



# Implementasi Media Pembelajaran *Proprofs Games* Berbasis *Sliding Puzzle* dalam Materi Teks Anekdot pada Siswa Kelas X di SMK Negeri 1 Mojokerto

Ragil Sri Wahyuningsih  
Universitas Islam Majapahit

Fatimatus Zahro  
Universitas Islam Majapahit

Taswirul Afkar  
Universitas Islam Majapahit

Alamat: Jalan Raya Jabon Km. 07 Mojokerto Telp.(0321) 399474  
Korespondensi penulis: ragilsriw123@gmail.com

**Abstract.** *This research aims to explore the effectiveness of the sliding puzzle -based learning media ProProfs Games in increasing interest, motivation and understanding of class X students at SMK Negeri 1 Mojokerto towards anecdotal text material. Descriptive qualitative methods with data collection techniques through observation, interviews and documentation were applied. Data was analyzed descriptively qualitatively, with a focus on in-depth understanding of students' experiences, perceptions and interactions in using these learning media. The research results show that ProProfs Games based on sliding puzzles can increase students' interest and motivation to learn. The interactive and challenging sliding puzzle game encourages students to understand the storyline visually, find relationships between parts of the picture, and find moral messages. Students feel more active, involved, and confident in writing anecdotal texts after using this media. However, this research also found several shortcomings, such as limited specific sliding puzzle content, dependence on technology, and the potential for reducing direct interaction between teachers and students. This research makes a contribution to the world of education by showing the potential of sliding puzzle-based ProProfs Games as an innovative learning medium that can increase students' interest, motivation and understanding of anecdotal text material.*

**Keywords:** *Learning media, Proprofs Games, anecdotal texts*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas media pembelajaran *ProProfs Games* berbasis *sliding puzzle* dalam meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa kelas X di SMK Negeri 1 Mojokerto terhadap materi teks anekdot. Metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi diterapkan. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif, dengan fokus pada pemahaman mendalam terhadap pengalaman, persepsi, dan interaksi siswa dalam menggunakan media pembelajaran tersebut. Hasil penelitian



menunjukkan bahwa *ProProfs Games* berbasis *sliding puzzle* mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Permainan *sliding puzzle* yang interaktif dan menantang mendorong siswa untuk memahami alur cerita secara visual, menemukan hubungan antar bagian gambar, dan menemukan pesan moral. Siswa merasa lebih aktif, terlibat, dan percaya diri dalam menulis teks anekdot setelah menggunakan media ini. Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa kekurangan, seperti keterbatasan konten *sliding puzzle* yang spesifik, ketergantungan pada teknologi, dan potensi pengurangan interaksi langsung antara guru dan siswa. Penelitian ini memberikan sumbangan bagi dunia pendidikan dengan menunjukkan potensi *ProProfs Games* berbasis *sliding puzzle* sebagai media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi teks anekdot.

**Kata kunci:** Media pembelajaran, *Proprofs Games*, teks anekdot

## LATAR BELAKANG

Permasalahan dalam dunia pendidikan di Indonesia seperti kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran merupakan isu yang kompleks dan memerlukan perhatian serius. Kurangnya variasi dan interaktivitas dalam media pembelajaran menjadi salah satu faktor penyebabnya. Guru seringkali terpaku pada metode ceramah dan buku teks, tanpa memanfaatkan media lain yang lebih menarik dan *engaging*. Hal ini menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam kegiatan belajar, sehingga kemampuan berpikir kritis dan kreatif mereka tidak terasah secara optimal (Winda and Dafit 2021). Akibatnya, hasil belajar siswa pun cenderung kurang memuaskan. Seorang guru yang bijak tentu menyadari bahwa kebosanan dan kelelahan siswa seringkali berasal dari penjelasan yang tidak terstruktur dan tidak fokus pada inti permasalahan. Untuk menghindari hal tersebut, guru dapat merancang strategi pembelajaran yang melibatkan media sebagai alat bantu. Dalam proses pembelajaran, kehadiran media memiliki peran penting, karena media dapat membantu mengatasi ketidakjelasan materi yang disampaikan dengan berfungsi sebagai perantara (Bekawan 2022).

SMK Negeri 1 Mojokerto merupakan salah satu sekolah yang menerapkan kurikulum merdeka secara menyeluruh dalam pembelajaran, termasuk pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Di mana, guru dapat memanfaatkan media pembelajaran apapun yang dapat memancing keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, kurangnya kecakapan guru dalam penggunaan teknologi dapat memengaruhi suasana



belajar di kelas yang dapat memunculkan kejenuhan dalam diri siswa. Pada Bab 2 mata pelajaran Bahasa Indonesia, terdapat materi teks anekdot, di mana siswa dituntut untuk mampu menulis atau menyusun teks anekdot berdasarkan gambar anekdot. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan variasi dan interaktivitas dalam media pembelajaran agar siswa dapat lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam menulis teks anekdot.

