



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah”



Media Puzzle-Teks berbasis QR untuk Penguatan Analisis Teks Rekon pada Siswa MTs

Aulia Putri Antika^{1(✉)}, Aida Azizah²

^{1, 2}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Unissula, Indonesia

auliaputriantika0@gmail.com¹, aidaazizah@unissula.ac.id²

abstrak—Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka menuntut kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa, khususnya dalam menganalisis teks berbasis struktur seperti teks rekon. Namun, hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di MTs Tanwirudh Dholam menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi struktur dan keterkaitan antarbagian teks karena pembelajaran cenderung berorientasi pada hasil akhir dan penggunaan media yang kurang variatif. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan perancangan dan relevansi media Puzzle-Teks Berbasis QR sebagai alternatif solusi pembelajaran analisis teks rekon melalui pendekatan *deep learning*. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data diperoleh melalui wawancara dengan guru dan dianalisis sebagai dasar perancangan media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Puzzle-Teks Berbasis QR mampu mengintegrasikan aktivitas manipulatif dan teknologi sederhana untuk membantu siswa memahami struktur teks rekon secara sistematis. Media ini mendorong keterlibatan aktif siswa melalui diskusi, pemindaian QR Code, dan refleksi bersama, sehingga selaras dengan karakteristik pembelajaran *deep learning*. Simpulan penelitian menunjukkan bahwa media Puzzle-Teks Berbasis QR berpotensi menjadi solusi pedagogis yang relevan untuk meningkatkan kemampuan analisis teks rekon siswa MTs serta mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang berpusat pada siswa.

Kata kunci— Analisis Teks, Deep Learning, Media Pembelajaran, QR Code, Teks Rekon

Abstract— Indonesian language learning in the Merdeka Curriculum requires students to have critical and analytical thinking skills, particularly in analyzing structure-based texts such as reconstruction texts. However, interviews with Indonesian language teachers at MTs Tanwirudh Dholam show that students still have difficulty identifying the structure and interrelationships between parts of the text because learning tends to be oriented towards the final result and the use of media is not varied enough. This study aims to describe the design and relevance of QR-based Puzzle-Texts as an alternative solution for teaching text analysis through a deep learning approach. The study uses a qualitative approach with a descriptive method. Data was obtained through interviews with teachers and analyzed as the basis for designing learning media. The results showed that QR-based Puzzle-Text media was able to integrate manipulative activities and simple technology to help students understand the structure of reconstructive texts systematically. This media encouraged active student involvement through discussion, QR code scanning, and joint reflection, thus being in line with the characteristics of deep learning. The conclusion of the study shows that QR-based Puzzle-Text media has the

potential to be a relevant pedagogical solution to improve the text analysis skills of MTs students and support the implementation of the student-centered Merdeka Curriculum.

Keywords – Text Analysis, Deep Learning, Learning Media, QR Code, Recon Text

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran strategis dalam membangun kemampuan literasi, berpikir kritis, dan bernalar peserta didik. Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya diarahkan pada penguasaan keterampilan berbahasa secara mekanis, tetapi juga pada kemampuan memahami, mengolah, dan menginterpretasi informasi secara mendalam melalui berbagai jenis teks. Pada jenjang Madrasah Tsanawiyah (MTs), kemampuan menganalisis teks menjadi kompetensi mendasar karena berfungsi sebagai fondasi bagi pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi, terutama pada elemen membaca dan memirsa yang menuntut pemaknaan tersurat maupun tersirat (Nasution dan Batubara, 2024).

Salah satu jenis teks yang menuntut kemampuan analitis tersebut adalah teks rekon. Teks rekon menuntut siswa untuk memahami peristiwa secara kronologis serta mampu mengidentifikasi struktur teks yang meliputi orientasi, rangkaian peristiwa, dan reorientasi. Proses analisis ini menuntut keterlibatan kognitif yang tinggi karena siswa tidak hanya membaca isi teks, tetapi juga menalar fungsi setiap bagian serta hubungan logis antarbagiannya. Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di MTs Tanwirudh Dholam, ditemukan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menganalisis teks. Siswa cenderung mampu membaca dan menulis teks secara langsung, tetapi belum terampil ketika diminta menguraikan struktur dan makna teks secara sistematis, kondisi yang juga banyak ditemukan dalam pembelajaran bahasa berbasis teks (Rakha, 2025).

