**PEMANFAATAN MEDIA *PROPROFS BRAIN GAMES*
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS PERSUASIF SISWA
MTS NUR ASY-SYAFI'YAH TANGERANG SELATAN
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

Nisa Aisyah¹, Nur Syamsiyah²

¹UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, nisaaisyah0403@gmail.com

²UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, nur.syamsiyah@uinjkt.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan media *ProProfs Brain Games* dalam pembelajaran menulis persuasif siswa MTs Nur Asy-Syafi'iyah Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2023/2024. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa MTs Nur Asy-Syafi'iyah Tangerang Selatan memperoleh nilai rata-rata 77,8 yaitu pada kategori baik. Berdasarkan persentase dari 27 siswa terdapat 15 siswa atau 55,5% mendapat nilai dalam kategori baik sekali, terdapat 11 siswa atau 40,7% mendapat nilai dalam kategori baik, terdapat 1 siswa atau 3,7% mendapat nilai dalam kategori kurang, dan tidak ada siswa yang mendapat nilai dalam kategori cukup dan gagal. Nilai tertinggi yang didapat siswa yaitu 90 dan nilai terendah yaitu 50. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *ProProfs Brain Games* cukup efektif dan mampu menghasilkan nilai yang tergolong baik dalam pembelajaran menulis persuasif.

Kata Kunci: *ProProfs Brain Games*; Menulis; Persuasif.

ABSTRACT

This research aims to determine the use of ProProfs Brain Games media in teaching persuasive writing for MTs Nur Asy-Syafi'iyah students in South Tangerang for the 2023/2024 academic year. The research method used in this research is a descriptive qualitative method. Data collection techniques in this research are observation, interviews, tests, and documentation. The results of the research show that students at MTs Nur Asy-Syafi'iyah South Tangerang obtained an average score of 77.8, namely in the good category. Based on the percentage of 27 students, there were 15 students or 55.5% who got a score in the very good category, there were 11 students or 40.7% who got a score in the good category, there was 1 student or 3.7% who got a score in the poor category, and no there are students who get grades in the adequate category and fail. The highest score obtained by students was 90 and the lowest score was 50. Thus, it can be concluded that the learning media based on the ProProfs Brain Games application is quite effective and is able to produce relatively good grades in learning persuasive writing.

Keywords: *ProProfs Brain Games*; Writing; Persuasive.

How to Cite: Nisa Aisyah, & Nur Syamsiyah. (2025). PEMANFAATAN MEDIA PROPROFS BRAIN GAMES DALAM PEMBELAJARAN MENULIS PERSUASIF SISWA MTS NUR ASY-SYAFI'YAH TANGERANG SELATAN TAHUN PELAJARAN 2023/2024 . *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia* , 10(2), 377–392. <https://doi.org/10.31943/bi.v10i2.1060>

DOI: <https://doi.org/10.31943/bi.v10i2.1060>

PENDAHULUAN

Pendidikan mencakup semua tindakan yang ditujukan untuk memenuhi kebutuhan fisik, intelektual, etika, atau emosional. Selain itu, pendidikan harus terdapat usaha dari diri masing-masing agar dapat tercapai dengan maksimal. Melalui usaha yang telah dilakukan, maka kualitas pendidikan dapat dicapai sesuai dengan tujuan, sehingga hasil belajar dapat memberikan manfaat nyata dalam perubahan dan perkembangan peradaban manusia. Tujuan utama pendidikan itu sendiri adalah menjadi sarana untuk melatih potensi dan mencerdaskan manusia, sehingga menjadi bekal untuk kehidupan di masa depan.

Pendidikan merupakan pengajaran yang dilakukan oleh seorang pendidik kepada siswa untuk memberikan contoh yang baik, memberikan bimbingan, meningkatkan etika dan moral, serta membantu setiap individu dalam menggali pengetahuan mereka (Pristiwanti, dkk., 2022:7912). Melalui pendidikan, setiap individu dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya sehingga menjadi pribadi yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan demikian, pendidikan dapat diartikan sebagai usaha

untuk mengembangkan potensi individu dan mewariskan nilai-nilai budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Dalam proses pembelajaran, guru harus dapat memiliki banyak inovasi dan kreasi dengan baik agar tidak monoton saat melakukan pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dapat dipengaruhi oleh berbagai unsur, di antaranya guru mampu memahami karakteristik siswa, media pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar, tersedianya sarana belajar mengajar yang memadai, serta metode belajar yang sesuai dengan minat siswa sehingga terciptanya kondisi belajar yang aktif, efektif, dan menyenangkan.

Seiring perkembangan zaman, teknologi mengalami perkembangan pesat dari tahun ke tahun. Menurut Darmawan dalam Chandra, dkk., (2023:42) kemajuan teknologi saat ini telah menyebabkan berbagai sistem dan metode kerja menjadi lebih baik dan lebih efisien. Salah satu pemanfaatan dari perkembangan teknologi tersebut dapat memudahkan proses pembelajaran dalam satuan pendidikan. Dengan adanya teknologi dalam pendidikan dapat membantu proses pembelajaran

menjadi lebih aktif, efektif, kreatif dan inovatif. Oleh karena itu, guru dituntut untuk dapat menggunakan teknologi sebagai salah satu media pembelajaran interaktif yang nantinya akan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih kondusif, efektif, dan tidak monoton.

