokkan antara jawaban satu dengan jawaban lain sehingga tersusun sebuah jalinan kotak. Tentunya, hal ini akan menyita waktu dan tenaga dari

pendidik dalam menyiapkan pembelajaran. Berikut disajikan langkah-langkah yang sekiranya dapat menyelesaikan permasalahan tersebut⁷.

3.1. *Flash card DIY*

Sebenarnya untuk membuat *flash card* tidak harus menggunakan komputer jinjing atau laptop. *Flash card* juga dapat dibuat dengan cara manual, menggunting kertas kemudian menuliskan keterangan di kedua sisi. Program daring (*online*) *Flash Card Maker* dimanfaatkan penulis tidak lain untuk menjaga ketepatan presisi kartu dan menunjukkan fungsi komputer jinjing atau laptop dalam memproduksi media pembelajaran.

Estimasi waktu yang dibutuhkan untuk membuat 12 kartu menggunakan program ini ± 30 menit. Berikut adalah langkah-langkah untuk membuat *flash card* secara daring. (1) Siapkan pertanyaan dan jawaban yang akan dibubuhkan pada *flash card*. (2) Akses tautan berikut ini melalui komputer jinjing atau laptop <http://www.scholastic.com/parents/resources/game/tools/flash-card-maker>. (3) Pilih opsi "WORDS" untuk memulai. (4) Isikan pertanyaan (bagian sisi muka) pada kolom yang di sebelah kiri. (5) Berikan jawaban (pada sisi belakang) pada kolom sebelah kanan. (6) Pilih opsi "MORE" apabila ingin menambahkan kartu. (7) Pilih opsi "CHECK IT" untuk menampilkan pratinjau sebelum kartu dicetak. (8) Pilih opsi "EDIT" apabila ingin merevisi pertanyaan atau jawaban. (9) Pilih opsi "PRINT" apabila sudah yakin. (10) Pilih opsi "PRINT" pada kotak perintah yang ada. (11) Gunting dan rekatkan kedua sisi kartu dengan menggunakan lem atau perekat.

3.2. *Teka-Teki Silang DIY*

Program untuk membuat teka-teki silang yang dimanfaatkan penulis dalam tulisan ini adalah *EclipseCrossword* yang dapat diunduh dan diakses secara gratis. Penulis juga melakukan demonstrasi dengan menggunakan program tersebut untuk membuat 30 soal dalam waktu ± 40 menit. Berikut adalah langkah-langkah dalam pembuatan teka-teki silang dengan memanfaatkan program *EclipseCrossword*.

EclipseCrossword merupakan program *freeware* sehingga dapat diakses tanpa membayar. Untuk mulai menggunakan program tersebut, sebelumnya harus (1) mengunduh program ECLIPSECROSSWORD tersebut dari tautan berikut <http://www.eclipsecrossword.com/download.aspx>. (2) Siapkan daftar pertanyaan sekaligus jawaban yang dibutuhkan. (3) Buka program *EclipseCrossword*. (4) Pilih "NEXT" pada opsi "START A NEW CROSSWORD" untuk memulai membuat teka-teki silang. (5) Pilih "NEXT" pada opsi pertama untuk memulai dari awal dan pilihan kedua untuk memulai dari fail yang sudah Anda buat (dan disimpan) sebelumnya. (6) Isikan jawaban pada opsi WORD dan petunjuk/pertanyaan pada opsi "CLUE". (7) Pilih opsi "ADD WORD TO LIST" untuk menambahkan kata tersebut dalam basis data. (8) Lanjutkan tahap 6 dan 7 hingga mendapatkan jumlah pertanyaan tersebut sesuai dengan yang dibutuhkan. (9) Untuk menghapus kata, pilih kata kemudian "REMOVE WORD". (10) Pilih "TOOLS" lalu "SAVE WORD LIST" untuk melakukan penyimpanan daftar kata yang telah dibuat. (11) Pilih opsi "NEXT" apabila ingin melanjutkan. (12) Isikan nama TTS pada kolom pertama, nama pembuat pada kolom kedua, dan tahun pembuatan pada kolom ketiga (opsional). Kemudian pilih opsi "NEXT". (13) Isikan jumlah kotak yang Anda inginkan. Kolom pertama untuk lebar dan kolom kedua untuk tinggi kerangka teka-teki silang. Lalu pilih opsi "NEXT". (14) Perhatikan keterangan di kiri bawah, misal "25x25", "33 words". Artinya, kolom kerangka TTS berukuran

⁷ Contoh *flash card* yang dibuat pada tulisan ini diadaptasi dari Sofwan, dkk. (2012: 3,24-24, 38-39) berkaitan dengan materi *kawruh sapala, macapat, dan dasanama*. Adapun berkaitan dengan soal teka-teki silang dibuat dari teks narasi "Gunung Kelud Njeblog Maneh" dari Priyantonono dan Sawukir (2014: 2—4).

