



e-ISSN: 2622-0199

**Lembaga Penelitian dan Penulisan Ilmiah**

**AQLI**



## **Jurnal Sains Penelitian & Pengabdian**

Volume 2, Nomor 2, 2019

Nama Penulis : Ahmad Riynaldiy, Rizki Aldea, Syafrisya Fazhari,  
M. Fernanda, Sri Listiana Izar  
Judul : Pembelajaran Bahasa Indonesia Aktif Berbasis Aplikasi  
Sarpu (Smart Crossword Puzzle)  
Halaman : 42-47  
Url : <https://ejurnal.id/index.php/jspp/article/view/243>

### **Tentang Jurnal Sains Penelitian & Pengabdian**

Jurnal Sains Penelitian & Pengabdian adalah jurnal yang bertujuan untuk mempublikasikan kertas kerja ilmiah (scientific research) para pembelajar dan praktisi khususnya untuk karya penelitian dan pengabdian masyarakat baik yang dihasilkan dari tugas perkuliahan, skripsi, tesis, kompetisi ilmiah, atau program pengabdian masyarakat dan atau hasil karya lainnya dari berbagai disiplin ilmu.

| <https://ejurnal.id/index.php/jspp> | [lppiaqli@gmail.com](mailto:lppiaqli@gmail.com) |

### **Tentang Lembaga Penelitian dan Penulisan Ilmiah AQLI (LPPI-AQLI)**

Lembaga Penelitian dan Penulisan Ilmiah AQLI (LPPI-AQLI) adalah lembaga yang bertujuan menyebarluaskan ilmu, pengetahuan, teknologi dan seni kepada masyarakat melalui kegiatan pendidikan (non formal), pelatihan, publikasi, dan penyelenggaraan forum ilmiah.

Alamat: Jl. Pancing 5 Komp. Permata Hijau No. 19, Medan Labuhan, Medan, 20251.

| <https://aqli.org> | [lppiaqli@gmail.com](mailto:lppiaqli@gmail.com) |



## PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA AKTIF BERBASIS APLIKASI SARPU (SMART CROSSWORD PUZZLE)

Ahmad Riynaldiy<sup>1</sup>, Rizki Aldea<sup>2</sup>, Syafrisya Fazhari<sup>3</sup>, M.Fernanda<sup>4</sup>, Sri Listiana Izar<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan bahasa dan Sastra Indonesia,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Email: riynaldiy227@gmail.com

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan bahasa dan Sastra Indonesia,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Email: izkialdea29@gmail.com

<sup>3</sup>Program Studi Ilmu Komunikasi,  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Email: fazharisyafzari@gmail.com

<sup>4</sup>Program Studi Ilmu Komunikasi,  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

<sup>5</sup>Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Email: fernandamuhammad58@gmail.com

### ABSTRACT

- Purposes* – This article was created as an outline of the Student Creativity Program in the field of community service. The purpose of this program is to implement the Sarpu (Smart Crossword Puzzle) application in active Indonesian learning activities.
- Methods* – Implementation of Active Indonesian Learning Based on the Sarpu (Smart Crossword Puzzle) Application conducted in several stages: (1) Planning, (2) Socialization, (3) Implementation, and (4) Program evaluation. The equipment used in implementing this program are: (1) Laptops, and (2) Smartphones. The objects in this program are Middle School Students in Medan City.
- Findings* – This program is carried out by implementing the Sarpu (Smart Crossword Puzzle) application in Indonesian language learning activities. Student responses are very good, this is seen in their interest in using the Sarpu (Smart Crossword Puzzle) application. So the team can conclude that active learning activities in Indonesian using the Sarpu (Smart Crossword Puzzle) Application are achieved.
- Keywords* – Active Learning, Indonesian, Sarpu (Smart Crossword Puzzle)

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar Siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat,



bangsa, dan negara (Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003). Tanpa adanya pendidikan, maka sumber daya manusia tidak akan dapat berkembang.