Media pembelajaran interaktif merupakan media yang menggabungkan teknologi dan interaksi aktif siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai alat dan platform seperti *software* pembelajaran, aplikasi, video pembelajaran, game edukasi, dan platform pembelajaran daring. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan manfaat berupa penyajian konsep yang mudah dipahami, dipelajari, dan disusun secara sistematis (Mansur, dkk., 2025:3). Maka dari itu, media pembelajaran interaktif sangat cocok diterapkan dalam proses pembelajaran, termasuk pada pembelajaran keterampilan menulis.

Keterampilan menulis merupakan aspek keterampilan berbahasa yang paling sulit dan kompleks di antara ketiga aspek lainnya yang meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, dan keterampilan membaca (Fatin dan Mahsusi, 2022:68). Oleh karena itu, keterampilan menulis memerlukan kemampuan berpikir kritis, merencanakan, dan menyusun gagasan secara runtut. Selain memahami

tata bahasa dan ejaan, menulis juga memerlukan proses revisi yang berulang-ulang. Hal itulah yang menjadikan keterampilan menulis termasuk keterampilan berbahasa yang paling kompleks, karena memerlukan latihan intensif.

Menurut Setiawan dan Syamsiyah (2023:206), menulis adalah proses mengubah pemikiran dan pertimbangan menjadi sebuah karya yang memungkinkan pembaca memahami rencana yang diinginkan penulis. Keterampilan menulis juga merupakan kegiatan yang ada dalam proses pembelajaran di satuan pendidikan, akan tetapi tidak semua siswa menyukai kegiatan menulis, karena menulis merupakan keterampilan berbahasa yang cukup sulit bagi mereka yang tidak memahami dan menguasainya.

Keterampilan menulis tidak akan datang secara spontan, melainkan harus diperoleh melalui banyak latihan secara teratur. Maka dari itu, guru diharapkan mampu memberikan pengajaran yang berbeda dari biasanya, agar tercipta proses pembelajaran baru yang memuaskan siswa dan tidak menutup kemungkinan hasil belajar akan lebih meningkat. Salah satu materi yang berkaitan dengan keterampilan menulis dalam mata pelajaran bahasa Indonesia adalah materi menulis teks persuasif.

Teks persuasif adalah sebuah teks yang bertujuan untuk meyakinkan pembaca untuk melakukan sesuatu yang dikehendaki penulis (Lestari, dkk, 2020:1-2). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Tartila dan Mahsusi (2021:4) bahwa teks persuasif merupakan teks yang memuat ajakan atau dorongan untuk melakukan tindakan tertentu dengan didukung oleh data dan fakta. Oleh karena itu, teks persuasif secara logis mengembangkan dan menyajikan ide-ide menggunakan argumen yang didukung oleh bukti dan menanggapi pandangan-pandangan yang berlawanan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada siswa kelas VIII MTs Nur Asy-Syafi'iyah Kota Tangerang Selatan dalam pembelajaran bahasa Indonesia tahun pelajaran 2023/2024, guru memberikan banyak teori dan latihan-latihan soal yang ada di buku paket atau LKS kepada siswa. Selain itu, guru cenderung memerintahkan siswa untuk menulis bebas sesuai dengan apa yang ada dalam pikiran siswa, sehingga jarang untuk melakukan praktik menulis, termasuk menulis teks persuasif. Oleh karena itu, siswa cenderung mengalami kesulitan dalam menulis teks persuasif, seperti kesulitan dalam merangkai kata dan kalimat, kesulitan dalam memakai kata baku, dan masih bingung terhadap alur atau struktur teks-nya karena jarang ditugaskan atau

diberikan pelatihan khusus menulis teks persuasif. Hal itulah yang membuat siswa kurang minat dalam menulis, termasuk menulis persuasif.

Dengan demikian, apabila siswa hanya diberikan teori mengenai penulisan teks persuasif saja, siswa akan merasa kesulitan untuk lebih memahami dan mempraktikannya. Siswa tidak memiliki gambaran yang sesuai mengenai penulisan teks persuasif yang akan ditulisnya. Salah satu cara untuk pengimplementasian proses pembelajaran yang baik yaitu dengan melakukan pengembangan media pembelajaran. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran, guru harus pandai dalam menentukan media pembelajaran yang digunakan (Rachmatullah, dkk dalam Fauziah, dkk., 2024:142).

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang mempermudah penyampaian pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik (Mahmudah dan Pustikaningsih, 2019:99). Ada banyak inovasi yang dapat dilakukan para guru untuk menciptakan suasana belajar agar terasa lebih menyenangkan bagi siswa. Salah satunya adalah dengan menciptakan media pembelajaran berbasis digital yang memanfaatkan kemajuan teknologi. Selain itu, media pembelajaran digital lebih mudah, praktis, dan efektif dalam kegiatan belajar mengajar.