Sesuai dengan pendapat Winda & Dafit (2021), yang mengemukakan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa kelas X dalam menemukan makna dan relevansi teks anekdot. Teks anekdot dapat terasa membosankan jika hanya dipelajari secara tekstual. Media pembelajaran yang interaktif dan *engaging*, seperti *sliding puzzle*, dapat membantu siswa menemukan makna dan relevansi teks anekdot dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat meningkatkan minat belajar mereka dan membuat proses pembelajaran lebih bermakna.

Permainan edukasi berbantuan *platform ProProfs Games* yang berbasis *sliding puzzle* dapat menjadi sebuah terobosan baru dalam membungkus sebuah pembelajaran teks anekdot menjadi pembelajaran yang menarik dan penuh tantangan. Dengan memanfaatkan permainan *sliding puzzle* ini, dapat menjadi tantangan yang mendorong siswa untuk memahami alur cerita secara visual, mencari hubungan antar bagian gambar, dan menemukan pesan moral yang terkandung dalam gambar anekdot tersebut (Zakaria 2024).

Penelitian relevan yang sesuai dengan topik yang dibahas pertama dilakukan oleh Siti Nurkhasanah (2022) menunjukkan media *game online ProProfs* meningkatkan literasi digital siswa kelas IX.1 SMPN 1 Gangga pada materi listrik statis. Penelitian ini menggunakan metode PTK dalam 2 siklus dengan 20 siswa, dianalisis secara deskriptif. Penelitian relevan yang kedua dilakukan oleh Ayub (2024) hasil penelitian menunjukkan media *ProProfs* efektif meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP 01 Islam Jember, dibuktikan melalui uji Wilcoxon dengan signifikansi  $< 0,05$ . Media ini disarankan untuk pembelajaran interaktif, terutama daring.

Kebaruan pada penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu

menerapkan media pembelajaran *proprefs games* berbasis *sliding puzzle* dalam materi teks anekdot pada siswa kelas X di SMK Negeri 1 Mojokerto. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurkhasanah (2022) yaitu menerapkan media dengan tujuan untuk meningkatkan literasi digital, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Ayub (2024) yaitu penerapan media tersebut terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran matematika.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk mengimplementasikan media pembelajaran *ProProfs Games* berbasis *sliding puzzle* dalam materi teks anekdot pada siswa kelas X di SMK Negeri 1 Mojokerto. Dengan memanfaatkan *platform ProProfs Games* dan format *sliding puzzle*, diharapkan media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks anekdot secara lebih efektif.

## KAJIAN TEORITIS

### Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan perangkat, metode, atau sarana yang digunakan dalam proses pendidikan untuk menyampaikan konten pembelajaran secara efektif agar siswa lebih mudah memahami dan menguasai materi. Hal tersebut sejalan dengan pandangan Harahap dkk (Aisyah 2024), bahwa media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat yang dimanfaatkan guru guna merangsang pemikiran, minat, perasaan, dan perhatian siswa sehingga proses belajar berlangsung secara efisien dan kondusif. Berbagai bentuk media, seperti visual, audio, dan interaktif, termasuk video, gambar, dan alat teknologi lainnya, berperan penting dalam mempermudah pemahaman serta memperkaya pengalaman belajar siswa. Melalui peran media pembelajaran, siswa tidak hanya menerima informasi tetapi juga memperoleh kesempatan untuk terlibat dalam proses pembelajaran yang interaktif, sehingga meningkatkan pemahaman dan



keterampilan mereka secara menyeluruh (Wibawanto 2017)

Sesuai dengan pandangan tersebut, media pembelajaran berfungsi sebagai alat atau bahan yang berperan dalam menyampaikan informasi dan mempermudah proses belajar. Media ini tidak hanya menyajikan informasi tetapi juga menciptakan interaksi yang mendukung pemahaman siswa terhadap konsep-konsep pembelajaran secara efektif. Dengan demikian, media pembelajaran menjadi sarana penting dalam meningkatkan kejelasan materi dan mendorong keterlibatan aktif siswa, sehingga pembelajaran berlangsung lebih optimal dan menyeluruh.

### **Media Pembelajaran *Proprofs Games* Berbasis *Sliding Puzzle***

*Platform* media pembelajaran *Proprofs Games* merupakan media pembelajaran yang berbentuk teka-teki *online* yang dirancang untuk mempermudah proses pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. *Platform* ini memungkinkan pengguna untuk langsung memainkan permainan yang disediakan oleh sistem, atau bahkan merancang permainan mereka sendiri sesuai dengan materi yang ingin dipelajari. Dengan menggunakan aplikasi ini, siswa dapat belajar melalui permainan yang interaktif, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman materi tetapi juga melatih keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis dalam konteks yang lebih menarik (Yunita and Indrajit 2022).