Kesulitan tersebut diperkuat oleh temuan bahwa siswa lebih menyukai aktivitas pembelajaran yang bersifat praktik langsung dibandingkan dengan aktivitas analitis. Ketika pembelajaran mengharuskan siswa mengidentifikasi struktur teks atau mengkaji isi teks secara mendalam, banyak siswa menunjukkan kebingungan dan kurang percaya diri. Dampaknya, capaian kemampuan berpikir kritis siswa relatif rendah, khususnya dalam pembelajaran teks rekon. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia belum sepenuhnya mengarah pada pembelajaran bermakna yang menuntut keterlibatan kognitif secara optimal, sebagaimana ditekankan dalam Kurikulum Merdeka (Nasution dan Batubara, 2024).

Selain faktor karakteristik siswa, guru juga menghadapi tantangan dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru pengampu cenderung mengandalkan buku teks dan penjelasan verbal sebagai sumber utama pembelajaran. Akibatnya, siswa belum sepenuhnya terlibat aktif dalam membangun pemahaman terhadap teks. Padahal, media pembelajaran seharusnya berfungsi sebagai sarana pedagogis yang mampu

memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan siswa secara aktif dan mandiri (Nikasari et al., 2024).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga belum sepenuhnya diarahkan untuk mendukung proses berpikir mendalam siswa. Meskipun sekolah telah menyediakan fasilitas teknologi, penggunaannya masih terbatas sebagai alat bantu visual, bukan sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran analitis. Kondisi ini berpotensi mendorong *surface learning*, yakni pembelajaran yang berorientasi pada hafalan dan penyelesaian tugas, bukan pada pemahaman konseptual dan reflektif yang mendalam (Rakha, 2025).

Situasi tersebut menunjukkan pentingnya penerapan pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Deep learning dalam konteks pendidikan dipahami sebagai pendekatan pembelajaran yang mendorong siswa memahami materi secara bermakna, mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya, serta terlibat aktif dalam proses berpikir kritis, reflektif, dan kolaboratif. Pendekatan ini menekankan bahwa pembelajaran harus dirancang secara sadar agar siswa tidak sekadar mengetahui, tetapi benar-benar memahami dan mampu menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata (Nurhakim et al., 2025). Adnyana (2024) menegaskan bahwa pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat relevan karena selaras dengan tujuan pengembangan keterampilan berbahasa yang mencakup menyimak, membaca, berbicara, dan menulis secara kritis dan bermakna.

Dalam perspektif *deep learning*, pembelajaran idealnya mengintegrasikan *meaningful learning*, *mindful learning*, dan *joyful learning* secara simultan. Pembelajaran yang bermakna mendorong siswa mengaitkan materi dengan pengalaman nyata, pembelajaran yang sadar menuntut keterlibatan kognitif penuh, dan pembelajaran yang menyenangkan menciptakan suasana belajar yang kondusif bagi eksplorasi dan kolaborasi (Adnyana, 2024). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga mampu memfasilitasi proses berpikir mendalam siswa melalui aktivitas yang konkret, terarah, dan kontekstual.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, pemanfaatan teknologi sederhana dan fleksibel seperti QR Code dinilai relevan karena mampu menghubungkan media cetak dengan sumber belajar digital secara kontekstual serta berfungsi sebagai sarana penyedia petunjuk analisis, pertanyaan pemantik, dan penguatan konsep yang mendorong siswa berpikir lebih mendalam terhadap teks yang dipelajari (Rakha, 2025). Integrasi QR Code dengan aktivitas manipulatif berupa penyusunan potongan teks, sebagaimana diterapkan dalam media Puzzle-Teks Berbasis QR, memungkinkan siswa tidak hanya menyusun teks secara kronologis, tetapi juga menalar alasan penempatan setiap bagian berdasarkan struktur dan fungsi teks. Aktivitas ini mendorong terjadinya diskusi, kolaborasi, dan refleksi yang selaras dengan karakteristik pembelajaran berbasis *deep learning*. Sejalan dengan hal tersebut,

pemanfaatan QR Code sebagai media pembelajaran terbukti mampu meningkatkan keaktifan peserta didik sekaligus mendorong kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran (Riandita et al., 2023), bahkan media pembelajaran inovatif semacam ini juga berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar dan keterlibatan kognitif siswa dalam pembelajaran bahasa (Wati et al., 2025).