Pendidikan kini telah berevolusi, tuntutan demi tuntutan di dunia pendidikan pun semakin bertambah. Kalau dahulu, Siswa diibaratkan sebagai ember kosong yang siap diisi air, namun sekarang istilah itu sudah tidak berlaku lagi. Dewasa ini Siswa seperti ember yang sudah terisi dan siap untuk mengisi ember-ember lainnya. Artinya, Siswa harus sudah membekali diri dengan kemampuan dan pengetahuan, kemudian dia pula yang akan membagikan pengetahuannya kepada rekan sejawat. Kaitannya dengan hal ini, guru juga memiliki peran penting untuk meningkatkan aktivitas belajar Siswa serta melaksanakan kegiatan pembelajaran, adapun cara-caranya dapat dilakukan sebagai berikut: (1) Pengetahuan ditemukan, dibentuk, dikembangkan oleh Siswa, (2) Siswa membangun pengetahuan secara aktif, (3) Pendidik perlu berusaha mengembangkan kompetensi dan kemampuan Siswa, (4) Pendidikan adalah interaksi pribadi di antara para Siswa dan interaksi guru dengan Siswa (Rahmawati, Magrifiani, Novianti, 2014:71).

Bahasa Indonesia adalah pelajaran wajib di semua jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perkuliahan. Kenyataan yang terjadi di lapangan adalah mata pelajaran bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran yang kurang disegani oleh Siswa. Tentunya hal ini banyak memberikan berbagai dampak negatif bagi Siswa, kemampuan dan keterampilan berbahasa Indonesia yang tidak optimal misalnya. Kemudian dampak yang lebih serius adalah bahasa Indonesia menjadi bahasa yang kurang dihargai dan dicintai.

Mengacu pada data yang dipaparkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) bahwa nilai mata pelajaran bahasa Indonesia mengalami penurunan. Pada tahun 2016 nilai rata-rata mata pelajaran bahasa Indonesia berada di angka 78,53, tahun berikutnya menurun menjadi 70,79, dan lebih ironisnya lagi terjadi pada tahun 2018, nilai rata-rata mata pelajaran bahasa Indonesia menjadi 66,77 (Kemendikbud.go.id, diakses pada 01 April 2019). Fenomena tersebut dapat diatasi dengan beberapa cara misalnya menciptakan atau mengkreasikan media pembelajaran dan mengganti cara mengajar guru guna meningkatkan aktivitas belajar Siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar Siswa adalah pembelajaran aktif (*Active Learning*). Uno Hamzah (2011:10) mensinyalir bahwa "Aktif dalam konteks ini adalah memposisikan guru sebagai orang yang menciptakan suasana belajar yang kondusif atau sebagai fasilitator dalam belajar, sementara Siswa sebagai peserta belajar yang harus aktif." Pernyataan ini mengindikasikan bahwa guru harus menciptakan dan memformulasikan kegiatan pembelajaran yang dapat dijadikan magnet untuk menarik minat belajar Siswa. Sehingga segala potensi yang ada di dalam diri Siswa dapat tumbuh dan



berkembang secara optimal dan pada akhirnya hasil belajar mereka pun meningkat.

Lebih lanjut (Uno Hamzah, 2011:76) menyatakan bahwa Pembelajaran aktif dapat dikenali dengan ciri-ciri sebagai berikut: (1) Pembelajaran berpusat pada Siswa, (2) Pembelajaran terkait dengan kehidupan nyata, (3) Pembelajaran mendorong anak untuk berpikir tingkat tinggi, (4) Pembelajaran melayani gaya belajar anak yang berbeda, (5) Pembelajaran mendorong anak untuk berinteraksi multiarah (Siswa-Guru), (6) Pembelajaran menggunakan lingkungan sebagai media belajar, (7) Pembelajaran berpusat pada Siswa, (8) Penataan lingkungan belajar memudahkan Siswa untuk melakukan kegiatan belajar, (9) Guru memantau proses belajar Siswa, dan (10) Guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja anak.

Aplikasi Sarpu (*Smart Crossword Puzzle*) adalah sebuah aplikasi permainan teka-teki silang pintar. Sarpu mampu mendukung pembelajaran aktif di mata pelajaran bahasa Indonesia. Sarpu memiliki beberapa perbedaan dengan TTS pada umumnya.