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru bahasa Indonesia tahun pelajaran 2023/2024 menunjukkan bahwa pembelajaran di MTs Nur Asy-Syafi'iyah Kota Tangerang Selatan lebih sering menggunakan media konvensional dibandingkan media digital karena keterbatasan fasilitas dan inisiatif guru dalam mengajar. Adapun kesulitan yang dialami guru dalam mengajar keterampilan menulis, termasuk teks persuasif adalah pembelajaran di kelas yang kurang kondusif dan kurangnya siswa dalam memahami teks persuasif, sehingga guru merasa kewalahan dalam membantu dan membimbing siswa pada pembelajaran menulis karena keterbatasan waktu dan pengetahuan. Oleh karena itu, guru lebih sering memerintahkan siswa untuk menulis kalimat bebas yang ada dalam pikiran mereka, termasuk menulis tentang keseharian di rumah.

Hal tersebut menjadi salah satu tantangan yang dihadapi guru dalam mengajar keterampilan menulis. Tantangan lainnya adalah guru dituntut untuk memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan agar dapat mudah dipahami oleh siswa, termasuk menggunakan media pembelajaran digital, karena siswa MTs Nur As-Syafi'iyah Kota Tangerang Selatan lebih menyukai pembelajaran dengan menggunakan media digital. Adapun tujuan media pembelajaran

digital adalah untuk memudahkan kegiatan belajar dan mengajar dalam satuan pendidikan. Salah satu media pembelajaran berbasis digital adalah aplikasi ProProfs Brain Games.

ProProfs Brain Games adalah aplikasi game teka-teki *online* yang cocok digunakan untuk mempelajari materi pembelajaran tertentu. Aplikasi ini dapat dimainkan secara langsung menggunakan fitur yang disediakan sistem ataupun merancang permainannya sendiri sesuai dengan game yang akan digunakan. (Yunita & Indrajit, 2022:69). Manfaat yang diperoleh dari aplikasi ProProfs Brain Games sebagaimana dikatakan Gunawan dalam Nurjanah, dkk (2022:66) yaitu dapat digunakan sebagai alat untuk mengukur pemahaman isi pembelajaran. Soal-soal yang disajikan tidak hanya berupa teks saja, namun juga permainan yang menarik dan menyenangkan, sehingga dapat memberikan kesan berbeda kepada siswa ketika mengerjakan soal tersebut

Peneliti memilih teks persuasif sebagai materi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi ProProfs Brain Games sebagai medianya karena aplikasi ini mampu menggabungkan elemen permainan yang merangsang kemampuan berpikir kritis dan analitis, seperti pemecahan masalah dan pengambilan keputusan yang sejalan dengan keterampilan yang dibutuhkan dalam teks

persuasif. Dengan menggabungkan teks persuasif ke dalam format game, siswa dapat mempelajari materi teks persuasif dengan cara yang lebih interaktif dan menarik, sehingga lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam situasi nyata.

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Latifah pada tahun 2020 dengan judul “Penggunaan Media Video *YouTube* dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Persuasif Siswa Kelas VIII SMP Negeri 87 Jakarta Tahun Pelajaran 2019/2020”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan rata-rata siswa kelas VIII SMP Negeri 87 Jakarta dalam menulis teks persuasi menggunakan media video dari kanal *YouTube* Surya Citra Televisi (SCTV), yaitu memperoleh 79 yang termasuk ke dalam kategori B (baik). Hal ini dapat dilihat dari pemerolehan nilai siswa dengan kriteria A (baik sekali) sebanyak 12 orang atau 35%, kriteria B (baik) sebanyak 13 orang atau 38%, kriteria C (cukup) sebanyak 9 orang atau 26%, dan tidak ada yang memperoleh nilai dengan kriteria D (kurang). Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa penggunaan media video *YouTube* mampu menghasilkan nilai yang baik dalam pembelajaran keterampilan menulis teks persuasi.

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah pada materi

menulis teks persuasif. Sedangkan perbedaan penelitiannya adalah pada media yang digunakan. Latifah menggunakan media Video *YouTube*, sedangkan penulis melakukan penelitian pada media *ProProfs Brain Games*. Selain itu, subjek dalam penelitian Latifah adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 87 Jakarta, sedangkan penulis melakukan penelitian pada siswa kelas VIII MTs Nur Asy-Syafi'iyah Tangerang Selatan.

Penelitian kedua dilakukan oleh Nurjanah, dkk., pada tahun 2022 dengan judul “Pemanfaatan *Website ProProfs Brain Games* untuk Mengukur Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran PAI Kelas V SD”. Hasil penelitian dan uji coba produk terhadap siswa kelas V SDIT Insan Teladan dan guru mata pelajaran PAI, media tersebut dianggap layak untuk digunakan dalam mengukur pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI di kelas V SD. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya persentase penilaian akhir yaitu siswa 81,5%, dan guru PAI 82%, yang artinya *website ProProfs Brain Games* sangat baik dan layak untuk digunakan.