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan *ProProfs Games* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar siswa karena menawarkan cara yang menyenangkan dan beragam permainan yang sesuai dengan materi. Dengan mengintegrasikan elemen permainan, aplikasi ini membuat pembelajaran lebih interaktif dan membantu siswa memahami konsep dengan cara yang lebih menarik. Seperti yang disampaikan oleh Apriliyani (Aisyah 2024) bahwa *platform Proprofs Games* adalah aplikasi *online* yang dapat memperkuat keterampilan kognitif siswa, merangsang aktivitas otak, serta membantu siswa dalam mengasah



kemampuan berpikir cepat dan fleksibel.

Saribanon (2023) menjelaskan bahwa *ProProfs Games* adalah media pembelajaran yang menawarkan berbagai fitur permainan, seperti *puzzle* dan teka-teki, untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. *Platform* ini meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa melalui variasi permainan yang interaktif. Salah satu jenis permainan yang sesuai untuk materi teks anekdot adalah *sliding puzzle*, yang membantu siswa memahami alur cerita secara visual dan menemukan pesan moral. Dengan menyusun potongan gambar, siswa dapat lebih mudah mengenali struktur dan elemen penting dalam teks anekdot, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik.

Menurut Srimulyanti (Prasetiawan, Abidin, and Adi 2019) *puzzle* adalah permainan yang melibatkan penyusunan potongan-potongan untuk membentuk gambar atau tulisan. Permainan ini menuntut pemain untuk berpikir kritis dan logis dalam menyusun bagian-bagian yang terpisah, sehingga membentuk keseluruhan yang utuh. *Puzzle* dapat digunakan sebagai alat untuk mengasah keterampilan *problem solving*, memori, dan konsentrasi, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang.

Permainan ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran khususnya materi teks anekdot karena dirancang untuk mengasah keterampilan berpikir siswa. Pendapat ini sejalan dengan pandangan Bangkit (Susanti 2021) yang menyatakan bahwa *sliding puzzle* dapat memotivasi siswa dan meningkatkan minat mereka dalam belajar. Dengan cara ini, permainan ini tidak hanya membuat proses belajar lebih menarik, tetapi juga merangsang perkembangan keterampilan kognitif yang penting dalam pembelajaran, seperti pemecahan masalah, konsentrasi, dan kemampuan berpikir logis.

### **Materi Teks Anekdote**

Teks anekdot adalah jenis teks yang berbentuk cerita dan



mengandung unsur humor serta kritik. Anekdote sering kali berasal dari kisah nyata dengan tokoh-tokoh terkenal, yang disampaikan untuk menyampaikan pesan secara tidak langsung. Meskipun sering dianggap sebagai cerita lucu, anekdot tidak hanya bertujuan untuk menghibur, tetapi juga untuk menyampaikan kritik atau pesan yang mengandung pelajaran berharga bagi pembaca atau pendengarnya. Dengan demikian, di balik elemen humor yang disajikan, teks anekdot memiliki tujuan yang lebih mendalam, yakni memberikan refleksi atau pembelajaran bagi masyarakat (Kosasih 2019).

Kemendikbud (2019) mendefinisikan bahwa teks anekdot merupakan cerita pendek yang disampaikan dengan cara lucu dan digunakan untuk menyampaikan kritik melalui sindiran humor. Cerita ini biasanya berkaitan dengan peristiwa yang melibatkan kepentingan umum atau perilaku tokoh publik. Dengan gaya sindiran yang ringan, anekdot bertujuan untuk mengkritisi atau mengomentari situasi sosial dengan cara yang menghibur namun bermakna, sehingga pembaca atau pendengar lebih mudah menerima pesan yang ingin disampaikan. Teks anekdot lebih menarik bagi siswa karena sifatnya yang humoris. Dengan adanya humor, siswa merasa lebih terhibur saat mempelajari teks ini, sehingga proses belajar menjadi lebih ringan dan menyenangkan. Selain itu, humor dalam teks anekdot juga dapat membuat siswa lebih mudah memahami pesan atau kritik yang disampaikan, karena pembelajaran terasa tidak membosankan dan lebih memotivasi keterlibatan mereka dalam materi (Firmansyah and Firmansyah 2018)

## **METODE PENELITIAN**

Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Menurut Sugiyono (2016) metode penelitian kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang berakar pada filsafat, digunakan untuk meneliti fenomena sosial dan budaya dengan menekankan makna dan pengalaman subjek penelitian. Peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam



mengumpulkan dan menganalisis data kualitatif, yang lebih fokus pada pemahaman mendalam daripada pengukuran kuantitatif. Selanjutnya, pendekatan penelitian yang digunakan yaitu pendekatan deskriptif yang berfungsi untuk memberikan deskripsi pada suatu objek atau variabel penelitian serta hasil dari penelitian yang nantinya sudah diperoleh. Hal tersebut sependapat dengan pandangan Sugiyono (2016), yang mengungkapkan bahwasannya penelitian deskriptif ialah metode penelitian dengan fungsi memberikan gambaran atau pendeskripsian terhadap suatu objek penelitian melalui data atau sampel yang sudah didapatkan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya selanjutnya diambil kesimpulan secara umum.