25x25 dan jumlah kata yang termuat sejumlah 30. (15) Pilih opsi “MAKE ANOTHER PUZZLE WITH THIS ONE” untuk mengacak dan membuat susunan yang berbeda dengan daftar kata yang sama (membuat teka-teki silang dengan pertanyaan yang sama, tetapi model kerangka yang berbeda). (16) Pilih opsi “SAVE CROSSWORD” untuk menyimpan fail, “PRINT” untuk mencetak, “PUBLISH CROSSWORD” lalu “RICH TEXT FORMAT” untuk menyimpan daftar pertanyaan dan jawaban dalam bentuk dokumen (dapat dibuka dan diedit menggunakan program olah kata *Microsoft Office Word*), “WINDOWS METAFILE” untuk mengambil gambar TTS. (17) Masukkan fail-fail pertanyaan dan gambar ke dalam program *Microsoft Office Word* apabila Anda ingin menambahkan perintah atau petunjuk, kop instansi, atau informasi lain seperti nama siswa dan kelas.

4. Model Pembelajaran dengan *Flash card* dan TTS

Media *flash card* dan teka-teki silang dapat dikreasikan dengan model-model inovatif yang lebih menarik. Misalnya saja yang dilakukan oleh Januar (2014) dengan model *Make a Match* dengan cara memberikan satu kartu yang bertuliskan huruf Jawa tertentu yang kemudian siswa tersebut diminta untuk mencari bentuk *pasangan*-nya pada kartu yang dibawa oleh temannya. Media teka-teki silang juga diaplikasikan pada pembelajaran bahasa Indonesia oleh Elviza, dkk. (2013). Beliau membagi teka-teki silang tersebut ke beberapa kelompok kecil kemudian siswa diminta menyelesaikan layaknya sebuah perlombaan. Berbagai model pembelajaran dapat dikembangkan dengan menggunakan media-media tersebut.

Berikut disajikan satu dari masing-masing media, sebuah model pembelajaran bahasa Jawa. Yang paling penting adalah bahwa model pembelajaran dengan menggunakan dua media ini tidak hanya terbatas pada model berikut. Tingkat kreativitas dan imajinasi guru dapat dituangkan dalam model-model pembelajaran baru yang lebih inovatif lagi.

4.1. Model Pembelajaran dengan *Flash card*

Media *flash card* merupakan media pembelajaran yang bisa digunakan tanpa peralatan-peralatan yang lazim digunakan oleh guru, seperti papan tulis. Bahkan, media ini tidak diharuskan menggunakan meja dan kursi sebagai fasilitas tambahan. Artinya, guru dan siswa dapat lebih leluasa untuk belajar di luar ruangan dalam rangka menciptakan nuansa pembelajaran yang kreatif. Berikut salah satu model yang dapat diterapkan dengan menggunakan media *flash card*.

- (1) Jelaskan aturan permainannya.
- (2) Bagi siswa ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4 siswa.
- (3) Bawa siswa keluar kelas. Minta untuk duduk melingkar di masing-masing kelompok. Pemain pertama duduk menghadap punggung pemain kedua. Pemain kedua duduk menghadap punggung pemain ketiga. Begitu pula seterusnya. Atur jarak masing-masing kelompok.
- (4) Acak kartu dan berikan kepada masing-masing pemain di setiap kelompok⁸. Minta setiap siswa untuk memasukkan kartu ke saku masing-masing.
- (5) Guru memberi aba-aba sebagai tanda permainan dimulai. Guru berdiri di antara kelompok dengan membawa catatan sambil mengamati.

⁸ Setiap pemain dilarang menanyakan soal atau memberikan jawaban sebelum permainan dimulai. Jumlah kartu dapat disesuaikan kebutuhan.

- (6) Setelah diberikan aba-aba, setiap pemain pertama dari masing-masing kelompok mengeluarkan satu kartu kemudian menanyakannya kepada pemain kedua⁹. Pemain kedua menjawab pertanyaan yang diajukan. Apabila jawaban benar, pemain pertama menepuk bahu sebelah kanan pemain kedua. Apabila salah, menepuk bahu sebelah kiri.
- (7) Lanjutkan langkah (6) hingga semua pertanyaan terjawab atau waktu habis.
- (8) Ulas kembali secara bersama-sama pertanyaan dan jawaban pada *flash card*.
- (9) Umumkan tim pemenang dan pemain terbaik.