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah pada media yang digunakan, yaitu *ProProfs Brain Games*. Adapun perbedaan penelitiannya adalah pada mata pelajaran yang digunakan. Nurjanah, dkk., melakukan penelitian

dengan mata pelajaran PAI, sedangkan penulis melakukan penelitian pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi menulis teks persuasif. Selain itu, subjek dalam penelitian Nurjanah, dkk adalah siswa kelas V SD, sedangkan penulis melakukan penelitian pada siswa kelas VIII MTs Nur Asy-Syafi'iyah Tangerang Selatan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pemanfaatan media *ProProfs Brain Games* sebagai media dalam pembelajaran keterampilan menulis, khususnya teks persuasif. Peneliti berharap pembelajaran ini cocok dan layak untuk diterapkan di dalam kelas sebagai alat ukur pemahaman materi dan meningkatkan daya pikir kritis siswa.

Sehubungan dengan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui dan mendeskripsikan pemanfaatan media *ProProfs Brain Games* dalam pembelajaran menulis persuasif siswa MTs Nur Asy-Syafi'iyah Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2023/2024; mengetahui dan mendeskripsikan hasil pemanfaatan media *ProProfs Brain Games* dalam pembelajaran menulis persuasif siswa MTs Nur Asy-Syafi'iyah Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2023/2024.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif.

Penggunaan metode ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan bagaimana pemanfaatan media *ProProfs Brain Games* dalam pembelajaran menulis siswa MTs Nur Asy-Syafi'iyah Tangerang Selatan dalam proses pembelajaran keterampilan menulis, khususnya teks persuasif. Tujuan penelitian kualitatif adalah mendeskripsikan suatu konteks dengan memahami situasi secara detail dan menjelaskan hal yang sebenarnya terjadi di lapangan. Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari-Juli 2024 yang bertepatan dengan tahun pelajaran 2023/2024.

Dalam penelitian kualitatif, peneliti adalah instrumen untuk memaknai, menjelaskan dan menginterpretasikan setiap gejala, fenomena, dan situasi sosial tertentu. Oleh karena itu peneliti perlu menguasai teori untuk menganalisis kesenjangan yang terjadi antara konsep teoritis dengan fakta yang terjadi di medan penelitian (Waruwu dalam Putra, 2025:12).

Amirin dalam Fitrah dan Luthfiyah (2017:152) mengemukakan bahwa subjek penelitian merupakan orang dalam lingkungan penelitian yang memberikan informasi tentang keadaan atau kondisi latar penelitian. Sedangkan objek penelitian adalah kondisi yang menggambarkan suatu keadaan dari objek atau orang yang akan diteliti dalam kegiatan penelitian (Azhari dkk., 2023:99).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Nur Asy-Syafi'iyah Kota Tangerang Selatan tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 27 siswa, yaitu terdiri dari 13 orang siswa laki-laki dan 14 orang siswa perempuan. Alasan peneliti memilih kelas VIII sebagai subjek penelitian, karena materi yang digunakan dalam penelitian diajarkan di kelas VIII, yaitu materi teks persuasif. Selain itu, motivasi belajar di kelas VIII MTs Nur Asy-Syafi'iyah Kota Tangerang Selatan masih terbilang rendah, terutama pada pembelajaran keterampilan menulis.

Adapun objek dalam penelitian ini adalah hasil tulisan persuasif siswa kelas VIII MTs Nur Asy-Syafi'iyah Kota Tangerang Selatan tahun pelajaran 2023/2024 yang mengikuti pelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media *ProProfs Brain Games*.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti melakukan observasi dengan turun langsung ke lapangan, yaitu ke sekolah untuk mendapatkan data yang valid. Dengan demikian, peneliti dapat mengamati secara langsung bagaimana kondisi lingkungan sekolah, guru dan tenaga kependidikan, serta aktivitas belajar siswa di kelas. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu peserta didik menjawab soal atau pernyataan

dan mengerjakan tugas yang dikemas dalam bentuk beberapa permainan melalui media *ProProfs Brain Games*. Adapun penugasan praktik kepada siswa setelah melakukan tes evaluasi mengenai pendalaman pengetahuan pada materi teks persuasif, siswa diperintahkan membuat teks persuasif berdasarkan gambar yang telah disusun menggunakan *Jigsaw Puzzle* pada media *ProProfs Brain Games*. Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia dan siswa kelas VIII MTs Nur As-Syafi'iyah Kota Tangerang Selatan terkait pemanfaatan media *ProProfs Brain Games* dalam pembelajaran menulis teks Persuasif. Dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini berupa hasil tulisan persuasif siswa kelas VIII MTs Nur Asy-Syafi'iyah Kota Tangerang Selatan, hasil wawancara guru dan siswa, lingkungan sekolah, serta dokumentasi berupa gambar atau foto.

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa rubrik penilaian keterampilan menulis teks persuasif yang bersumber dari Burhan Nurgiyantoro dalam buku "Penilaian Pembelajaran Berbahasa Berbasis Kompetensi" yang sudah dimodifikasi oleh peneliti disesuaikan dengan kebutuhan data yang diinginkan (Nurgiyantoro, 2016:470).