Jadi, penelitian ini menerapkan metode deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan implementasi media pembelajaran *Proprof Games* berbasis *sliding puzzle* dalam materi teks anekdot pada siswa kelas X di SMK Negeri 1 Mojokerto. Penelitian kualitatif digunakan untuk memahami secara mendalam pengalaman, persepsi, dan interaksi siswa dalam menggunakan media pembelajaran tersebut. Metode deskriptif akan memberikan gambaran yang jelas tentang proses serta tanggapan siswa terkait penggunaan *Proprof Games* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks anekdot, serta memperkaya pengalaman belajar mereka. Dengan kombinasi metode kualitatif dan deskriptif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang komprehensif tentang bagaimana penerapan media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan minat pembelajaran siswa kelas X di SMK Negeri 1 Mojokerto.

Objek penelitian ini adalah implementasi media pembelajaran *ProProfs Games* berbasis *sliding puzzle* dalam pembelajaran materi teks anekdot, yang bertujuan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan mengevaluasi penggunaannya. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas X di SMKN 1 Mojokerto, yang dipilih karena mereka merupakan penerima langsung dari media pembelajaran tersebut, sehingga peneliti dapat mengevaluasi dampak dan respons mereka terhadap penggunaan media ini dalam konteks materi teks anekdot.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu



menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data secara langsung mengenai implementasi media pembelajaran *ProProfs Games* berbasis *sliding puzzle* dalam pembelajaran teks anekdot di kelas X SMK Negeri 1 Mojokerto. Tujuan observasi adalah untuk mendapatkan deskripsi. Dalam penelitian kualitatif, observasi digunakan untuk menghasilkan teori dan hipotesis, sedangkan dalam penelitian kuantitatif, observasi digunakan untuk menguji teori dan hipotesis yang telah ada (Hasanah 2017). Fokus observasi meliputi proses pembelajaran, interaksi siswa dengan media, dan tanggapan serta respon siswa terhadap pembelajaran berbantuan media ini.

Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur. Menurut Wilinny, dkk (2019), jenis wawancara ini sudah termasuk dalam kategori *in-depth interview*, di mana dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan wawancara terstruktur. Wawancara semi terstruktur memiliki fungsi yang penting. Pertama, wawancara dapat digunakan untuk mendalami persepsi dan pengalaman siswa terkait pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan *ProProfs Games*. Kedua, wawancara menghasilkan data kualitatif yang kaya dan mendalam, memberikan gambaran holistik tentang pengalaman siswa ketika belajar dengan *ProProfs Games*. Terakhir, wawancara memberikan kesempatan bagi siswa untuk memberikan tanggapan dan masukan yang dapat membantu dalam pengembangan media pembelajaran di masa depan. Dengan demikian, wawancara semi terstruktur berperan penting dalam menyediakan informasi yang mendalam dan bermanfaat dalam penelitian ini.

Terakhir, dokumentasi dalam penelitian ini merujuk pada proses pengumpulan, pencatatan, penyimpanan, dan penyebaran informasi terkait implementasi *ProProfs Games* berbasis *sliding puzzle* dalam pembelajaran teks anekdot. Proses ini melibatkan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara, kemudian mencatat dan menyimpan data secara sistematis dalam bentuk yang mudah diakses. Data yang dikumpulkan diolah dan dianalisis untuk menghasilkan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Hasilnya kemudian didokumentasikan dalam bentuk laporan penelitian, artikel ilmiah, atau presentasi.



## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh gambaran tentang implementasi media pembelajaran *Prorofs Games* berbasis *sliding puzzle* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks anekdot pada siswa kelas X di SMK Negeri 1 Mojokerto. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas selama proses pembelajaran, sebelum adanya implementasi media pembelajaran *Prorofs Games* berbasis *sliding puzzle* ini, siswa cenderung pasif dan mudah merasa bosan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dengan adanya media ini dapat menjadi jembatan para guru untuk memberikan suasana belajar yang menyenangkan. Berikut adalah langkah-langkah pembuatan media pembelajaran *Prorofs Games* berbasis *sliding puzzle* :

- a) Membuat Akun *ProProfs Games*: Guru harus membuat akun melalui <https://www.proprofsgames.com> dengan memilih opsi *Sign up Free*.
- b) Membuat Permainan *Sliding Puzzle*:
  - a) Pilih *Create Game* dan pilih jenis permainan *Sliding Puzzle*.
  - b) Tentukan judul permainan, misalnya "Anekdote."
  - c) Cari gambar komik anekdot dari internet dengan sumber yang jelas, lalu unggah ke kolom yang tersedia.
  - d) Tulis petunjuk permainan dan pilih tingkat kesulitan (misalnya, level sedang).
  - e) Klik *Create Game* untuk menyelesaikan proses pembuatan.
- c) Membagikan Permainan ke Siswa: Guru membagikan tautan permainan kepada \_\_\_\_\_ siswa (<https://www.proprofsgames.com/ugc/puzzle/sliding/gambar-anekdote/>). Siswa dapat menyusun *puzzle* hingga membentuk gambar sempurna, memperoleh skor, dan menerima sertifikat setelah menyelesaikan permainan.

Setelah adanya penerapan media pembelajaran tersebut, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, siswa cenderung lebih aktif dalam pembelajaran. Tidak hanya itu, media pembelajaran yang dikemas dengan memanfaatkan teknologi, membuat siswa lebih tertarik untuk mencoba hal yang baru dan memancing rasa keingintahuan siswa.



Selanjutnya, hasil wawancara dengan seorang siswa kelas X di SMK Negeri 1 Mojokerto juga menunjukkan bahwa media pembelajaran *ProProfs Games* berbasis *sliding puzzle* menjadikan suasana pembelajaran yang seru dan memudahkan siswa dalam menyusun sebuah teks anekdot.

Tabel 1. Hasil wawancara dengan siswa tentang media pembelajaran *ProProfs Games* berbasis *sliding puzzle*

Aspek	Pertanyaan	Jawaban
Pengalaman belajar teks anekdot	Bagaimana menurut Anda pembelajaran teks anekdot sebelum menggunakan <i>ProProfs Games</i> berbasis <i>sliding puzzle</i> ?	Pembelajaran Bahasa Indonesia cukup membosankan jika hanya memakai buku paket yang terlalu banyak teks.
	Apa kesulitan yang Anda alami dalam memahami materi teks anekdot?	Terkadang, maksud dari teks anekdot kurang jelas jika tidak dijelaskan kembali oleh guru.
	Apakah Anda merasa tertarik dan termotivasi dalam mempelajari teks anekdot? Mengapa?	Tentu saja, karena menurut saya teks anekdot ini cukup menarik.
	Bagaimana metode pembelajaran teks anekdot yang biasa digunakan oleh guru Anda?	Metode yang digunakan oleh guru saya biasanya yaitu ceramah dan penugasan.
Pengalaman menggunakan <i>proprofs games</i>	Bagaimana pendapat Anda tentang <i>ProProfs Games</i> berbasis <i>sliding puzzle</i> sebagai media pembelajaran teks anekdot?	Kedengarannya sangat seru. Karena saya belum pernah menggunakan <i>games</i> itu sebelumnya.
	Apa yang Anda sukai dari penggunaan <i>ProProfs Games</i> berbasis <i>sliding puzzle</i> ?	Permainannya sangat seru dan sangat menantang, karena juga tidak mudah. Jadi, penasaran bagaimana menyelesaikannya.
	Apa kesulitan yang Anda alami	Permainan ini sangat



	saat menggunakan <i>ProProfs Games</i> berbasis <i>sliding puzzle</i> ?	menantang bagi saya, karena harus menyusun gambar anekdot yang sebenarnya dan harus menjadikan teks anekdot yang lengkap juga.
	Apakah <i>ProProfs Games</i> berbasis <i>sliding puzzle</i> membantu Anda dalam memahami materi teks anekdot? Jelaskan.	Menurut saya, cukup membantu untuk membuat pembelajaran lebih asik dan tidak bosan.
	Bagaimana <i>ProProfs Games</i> berbasis <i>sliding puzzle</i> memengaruhi minat dan motivasi Anda dalam belajar teks anekdot?	Jika saja guru selalu menggunakan media pembelajaran yang seru seperti ini, pasti kami sebagai siswa akan senang untuk belajar.
	Apakah Anda merasa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran teks anekdot dengan menggunakan <i>ProProfs Games</i> berbasis <i>sliding puzzle</i> ?	Tentu saja.
Tanggapan <i>proprofs games</i> berbasis <i>sliding puzzle</i> terhadap hasil belajar	Apakah Anda merasa lebih mudah memahami teks anekdot setelah menggunakan <i>ProProfs Games</i> berbasis <i>sliding puzzle</i> ?	Ya, cukup mudah untuk memahaminya, terutama membantu dalam penyusunan teks anekdot.
	Apakah Anda merasa lebih percaya diri dalam menulis teks anekdot setelah menggunakan <i>ProProfs Games</i> berbasis <i>sliding puzzle</i> ?	Ya, karena lebih mudah jika ada gambar anekdot yang menjadi acuan untuk membuat teks anekdot.
	Bagaimana Anda menilai kemampuan Anda dalam menulis teks anekdot setelah menggunakan <i>ProProfs Games</i>	Menurut saya cukup bagus dalam membuat teks anekdot karena ada contoh visual gambar anekdotnya.