4.2. Model Pembelajaran dengan TTS

Model berikut adalah salah satu contoh model pembelajaran yang dapat diaplikasikan dengan media teka-teki silang. Model berikut hanya salah satu contoh ilustrasi. Guru dapat mengkreasiannya dan membuat model yang lebih variatif lagi dengan model berikut. Model ini penulis beri nama TTSTC (Teka-Teki Silang Tepat Cepat). Berikut adalah langkah-langkahnya.

- (1) Minta siswa untuk membaca materi untuk pertemuan berikutnya dengan seksama.
- (2) Siapkan TTS dari materi yang akan diajarkan. Fotokopi kerangka TTS dengan ukuran besar.
- (3) Potong daftar pertanyaan kemudian gulung kecil-kecil.
- (4) Pada pertemuan yang telah ditentukan, bawa siswa keluar kelas. Bagi menjadi kelompok kecil yang masing-masing terdiri dari 4 siswa. Minta siswa untuk berbaris dengan rapi. Berikan jarak yang sama antara TTS dengan setiap kelompok, 5—10 meter misalnya. Jelaskan aturan permainannya.
- (5) Tempelkan kerangka TTS di papan atau tembok.
- (6) Guru mengambil soal yang sudah diacak kemudian membacakannya sambil menyetel penghitung waktu (*timer*) dan mencatat perolehan skor. Siswa yang berbaris terdepan dari tiap kelompok yang mengetahui jawabannya, mengangkat tangan¹⁰. Setelah dipersilakan oleh guru, siswa yang ada di barisan terdepan boleh menjawab dan menuliskannya pada TTS. Setiap soal dibatasi waktu 1 menit untuk menyelesaikannya¹¹. Setelah menjawab, siswa berbaris di paling belakang timnya.
- (7) Ulangi proses (6) hingga selesai.
- (8) Evaluasi TTS secara bersamaan kemudian hitung perolehan skor masing-masing tim¹².
- (9) Berikan penghargaan (*reward*) bagi tim yang memenangkan permainan.

5. Penutup

Flash card dan teka-teki silang merupakan media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran yang aktif. Kedua media ini dapat dibuat dengan menggunakan program tertentu dan melalui daring yang

⁹ Hanya pemain yang mendapatkan giliran yang boleh menjawab. Apabila didapati kecurangan, menyakiti teman lain, atau memberitahukan jawaban (berkaitan dengan nilai sikap) mendapatkan penalti -5. Apabila tidak ada kecurangan yang dilakukan, skor +15. Apabila kartu bonus terjawab (salah satu *flash card* merupakan bonus), skor +10.

¹⁰ Jawaban juga boleh berasal dari diskusi kelompok.

¹¹ Kelompok yang mampu menjawab dan menuliskannya dengan benar dalam waktu kurang dari 30 menit mendapatkan skor 3. Jawaban benar tepat waktu bernilai 2. Jawaban benar waktu habis, skor 1. Jawaban salah bernilai -1.

¹² Siswa dapat dinilai berdasarkan dua kategori: individu dan tim. Penilaian juga dapat digolongkan berdasarkan: sikap (ketaatan terhadap aturan yang dibuat, kesolidan tim, toleransi); psikomotor (kecepatan dalam menjawab); dan pemahaman (ketepatan jawaban).

dapat diakses tanpa dipungut biaya. Dengan demikian, guru dapat menciptakan media pembelajarannya sendiri dengan karakteristik yang unik yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pada siswa.

Keunggulannya adalah model pembelajaran dengan penerapan media ini tidak tergantung dengan adanya papan tulis sehingga dapat dilakukan di luar ruang kelas. Dengan kata lain, model-model pembelajaran yang digunakan pun dapat lebih variatif.

Aplikasi permainan TTS dalam proses pembelajaran antara lain dapat bermanfaat dalam menciptakan hubungan belajar yang lebih fleksibel antarsiswa, memecahkan kebekuan antarsiswa dan guru sehingga guru benar-benar bisa berperan layaknya teman belajar. Permainan secara efektif mampu mengubah dinamika kelas dan biasanya mampu menciptakan kemauan yang lebih besar untuk belajar. Dengan demikian, siswa diharapkan menjadi terpelajar, terampil, meningkatkan wawasan dan kemampuannya sehingga penuh percaya diri dan akhirnya bermuara pada peningkatan kualitas hidup.