Aspek-aspek yang dinilai oleh peneliti meliputi kesesuaian isi teks persuasif,

ketepatan struktur teks persuasif, ketepatan makna keseluruhan isi teks persuasif, ketepatan kata, ketepatan kalimat, ejaan dan tata tulis. Kesesuaian isi teks persuasif meliputi judul dan isi teks persuasif sudah sesuai (pemilihan judul teks persuasif tepat dan sesuai dengan gambar, judul teks menggunakan bahasa yang ringkas, isi teks sesuai dengan judul dan gambar, isi teks ditulis secara lengkap dan jelas). Ketepatan struktur teks persuasif meliputi penulisan struktur teks persuasif (pengenalan isu, rangkaian argumen, pernyataan ajakan, dan penegasan kembali) ditulis secara lengkap. Ketepatan makna keseluruhan isi teks persuasif meliputi penulisan teks sudah sesuai dengan makna keseluruhan isi teks persuasif (topik tulisan, kekuatan argumen, penggunaan data dan fakta, gaya bahasa dan retorika, struktur teks, relevansi dan konsistensi, dan disajikan secara runtut, jelas dan mudah dipahami). Ketepatan kata meliputi penggunaan kata pada teks persuasif tepat dan sesuai dengan KBBI daring edisi V. Ketepatan kalimat meliputi penulisan teks persuasif sudah tepat dan sesuai dengan penggunaan kalimat efektif (kesepadanan struktur kalimat, penghematan dalam penggunaan kata, kesejajaran bentuk kalimat, ketegasan makna, dan kelogisan kalimat). Terakhir, ejaan dan tata tulis meliputi penulisan teks

persuasif tidak ada kesalahan ejaan maupun tata tulis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari penelitian ini, diperoleh hasil berupa data tes menulis teks persuasif yang disajikan dalam bentuk data kualitatif. Begitu pula dengan data non tes yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Tes keterampilan menulis teks persuasif siswa dilakukan sebanyak satu kali selama tiga kali pertemuan pembelajaran. Pelaksanaan tes diuraikan sebagai berikut.

- 1) Peneliti mengulas semua materi menulis teks persuasif yang telah dipaparkan atau dipelajari pada dua pertemuan sebelumnya dengan menggunakan media salindia atau *slide microsoft office power point*;
- 2) Siswa diberitahukan untuk memperhatikan materi menulis teks persuasif yang disajikan oleh peneliti pada salindia *slide microsoft office power point*;
- 3) Peneliti memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hal yang belum dipahami terkait materi menulis persuasif;
- 4) Peneliti memberikan pengarahan kepada siswa untuk mencatat informasi atau hal-hal penting tentang materi teks persuasif yang telah diperoleh pada buku catatan;
- 5) Peneliti menjelaskan media *ProProfs Brain Games* berupa *Jigsaw Puzzle*, yaitu siswa diminta untuk menyusun *Puzzle* yang masih

acak menjadi gambar yang utuh dan tepat; 6) Peserta didik diminta untuk menyusun *Puzzle* dengan tepat secara individu di *handphone* masing-masing pada link aplikasi ProProfs Brain Games yang telah dibagikan peneliti secara acak; 7) Peneliti memberikan pengarahan dan membimbing siswa untuk menulis teks persuasif berdasarkan data berupa gambar yang sudah didapat pada permainan *Jigsaw Puzzle* dengan memerhatikan struktur dan kaidah kebahasaan teks persuasif dengan tepat; 8) Siswa yang telah menyelesaikan tugas menulis teks persuasif harus mengumpulkan kepada peneliti pada saat pembelajaran bahasa Indonesia berlangsung; 9) Peneliti membuat daftar nama siswa yang telah mengumpulkan tugas menulis teks persuasif; 10) Setelah itu, peneliti memberikan hadiah sebagai bentuk apresiasi kepada siswa yang telah berpartisipasi dalam penelitian peneliti.

Berikut peneliti sajikan analisis data dari dua sampel siswa dengan perolehan nilai terendah 50 pada kategori kurang dan tertinggi 90 pada kategori baik sekali untuk menggambarkan hasil tes keterampilan menulis teks persuasif secara individual. Teks persuasif siswa ditulis tangan pada lembar kertas yang disediakan. Penilaian pada kualitas isi teks persuasif disederhanakan oleh peneliti dalam bentuk

poin-poin untuk memperjelas dan mempermudah analisis.

Tabel 1. Analisis Data Tes Siswa No. 1

No	Aspek yang Dinilai	Rentang Skor					Skor Siswa
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian Isi Teks Persuasif					√	5
2	Ketepatan Struktur Teks Persuasif					√	5
3	Ketepatan Makna Keseluruhan Isi Teks Persuasif				√		4
4	Ketepatan Kata					√	5
5	Ketepatan Kalimat				√		4
6	Ejaan dan Tata Tulis				√		4
Jumlah Skor		27					
Nilai		27/30 x 100 = 90					

Deskripsi Penilaian :

Berdasarkan hasil penilaian menulis teks persuasif, siswa tersebut memperoleh skor 90 dengan kategori baik sekali. Hasil nilai tersebut diuraikan sesuai dengan aspek penilaian yang telah ditetapkan.