	berbasis <i>sliding puzzle</i> ?	
--	----------------------------------	--

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai implementasi media pembelajaran *proprefs games* berbasis *sliding puzzle* pada pelajaran Bahasa Indonesia materi teks anekdot, diketahui dapat menarik minat siswa dalam belajar. *ProProfs Games* adalah sebuah aplikasi berbasis permainan edukasi *online* yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. *Platform* ini tidak hanya menarik perhatian pengguna, tetapi juga memiliki fungsi penting sebagai alat bantu untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah mereka pelajari. Dengan berbagai jenis permainan yang kreatif dan menantang, *ProProfs Games* mendorong siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, serta meningkatkan keterampilan kognitif secara menyeluruh. Hal ini menjadikan aplikasi ini sebagai salah satu inovasi yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran modern (Aisyah 2024). Sedangkan permainan *sliding puzzle* merupakan salah satu fitur yang ada di dalam *platform Proprofs Games* yang berupa sebuah permainan yang mengharuskan pemain menyusun angka, huruf, atau gambar acak menjadi pola yang benar. Permainan ini biasanya terdiri dari beberapa kotak, dengan satu kotak kosong dan beberapa kotak lainnya yang diacak. Tujuan utama dari permainan ini adalah mengatur ulang kotak-kotak tersebut hingga membentuk susunan yang sesuai. Pemain menyelesaikan puzzle ini dengan cara menggeser kotak-kotak yang ada secara strategis agar pola yang diinginkan tercapai, biasanya dalam urutan angka yang berurutan (Mola 2016).

Ditinjau dari hasil observasi di kelas, apabila dibandingkan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia yang sebelumnya hanya berbantuan buku paket yang dominan berbentuk teks atau bacaan yang mudah memunculkan rasa bosan pada diri siswa. Hal ini menunjukkan bahwasannya dengan adanya inovasi terbaru dalam pengembangan media pembelajaran, memiliki dampak yang besar untuk menumbuhkan semangat dan minat siswa dalam belajar. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Hamalik (Dian Apriliani, Husniati, and Sobri 2023) bahwa media pembelajaran yang menarik dapat memicu rasa ingin tahu, mendorong siswa untuk aktif belajar, dan pada



akhirnya membentuk kebiasaan belajar yang positif dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran *proprofs games* berbasis *sliding puzzle* ini memberikan wajah baru bagi para siswa dan guru agar dapat memaksimalkan pemanfaatan teknologi yang canggih ini sebagai penunjang dalam pembelajaran. Para siswa tentunya akan merasa bahwa pembelajaran akan sangat menyenangkan jika dibalut dan dikemas dengan permainan edukasi yang memancing rasa keingintahuannya. Permainan *sliding puzzle* ini dirancang untuk membantu siswa memahami alur cerita secara visual, menemukan hubungan antar bagian gambar, dan menemukan pesan moral yang terkandung dalam gambar anekdot. Dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, permainan ini membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang lebih luas, seperti mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan memahami makna di balik gambar. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sari & Putri (2023) bahwa media pembelajaran *ProProfs Games* berbasis *sliding puzzle* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks anekdot dengan cara yang menarik dan interaktif. *Sliding puzzle* memotivasi siswa untuk belajar dengan menyelesaikan teka-teki yang menantang, sehingga meningkatkan keterlibatan dan fokus mereka. Melalui proses menyusun potongan *puzzle* yang berisi informasi tentang unsur-unsur teks anekdot, siswa akan dipaksa untuk mengingat dan menghubungkan berbagai elemen penting, seperti tokoh, alur, latar, dan pesan moral. *Sliding puzzle* juga mendorong pemikiran logis dan strategis, yang membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan memahami teks anekdot secara lebih mendalam. Dengan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, *sliding puzzle* dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan apresiasi siswa terhadap materi teks anekdot.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh seorang siswa kelas X di SMK Negeri 1 Mojokerto, menunjukkan bahwa siswa memiliki tanggapan positif terhadap implementasi media pembelajaran *ProProfs Games* berbasis *sliding puzzle* pada materi teks anekdot. Sebelum adanya penggunaan media ini, pembelajaran teks anekdot dianggap membosankan



dan sulit dipahami, terutama tanpa penjelasan yang jelas dari guru. Namun, setelah menggunakan *sliding puzzle*, siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar, merasakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Mereka menikmati tantangan yang dihadirkan oleh permainan, yang membantu mereka memahami dan menyusun teks anekdot dengan lebih baik. Siswa juga merasa lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran, serta percaya diri dalam menulis teks anekdot berkat adanya acuan visual melalui gambar. Jadi, penggunaan *ProProfs Games* berbasis *sliding puzzle* dianggap mampu dalam meningkatkan pemahaman, minat, dan motivasi siswa dalam belajar teks anekdot.