Daftar Pustaka

- Angeline, Stephani Maria. "Perancangan Flashcard sebagai Media untuk Pembelajaran Bahasa Jepang sekaligus Memperkenalkan Kebudayaan Jepang". Dalam *Jurnal DKV Adiwarna* Vol 1, No 4 (2014).
- Ayu, Idha K., Sugiharto, dan M. Masykuri. 2013. "Pembelajaran Kooperatif Group Investigation Menggunakan Media Teka-Teki Silang dan Peta Konsep pada Materi Pokok Koloid Kelas XI Semester II SMA Negeri 4 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013". Dalam *Jurnal Pendidikan Kimia*. Volume 2 Nomor 3, tahun 2013. Hlm. 92—99.
- Elviza, Yulia, Emidar, dan Ena Noveria. 2013. "Peningkatan Penguasaan Kosakata melalui Teknik Permainan Teka-Teki Silang di Kelas VIIA SMPN 2 Sungai Penuh". Dalam *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Volume 1 Nomor 2, Maret 2013. Hlm. 469—476.
- Fathonah, Rani, Sugiharto, dan Suryadi Budi Utomo. 2013. "Studi Komparasi Penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) dengan Kartu pada Pembelajaran Kimia melalui Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Zat Adiktif dan Psikotropika Kelas VIII SMP N 2 Ngadirojo, Wonogiri Tahun Pelajaran 2011/2012. Dalam *Jurnal Pendidikan Kimia*. Volume 2 Nomor 3, tahun 2013. Hlm. 68—76.
- Januar, Puguh Gita, Ngatman, dan Triyono. 2014. "Penggunaan Teknik Make A Match Media Flashcard dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siswa Kelas IV". Dalam *KALAM CENDEKIA PGSD KEBUMEN* Vol 6, No 5 (2014).
- Laksmi, K., I Wayan Sujana, dan I.B. Gd. Suryaabadi. 2014. "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Otak (Brain Based Learning) Berbantuan Media Teka-Teki Silang terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus I Gusti Ngurah Jelantik". Dalam *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. Volume 2 Nomor 1, Tahun 2014.
- Mirzandani. 2012. "Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata melalui Media Teka-Teki Silang Bergambar bagi Anak Tunagrahita Ringan: Penelitian Tindakan Kelas di DV/C SLB Bina Nagari Solok Selatan". Dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*. Volume 1 Nomor 2, Mei 2012. Hlm. 306—317.
- Nurseto, Tejo. 2011. "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik". Dalam *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. Volume 8 Nomor 1, April 2011. Hlm. 19—35.
- Priyantono dan Sawukir. 2014. *Marsudi Basa lan Sastra Jawa: Piwulang Basa Jawa Muatan Lokal Wajib Jawa Tengah kanggo SMP/MTs Kelas VII*. Surabaya: Erlangga.

- Puspitasari, Yolanda Ariska, Triyono, dan Joharman. 2014. "Upaya Peningkatan Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Penggunaan Media Flascard pada Siswa Kelas V SDN 2 Sempor Kebumen Tahun Pelajaran 2013/2014". Dalam *KALAM CENDEKIA PGSD KEBUMEN* Vol 6, No 5 (2014).
- Ratnasari, Mufida. 2013. "Pengaruh Persepsi Siswa tentang Profesionalisme Guru dan Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Keuangan Siswa Kelas XI Program Keahlian Akuntanssi SMK Negeri 1 Depok Tahun Ajaran 2011/2012". Dalam *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Hlm. 208—225.
- Sofwan, Haryata, dan Rahmawan. 2012. *Budi Pakartining Basa 2: Wulangan Basa Jawi Siswa-siswi Kelas VIII SMP/MTs*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Subana dan Suna. 2000. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia: Berbagai Pendekatan, Metode, Teknik, dan Media Pengajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Wardani, Komang Yuli Trisna, I Wayan Koyan, dan I Nyoman Wirya. 2013. "Penerapan Metode Bilingual Berbantuan Media Flashcard untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris Anak Kelompok B2 di TK Saiwa Dharma Singaraja". Dalam *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol 1, No 1 (2013).
- Zubaedah, Mar'i, Triyono, dan Ngatman. 2014. "Penggunaan Media Flashcards dalam Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas V Sekolah Dasar". Dalam *KALAM CENDEKIA PGSD KEBUMEN* Vol 6, No 5 (2014).

Tentang Penulis

Sejak tahun 2011 mengajar di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah Universitas Widya Dharma Klaten. Dua tahun terakhir mulai menggeluti bidang pendidikan dengan mengikuti kegiatan-kegiatan ilmiah dengan tema tersebut. Penulis dapat dihubungi melalui surat elektronik erickunto@unwidha.ac.id.