Aspek pertama yaitu kesesuaian struktur isi teks persuasif. Pada aspek ini, siswa tersebut diberi skor 5 dengan kriteria sangat baik. Secara keseluruhan, judul dan isi teks persuasif sudah sesuai. Judul teks tersebut “Pentingnya Mencuci Tangan Pakai

Sabun”. Pemilihan judul teks persuasif sesuai dengan gambar yang telah ditetapkan, judul teks menggunakan bahasa yang ringkas dan jelas, isi teks sudah sesuai dengan judul dan gambar, serta isi teks ditulis secara lengkap dan jelas.

Aspek kedua yaitu struktur teks persuasif. Pada aspek ini, siswa tersebut diberi skor 5 dengan kriteria sangat baik. Hal itu dikarenakan siswa tersebut menggunakan struktur teks persuasif dengan lengkap. Mulai dari pengenalan isu yang menyebutkan bahwa “Banyak masyarakat Indonesia yang kurang peduli terhadap gerakan mencuci tangan pakai sabun. Padahal mencuci tangan pakai sabun merupakan salah satu hal yang penting dalam menjaga kesehatan”. Kemudian rangkaian argumen yang berisikan kutipan “Mencuci tangan pakai air saja tidak cukup, karena akan mudah terjaring penyakit jika tidak membiasakan untuk mencuci tangan pakai sabun”. Selanjutnya pernyataan ajakan yang terdapat kata “mari”. Kata tersebut merupakan salah satu kata ajakan, yakni mengajak untuk mencuci tangan pakai sabun dengan air mengalir, karena untuk mencegah datangnya penyakit. Terakhir penegasan kembali, yaitu menegaskan kalimat pernyataan sebelumnya. Kalimat tersebut berisikan kutipan “Dengan demikian, mari masa-sama menjaga kesehatan dengan membiasakan diri untuk

mencuci tangan pakai sabun agar dapat hidup bersih dan terhindar dari penyakit”.

Aspek ketiga yaitu ketepatan makna keseluruhan isi teks persuasif. Pada aspek ini, siswa tersebut diberi skor 4 dengan kriteria baik. Karena hanya terdapat 1 makna keseluruhan isi teks yang kurang lengkap, yaitu tidak ada data dan fakta dalam teks ini. Hal itu disebabkan oleh tidak adanya pendapat para ahli, survei data, keterangan waktu, tempat, dan sebagainya yang mengacu pada data dan fakta yang valid.

Aspek keempat yaitu ketepatan kata. Penggunaan kata pada teks persuasif sudah tepat dan sesuai dengan KBBI daring edisi V, karena tidak terdapat kesalahan dalam penggunaan kata. Sehingga siswa tersebut mendapat skor 5 dengan kriteria sangat baik.

Aspek kelima yaitu ketepatan kalimat. Pada aspek ini, siswa tersebut diberi skor 4 dengan kriteria baik. Hal itu dikarenakan terdapat 1 kalimat yang kurang efektif, yaitu terdapat pengulangan kata dalam satu kalimat. Kesalahan tersebut pada kutipan “Mari sama-sama menjaga kesehatan *dengan* membiasakan diri *dengan* mencuci tangan pakai sabun”.

Aspek keenam yaitu ejaan dan tata tulis. Pada aspek ini, hanya terdapat 1 kesalahan dalam penggunaan ejaan, yaitu tidak mencantumkan tanda titik (.) di akhir

kalimat. Sehingga siswa tersebut mendapat skor 4 dengan kriteria baik.

Tabel 2. Analisis Data Tes Siswa No. 2

No	Aspek yang Dinilai	Rentang Skor					Skor Siswa
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian Isi Teks Persuasif		√				2
2	Ketepatan Struktur Teks Persuasif			√			3
3	Ketepatan Makna Keseluruhan Isi Teks Persuasif			√			3
4	Ketepatan Kata				√		4
5	Ketepatan Kalimat		√				2
6	Ejaan dan Tata Tulis	√					1
Jumlah Skor		15					
Nilai		15/30 x 100 = 50					

Deskripsi Penilaian :

Berdasarkan hasil penilaian menulis teks persuasif, siswa tersebut memperoleh skor 50 dengan kategori kurang. Hasil nilai tersebut diuraikan sesuai dengan aspek penilaian yang telah ditetapkan.

Aspek pertama yaitu kesesuaian struktur isi teks persuasif. Pada aspek ini, siswa tersebut diberi skor 2 dengan kriteria buruk. Karena tidak ada judul dalam teks ini. Sehingga hanya terdapat isi teks yang sesuai dengan gambar yang telah ditetapkan.

Aspek kedua yaitu struktur teks persuasif. Pada aspek ini, siswa tersebut diberi skor 3 dengan kriteria cukup. Hal itu dikarenakan terdapat 2 bagian struktur teks persuasif yang tidak ada dalam teks yang ditulis siswa tersebut, yaitu pada bagian rangkaian argumen dan penegasan kembali.