*Pertama*, bila kita mengacu pada TTS konvensional maka jelas Sarpu lebih menarik. Hal ini dikarenakan desain muka pada aplikasi Sarpu sangat berwarna dan tentunya ini akan jauh lebih disukai oleh Siswa. *Kedua*, Aplikasi Sarpu dilengkapi dengan penjelasan materi, sehingga dapat mempermudah Siswa untuk mengerjakan soal-soal yang disajikan. *Ketiga*, Sarpu dilengkapi dengan kartu bergambar yang dijadikan sebagai media soal yang disajikan. Hal ini tidak kita temukan pada TTS konvensional yang menyajikan soal-soal secara tertulis. *Keempat*, Sarpu dilengkapi dengan audio, dengan adanya audio maka Siswa akan dipermudah dalam menjawab soal dan mendapatkan penjelasan, serta, *Kelima*, desain pada Sarpu menggunakan motif ulos, yakni kain khas Sumatera Utara. Tentunya dengan ini, Siswa pun juga turut menjaga budaya Sumatera Utara.

Mitra Utama dalam program ini adalah SMP PAB 2 Helvetia. Namun, program ini juga tim laksanakan di beberapa Sekolah Menengah Pertama (SMP) se-Kota Medan. Hal ini dilakukan guna memperoleh kebermanfaatan aplikasi dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia.

## METODE

Metode pelaksanaan dalam Program Kreativitas Mahasiswa bidang pengabdian masyarakat yang didanai oleh Kemenristek Dikti berupa pengimplementasian aplikasi Sarpu (*Smart Crossword Puzzle*) pada kegiatan pembelajaran aktif bahasa Indonesia di SMP PAB 2 Helvetia dari mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara ke Siswa di sekolah mitra.



Tahapan dalam program ini adalah sebagai berikut: (1) Perencanaan, (2) Sosialisasi, (3) Pengimplementasian, dan (4) Evaluasi program. Adapun peralatan yang digunakan dalam pengimplementasian program ini adalah: (1) Laptop, dan (2) *Smartphone*. Adapun sasaran dalam program ini adalah Siswa SMP se-Kota Medan.

## HASIL DAN DISKUSI

Pembelajaran bahasa Indonesia di SMP PAB 2 Helvetia sudah cukup baik, namun berdasarkan pernyataan ketua Musyawarah Guru Mata Pelajaran( MGMP), antusias siswa masih minim. Hal ini dikarenakan pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang susah dan membosankan. Maka atas dasar itulah muncul ide untuk membuat suatu program inovasi baru, yakni membuat aplikasi pintar dalam mendukung kegiatan pembelajaran aktif bernama Sarpu (*Smart Crossword Puzzle*).

Tahapan-tahapan yang telah dilaksanakan oleh tim selama program berlangsung adalah:

1. Perencanaan. Kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan dalam kegiatan perencanaan adalah:
  - a. Silaturahmi dengan mitra untuk mengurus perizinan sosialisasi dan implementasi
  - b. Penentuan Kelas, Kompetensi Dasar, dan Indikator Pencapaian Kompetensi, dan Materi
  - c. Pembuatan Soal-soal yang akan diajukan pada Aplikasi Sarpu
  - d. Pembuatan aplikasi Sarpu
  - e. Pembuatan angket kebermanfaatan aplikasi Sarpu dalam mendukung pembelajaran aktif bahasa Indonesia
  - f. Pembuatan lembar observasi guna memantau keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia
  - g. Pembuatan website Sarpu
  - h. Pembuatan buku berjudul Aplikasi Sarpu; Proses Pembelajaran Aktif, Praktis bahasa Indonesia
2. Sosialisasi. Kegiatan sosialisasi ini merupakan kegiatan mensosialisasikan tata cara penggunaan aplikasi Sarpu kepada siswa di SMP se-Kota Medan guna mendukung pembelajaran bahasa Indonesia aktif.
3. Pengimplementasian. Pengimplementasian program merupakan pelaksanaan beberapa kegiatan yang sebelumnya telah direncanakan dan berkaitan dengan mitra. Pengimplementasian ini dilakukan dengan cara menerapkan pembelajaran aktif bahasa Indonesia berbasis Aplikasi Sarpu (*Smart Crossword Puzzle*). Kegiatan ini, dimulai dari cara mengakses aplikasi Sarpu melalui *Playstore* dan web, serta penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia. Pengimplementasian program ini dilaksanakan di SMP PAB 2 Helvetia dan di beberapa SMP se-Kota Medan.



4. Evaluasi. Evaluasi bertujuan untuk melihat perkembangan dan pencapaian tujuan program yang dilaksanakan, untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi, cara mengatasinya, mengontrol, dan mengawasi. Sehingga program yang dilaksanakan benar-benar efektif dan efisien.