Implementasi media pembelajaran *ProProfs Games* berbasis *sliding puzzle* dalam materi teks anekdot memiliki beberapa kelebihan. Permainan *sliding puzzle* yang menarik dan menantang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar. Siswa akan terdorong untuk memahami materi dengan menyelesaikan teka-teki, sehingga meningkatkan pemahaman mereka tentang unsur-unsur teks anekdot seperti tokoh, alur, latar, dan pesan moral. Selain itu, *sliding puzzle* menuntut pemikiran logis dan strategis, yang membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Dengan demikian, *sliding puzzle* dapat membuat pembelajaran teks anekdot lebih menyenangkan dan efektif. Permainan edukatif ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena belajar tidak lagi terasa membosankan dan monoton (Elvira, Aminuyati, and Firmansyah 2024).

Namun, implementasi media ini juga memiliki beberapa kekurangan. *ProProfs Games* mungkin tidak memiliki konten *sliding puzzle* yang spesifik untuk teks anekdot, sehingga guru perlu membuat konten sendiri atau mencari sumber lain. Selain itu, penggunaan *ProProfs Games* membutuhkan akses internet dan perangkat elektronik yang memadai, yang mungkin tidak tersedia bagi semua siswa. Terakhir, penggunaan *sliding puzzle* bisa mengurangi interaksi langsung antara guru dan siswa, sehingga guru perlu mencari cara untuk tetap terlibat dalam proses pembelajaran.

Solusi untuk mengoptimalkan implementasi media *ProProfs Games* berbasis *sliding puzzle* dalam pembelajaran teks anekdot adalah dengan mengintegrasikan strategi pembelajaran yang melibatkan guru secara aktif.



Guru dapat merancang konten *sliding puzzle* khusus sesuai dengan materi teks anekdot yang diajarkan, memanfaatkan perangkat lunak *editing* sederhana jika *ProProfs Games* tidak menyediakan fitur tersebut. Untuk mengatasi keterbatasan akses internet, guru dapat mengunduh permainan terlebih dahulu atau menyediakan alternatif *offline*. Selain itu, guru harus tetap terlibat dengan memberikan panduan awal, diskusi kelompok, atau sesi refleksi setelah permainan untuk memastikan pemahaman siswa terhadap unsur-unsur teks anekdot tetap terarah. Dengan pendekatan ini, kelebihan permainan dapat dimaksimalkan tanpa mengabaikan keterbatasannya.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian mengenai implementasi media pembelajaran *ProProfs Games* berbasis *sliding puzzle* dalam materi teks anekdot pada siswa kelas X di SMK Negeri 1 Mojokerto, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ini berhasil menarik minat dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. *ProProfs Games*, sebagai aplikasi permainan edukasi, memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, serta berfungsi sebagai alat untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi. Permainan *sliding puzzle* yang terdapat dalam *platform* ini membantu siswa memahami alur cerita secara visual dan menemukan hubungan antar bagian gambar, sehingga mendukung penguasaan elemen penting dalam teks anekdot seperti tokoh, alur, dan pesan moral. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa lebih aktif, terlibat, dan percaya diri dalam menulis teks anekdot setelah menggunakan media ini. Meskipun demikian, terdapat beberapa kekurangan, seperti keterbatasan konten spesifik, ketergantungan pada teknologi, dan potensi pengurangan interaksi langsung antara guru dan siswa. Secara keseluruhan, *ProProfs Games* berbasis *sliding puzzle* merupakan inovasi yang efektif dalam mendukung pembelajaran modern, yang mampu meningkatkan pemahaman, minat, dan motivasi siswa terhadap materi teks anekdot.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah: *pertama*, mengembangkan konten yang lebih spesifik dan beragam dalam *ProProfs Games* untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa. *Kedua*, mengeksplorasi cara



meningkatkan interaksi langsung antara guru dan siswa saat menggunakan media ini. *Ketiga*, melakukan studi lebih luas dengan melibatkan lebih banyak sekolah untuk mendapatkan data yang lebih representatif. Selain itu, penting untuk mengevaluasi dampak jangka panjang penggunaan *ProProfs Games* dalam pembelajaran, serta menyesuaikan metode pengajaran agar menciptakan keseimbangan antara teknologi dan interaksi sosial.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Bapak Taswirul Afkar, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan yang berharga selama proses penulisan artikel ini. Terima kasih juga kepada rekan-rekan peneliti dan pihak SMK Negeri 1 Mojokerto yang telah bersedia menjadi tempat penelitian dan memberikan bantuan dalam penyelesaian artikel ini. Tak lupa, kami ucapkan terima kasih kepada tim editor jurnal yang telah bersedia menerbitkan artikel ini, sehingga dapat menjadi sumbangan penelitian baru dalam dunia pendidikan.