Aspek ketiga yaitu ketepatan makna keseluruhan isi teks persuasif. Pada aspek ini, siswa tersebut diberi skor 3 dengan kriteria cukup. Karena terdapat 3 makna keseluruhan isi teks yang kurang lengkap, yaitu tidak adanya data dan fakta dalam teks ini. Hal itu disebabkan oleh tidak adanya pendapat para ahli, survei data, keterangan waktu, tempat, dan sebagainya yang mengacu pada data dan fakta yang valid. Kemudian, struktur teks persuasif yang ditulis siswa tersebut tidak lengkap, yakni tidak ada bagian rangkaian argumen dan penegasan kembali, sehingga tidak ada kekuatan argumen dalam teks ini.

Aspek keempat yaitu ketepatan kata. Pada aspek ini, siswa tersebut mendapat skor 4 dengan kriteria baik. Karena terdapat *typo* atau penulisannya salah. Kesalahan tersebut pada kata “berintilah” dan “berentilah”. Kata yang tepat adalah “berhentilah”.

Aspek kelima yaitu ketepatan kalimat. Pada aspek ini, siswa tersebut diberi skor 2 dengan kriteria buruk. Hal itu dikarenakan terdapat kalimat yang kurang sejajar, kurang

adanya ketegasan makna dalam kalimat, dan kurangnya kesepadanan pada struktur kalimat. Kesalahan tersebut pada kutipan “Merokok adalah salah satu hal yang banyak dilakukan oleh masyarakat, terutama di kalangan *masyarakat*”. Kutipan tersebut kurang adanya kesejajaran, seharusnya kata “masyarakat” diganti dengan kata “remaja” agar lebih selaras. Sehingga bentuk kalimat yang tepat adalah “Merokok adalah salah satu hal yang banyak dilakukan oleh masyarakat, terutama di kalangan *remaja*”. Kemudian struktur teks persuasif yang ditulis siswa tersebut kurang lengkap, yaitu tidak ada bagian rangkaian argumen dan penegasan kembali, sehingga tidak adanya ketegasan makna dalam teks ini.

Aspek keenam yaitu ejaan dan tata tulis. Pada aspek ini, terdapat 7 kesalahan dalam penggunaan ejaan dan tata tulis. Sehingga siswa tersebut mendapat skor 1 dengan kriteria buruk sekali. Kesalahan tersebut terletak pada kata “yg”, seharusnya kata tersebut tidak disingkat, sehingga penulisan yang tepat adalah “yang”. Kemudian kesalahan pada kata “Banyak” yang terletak di tengah kalimat. Seharusnya awal huruf pada kata tersebut adalah huruf kecil, yaitu “banyak”. Selanjutnya pada penulisan *di* pada kata “dikalangan” seharusnya dipisah. Sehingga penulisan yang tepat adalah “di kalangan”. Selain itu, siswa tersebut juga tidak mencantumkan tanda titik (.) di setiap

akhir kalimat sebanyak 3 kali, dan seharusnya setelah kata “Dengan demikian” dicantumkan tanda koma (,) sebagai pemisah bagian dari suatu kalimat.

Berdasarkan hasil rekapitulasi perhitungan nilai dan skor dari 27 data siswa pada tabel 4.12 di atas, nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas VIII MTs Nur Asy-Syafi'iyah Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2023/2024 dalam menulis teks persuasif dengan menggunakan media *ProProfs Brain Games* pada permainan *Jigsaw Puzzle* adalah 77,8 atau dibulatkan menjadi 78 dengan kategori baik. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 90, sedangkan nilai terendah yang diperoleh adalah 50.

Tabel 3. Jumlah Kategori dan Pencapaian Nilai Teks Persuasif

No	Nilai	Jumlah Siswa	Kategori
1	80 ke atas	15	Baik Sekali
2	66-79	11	Baik
3	56-65	0	Cukup
4	46-55	1	Kurang
5	45 ke bawah	0	Gagal

Berdasarkan tabel kategori nilai yang bersumber dari Sudijono (1996:35) di atas diketahui sebanyak 15 siswa atau 55,5% mendapat nilai dalam kategori baik sekali, terdapat 11 siswa atau 40,7% mendapat nilai dalam kategori baik, terdapat 1 siswa atau 3,7% mendapat nilai dalam kategori

kurang, dan tidak ada siswa yang mendapat nilai dalam kategori cukup dan gagal.