Program pengimplementasian aplikasi Sarpu (*Smart Crossword Puzzle*) yang telah dilaksanakan di Sekolah Mitra dapat disimpulkan telah berjalan dengan optimal, karena semua kegiatan yang dilaksanakan sesuai dengan waktu yang telah terjadwal. Langkah pertama pada program ini adalah perencanaan yang dimulai dari silaturahmi dengan mitra, dan diakhiri dengan pembuatan modul yang berjudul aplikasi Sarpu; Proses Pembelajaran Aktif, Praktis bahasa Indonesia.

Langkah selanjutnya yang tim lakukan adalah sosialisasi dan pengimplementasian, pada kegiatan sosialisasi tim mensosialisasikan materi-materi pada aplikasi Sarpu kepada siswa di Sekolah Mitra. Sedangkan pengimplementasian merupakan penggunaan aplikasi Sarpu (*Smart Crossword Puzzle*) dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia aktif. Kegiatan sosialisasi dan pengimplementasian program dilaksanakan dikelas VIII. Respon siswa di sekolah mitra sangat baik, hal ini terlihat pada ketertarikan mereka untuk menggunakan aplikasi Sarpu (*Smart Crossword Puzzle*). Sehingga tim dapat menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran aktif bahasa Indonesia berbasis Aplikasi Sarpu (*Smart Crossword Puzzle*) tercapai. Hasil Sosialisasi dan Implementasi ini dapat diakses melalui Youtube, Instagram dan Website.

Berikut ketercapaian pengimplementasian pembelajaran aktif bahasa Indonesia di SMP PAB 2 Helvetia:

Tabel 1. Ketercapaian Program

No	Langkah	Ketercapaian Program (%)	
		Terealisasi	Belum Terealisasi
1	Mengurus Perizinan Sosialisasi dan Implementasi	100%	0%
2	Penentuan Kelas, Kompetensi Dasar, dan Indikator Pencapaian Kompetensi, dan Materi	100%	0%
3	Pembuatan Soal-soal yang akan diajukan pada Aplikasi Sarpu	100%	0%
4	Pembuatan Aplikasi Sarpu	100%	0%
5	Pembuatan angket kebermanfaatan aplikasi Sarpu dalam mendukung pembelajaran aktif bahasa Indonesia	100%	0%
6	Pembuatan lembar observasi guna memantau keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia	100%	0%
7	Pembuatan website Sarpu	100%	0%
8	Pembuatan buku berjudul Aplikasi Sarpu; Proses Pembelajaran Aktif, Praktis bahasa Indonesia	82%	13%
9	Sosialisasi dan pengimplementasian program	100%	0%
10	Penyusunan laporan kemajuan kegiatan, laporan akhir, penerbitan jurnal, album foto dan video kegiatan serta laporan keuangan	83%	12%
Ketercapaian Target		97%	3%



© LPPJ AQLI  
Jurnal Sains  
Penelitian & Pengabdian  
Vol. 2 No.2, 2019  
Hlm. 42-47

Berdasarkan tabel tersebut 1 langkah-langkah yang dijadikan indikator ketercapaian program, diperkirakan keberhasilan rata-rata sebesar 97%, dan kekurangan adalah pembuatan buku, serta penyusunan laporan yang masih pada tahap persentase 82% dan 83%. Hal ini dikarenakan pada pembuatan buku, tim masih menunggu proses pencetakan, dan pada penyusunan laporan, tim masih menunggu jurnal dipublikasi.

## PENUTUP

Kegiatan sosialisasi dan implementasi pembelajaran aktif bahasa Indonesia berbasis aplikasi Sarpu (*Smart Crossword Puzzle*) berjalan dengan optimal, adanya program yang digagas oleh tim ini dapat mengubah paradigma buruk pada siswa tentang pembelajaran bahasa Indonesia yang membosankan.

## REFERENSI

- Hamzah, U, & Mohammad, N. (2011). *Belajar dengan pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara
- Rahmawati, F. P., Utami, M., & Noviati, M. D. A. (2014). Pembelajaran bahasa Indonesia yang berkarakter, aktif, dan menyenangkan di SD Muhammadiyah 10 Surakarta. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 1(1), 71-77.
- UU No. 20 Tahun 2003. Tentang sistem pendidikan nasional. [www.kemendikbud.go.id](http://www.kemendikbud.go.id), Diakses 01 April 2019.