## DAFTAR REFERENSI

- Aisyah, Nisa. 2024. "Pemanfaatan Media Proprofs Brain Games Dalam Pembelajaran Menulis Persuasif Siswa MTs Nur Asy-Syafi'iyah Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2023/2024." UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Ayub, Tri Novita Irawati, and Sholahudin Al-Ayubi. 2024. "Pengaruh Media Proprofs Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP." *Jurnal Indopedia (Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan)* 2(1):106–14.
- Bekawan, Redaksi. 2022. "Permasalahan Menggunakan Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Bekawan.Com*. Retrieved November 13, 2024 (<https://bekawan.com/2022/06/01/permasalahan-menggunakan-media-pembelajaran-di-sekolah-dasar/>).
- Dian Apriliani, I. Gusti Ayu, Husniati Husniati, and Muhammad Sobri. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Keanekaragaman Budaya Sasambo Pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8(3):1522–33. doi: 10.29303/jipp.v8i3.1525.
- Elvira, Martha Mileni, Aminuyati Aminuyati, and Haris Firmansyah. 2024. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Berbasis



- Aplikasi Proprofs Brain Games Terhadap Hasil Belajar Sejarah." *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan* 16(2):472. doi: 10.26418/jvip.v16i2.73982.
- Firmansyah, Fery, and Dida Firmansyah. 2018. "Penerapan Metode Demonstrasi Berbasis Media Cerita." *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 1(4):585–90.
- Hasanah, Hasyim. 2017. "TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)." *At-Taqaddum* 8(1):21. doi: 10.21580/at.v8i1.1163.
- Kemendikbud. 2019. *Bahasa Indonesia*. Jakarta.
- Kosasih. 2019. *Jenis-Jenis Teks*. Bandung: Yrama Widya.
- Mola, Sebastianus A. S. 2016. "Implementasi Pemecahan Sliding Tile Puzzle Menggunakan Metode Heuristik." *Prosiding SEMMAU 2016* 252–259.
- Nurkhasanah, Siti. 2022. "Penggunaan Media Game Online Melalui ProProfs Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Di SMP Negeri 1 Gangga." *9(2):248–54*.
- Prasetiawan, Febri, Zainul Abidin, and Eka Pramono Adi. 2019. "Multimedia Berfitur Puzzle Untuk Materi Perjuangan Memproklamasikan Kemerdekaan Indonesia." *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 2(2):82–89.
- Sari, Ira Puspita, and Berliana Putri. 2023. "Media Pembelajaran Berbasis Game Puzzle Meningkatkan Keterampilan Baca Dan Tulis Usia 4–6 Tahun." *RABIT: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab* 8(2):213–20. doi: <https://doi.org/10.36341/rabit.v8i2.3473>.
- Saribanon, Dhebby Indah. 2023. "Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Website Games ProProfs Dalam Pembelajaran PPKn (Penelitian Tindakan Kelas VIII–H SMPN 35 Bandung)."
- Sugiono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, , Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Susanti, Riana. 2021. "Efektifitas Gamifikasi Sliding Puzzle Pada Pembelajaran E-Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa." *SPEKTRA: Jurnal Kajian Pendidikan Sains* 7(1):57. doi: 10.32699/spektra.v7i1.178.



- Wibawanto, Wanda. 2017. *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif Publisher.
- Wilinny, Wilinny, Chrissyca Halim, Sutarno Sutarno, Ngajudin Nugroho, and Fauzi Akbar Maulana Hutabarat. 2019. "Analisis Komunikasi Di PT. Asuransi Buana Independent Medan." *Jurnal Ilmiah Simantek* 3(1):1-6.
- Winda, Rose, and Febrina Dafit. 2021. "Analisis Kesulitan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 4(2):211. doi: 10.23887/jp2.v4i2.38941.
- Yunita, Noralia Purwa, and Richardus Eko Indrajit. 2022. *Gamification: Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Zakaria, Hanif Nanda. 2024. "Mahasiswa PPL FKIP Unim Mojokerto Tingkatkan Minat Belajar Siswa Lewat Platform Edukasi Yang Menyenangkan." *Tugu Jatim*, November.