Penggunaan media *ProProfs Brain Games* dalam pembelajaran menulis teks persuasif siswa kelas VIII MTs Nur Asy-Syafi'iyah tahun pelajaran 2023/2024 berdasarkan pada tabel kategori penilaian di atas, dapat disimpulkan termasuk kedalam kategori baik. Hal ini dikarenakan, nilai siswa secara keseluruhan ada dalam kategori baik, yaitu dengan nilai 77,8. Dengan demikian, secara keseluruhan siswa kelas VIII MTs Nur Asy-Syafi'iyah tahun pelajaran 2023/2024 memiliki kemampuan dalam menulis teks persuasif dengan memanfaatkan media *ProProfs Brain Games* pada permainan *Jigsaw Puzzle* dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Pemanfaatan media *ProProfs Brain Games* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks persuasif di kelas VIII karena dapat memudahkan siswa dalam menentukan tema dan isi teks yang akan ditulis. Selain itu, siswa mampu mengembangkan ide dan gagasannya dalam memproduksi sebuah tulisan yang dikemas dengan baik, karena siswa memperoleh informasi dan pemahaman materi teks persuasif secara mendalam, yaitu melatih dan mengasah keterampilan berpikir agar mudah mengingat materi yang telah dipelajari dengan bantuan media *ProProfs Brain Games* pada permainan *Hangman* dan

Crossword Puzzle atau teka-teki silang, termasuk tentang pemahaman mengenai struktur dan cara membuat teks persuasif dengan tepat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pemanfaatan media *ProProfs Brain Games* dalam pembelajaran menulis persuasif siswa kelas VIII MTs Nur Asy-Syafi'iyah Kota Tangerang Selatan tahun pelajaran 2023/2024 yaitu pemanfaatan media *ProProfs Brain Games* dengan 3 permainan yang digunakan, yaitu permainan *Hangman*, *Crossword Puzzle* dan *Jigsaw Puzzle* dalam proses pembelajaran keterampilan menulis persuasif pada siswa kelas VIII MTs Nur Asy-Syafi'iyah Tangerang Selatan sudah cukup efektif dan dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa. Penerapan media *ProProfs Brain Games* pada pembelajaran menulis persuasif dapat menumbuhkan semangat belajar siswa, sehingga memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran bahasa Indonesia.

Hasil belajar menggunakan media *ProProfs Brain Games* dengan 3 permainan yang digunakan, yaitu permainan *Hangman*, *Crossword Puzzle* dan *Jigsaw Puzzle* dalam pembelajaran keterampilan menulis persuasif memperoleh hasil yang baik. Nilai tertinggi yang didapat siswa yaitu 90 dan nilai terendah yaitu 50. Dengan demikian,

dapat disimpulkan bahwa siswa kelas VIII MTs Nur Asy-Syafi'iyah Tangerang Selatan mampu menulis persuasif menggunakan media *ProProfs Brain Games*.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhari, M.T, dkk., (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Chandra, M.F., Irfandi., & Yuhelman, N. (2023). Literatur Review: Pengembangan Media *Kahoot* Sebagai Media Pembelajaran Siswa. *JIPMuktj: Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 4 (1).
- Fatin, F., & Mahsusi. (2022). Penggunaan Media Sosial *Webtoon* dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerpen Siswa SMKN 37 Jakarta. *EduIndo: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3 (2).
- Fauziah, A., Agustiani, T., & Supendi, D.A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Edpuzzle* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Jampangkulon Tahun Ajar 2022/2023. *Bahtera Indonesia: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9 (1).
- Fitrah, M., & Luthfiyah. (2017). *Metodologi Penelitian; Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Sukabumi: CV Jejak.
- Latifah, S.L. (2020). Penggunaan Media Video *YouTube* dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Persuasif Siswa Kelas VIII SMP Negeri 87 Jakarta Tahun Pelajaran 2019/2020". *Skripsi*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Lestari, D., Syambasril., & Syahrani, A. (2020). Kemampuan Menulis Teks Persuasif Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Sayan Kabupaten Melawi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9 (11).
- Mahmudah, A., & Pustikaningsih, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Lectora Inspire* pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17 (1).
- Mansur, H., Ratumbuysang, M.F.N.G., & Shahana, A. (2025). Pengembangan Media Interaktif *Canva* untuk Meningkatkan Kemampuan Pronunciation Siswa SD Muhammadiyah 8 Banjarmasin. *Bahtera: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 24 (1).
- Nurgiyantoro, B. (2016). *Penilaian Pembelajaran Sastra Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Nurjanah, dkk. (2022). Pemanfaatan Website *ProProfs Brain Games* untuk Mengukur Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran PAI Kelas V SD, *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 9 (1).
- Pristiwanti, D., dkk. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4 (6).
- Putra, E.M. (2025). Konsep Umum Penelitian Kualitatif pada Ranah Pendidikan. *Jurnal Dahzain Nur*, 15 (1).
- Setiawan, I & Syamsiyah, N. (2023). Penggunaan Media Film *Sang Kiai* dalam Pembelajaran Menulis Teks Biografi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2022/2023. *Bahtera Indonesia: Jurnal*

Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 8 (1).

Sudijono, A. (1996). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Tartila, S., & Mahsusi. (2021). "Penggunaan Media Video *Motion Graphic* dalam Pembelajaran Menulis Teks Persuasi Siswa Kelas VIII-2 SMP Negeri 17 Bekasi Tahun Pelajaran 2020/2021". *Tanda: Jurnal Kajian Budaya, Bahasa dan Sastra*, 1 (4).

Yunita, N.P., & Indrajit, R.E. (2022). *Gamification: Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*. Yogyakarta: Penerbit Andi.