Dengan demikian, penggunaan media Puzzle-Teks Berbasis QR diharapkan mampu menjadi solusi pedagogis untuk mengatasi rendahnya kemampuan analisis teks rekon siswa MTs. Media ini tidak hanya mendukung penguatan kemampuan analitis, tetapi juga selaras dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, bermakna, dan berpusat pada siswa. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada pemanfaatan media Puzzle-Teks Berbasis QR sebagai upaya penguatan kemampuan analisis teks rekon siswa MTs melalui pendekatan *deep learning*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk menggambarkan kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks rekon di jenjang Madrasah Tsanawiyah (MTs). Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pemaparan fenomena pembelajaran sebagaimana terjadi di lapangan, khususnya terkait kesulitan siswa dalam menganalisis struktur teks dan keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Metode kualitatif deskriptif relevan digunakan karena penelitian kualitatif deskriptif bertujuan untuk menggambarkan fenomena yang terjadi di lapangan secara apa adanya (Wahyudi dan Betrisandi, 2025).

Data penelitian diperoleh melalui wawancara singkat dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di MTs Tanwirudh Dholam. Wawancara bertujuan menggali informasi mengenai kesulitan siswa, strategi pembelajaran yang telah diterapkan, dan kebutuhan guru terhadap media yang mampu mendorong aktivitas analitis siswa. Temuan lapangan tersebut menjadi dasar perancangan media pembelajaran inovatif yang relevan dengan karakteristik siswa dan konteks pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengumpulan data, penulis merancang media Puzzle-Teks Berbasis QR yang mengombinasikan aktivitas menyusun potongan teks secara fisik dengan pemanfaatan QR Code sebagai pengarah analisis struktur dan isi teks. Rancangan media ini dijelaskan secara konseptual dan operasional serta dikaitkan dengan prinsip *deep learning* yang menekankan keterlibatan kognitif, reflektif, dan kolaboratif siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Pembelajaran dan Kesulitan Analisis Teks pada Siswa MTs

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di MTs Tanwirudh Dholam, diketahui bahwa kendala terbesar dalam penyusunan dan penerapan perangkat pembelajaran Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terletak pada kemampuan siswa dalam memahami dan menganalisis teks. Sebagian besar siswa lebih menyukai kegiatan pembelajaran yang bersifat praktik, seperti membaca atau menulis teks secara langsung, dibandingkan dengan kegiatan analitis yang menuntut pemahaman mendalam terhadap struktur dan isi teks, misalnya pada materi teks rekon dan jenis teks lainnya. Kondisi ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan ketika diberikan soal yang menuntut kemampuan berpikir kritis dan analisis kebahasaan.

Permasalahan tersebut mencerminkan adanya kesenjangan antara tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan kemampuan berpikir kritis dan analitis dengan praktik pembelajaran di kelas yang masih berorientasi pada hasil akhir. Siswa membutuhkan pengalaman belajar yang memungkinkan mereka berpikir melalui aktivitas konkret agar proses analisis dapat terbentuk secara bertahap. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aktivitas praktik dengan tujuan pembelajaran analitis, khususnya dalam membantu siswa memahami struktur teks secara sistematis dan bermakna.

Rancangan Media Puzzle-Teks Berbasis QR pada Teks Rekon

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis merancang media Puzzle-Teks Berbasis QR sebagai alternatif solusi pembelajaran Bahasa Indonesia. Media ini mengintegrasikan potongan puzzle berbahan karton atau kertas tebal yang berisi bagian-bagian teks dengan pemanfaatan teknologi sederhana berupa QR Code sebagai penunjang pembelajaran digital. Setiap potongan puzzle memuat cuplikan teks yang mewakili bagian tertentu dari struktur teks dan dilengkapi QR Code yang berisi petunjuk analitis, penguatan konsep, atau kunci jawaban secara bertahap. Melalui aktivitas fisik menyusun potongan teks dan memindai QR Code, siswa tidak hanya menyusun teks berdasarkan urutan yang tepat, tetapi juga diarahkan untuk memahami fungsi setiap bagian serta menganalisis isi teks secara lebih mendalam melalui pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

Media Puzzle-Teks Berbasis QR dirancang sebagai media pembelajaran yang bersifat terpadu dan sistematis untuk membantu siswa memahami struktur dan isi teks secara lebih mendalam. Agar media ini dapat digunakan secara optimal, diperlukan pemahaman terhadap komponen-komponen penyusunnya seperti dalam Tabel 1. Bagian-Bagian dalam 1 Set Puzzle. Oleh karena itu, satu set media Puzzle-Teks Berbasis QR terdiri atas beberapa komponen inti yang saling berkaitan dan mendukung proses pembelajaran.

Tabel 1. Bagian-Bagian dalam 1 Set Puzzle

	1	2	3	4
Keterangan	Potongan Puzzle Berisi Struktur Teks	Potongan Puzzle Kosong/ Distraktor	QR Code pada Setiap Potongan	Papan Penyusunan Puzzle

1. *Potongan Puzzle Berisi Struktur Teks*

Potongan puzzle berisi struktur teks merupakan komponen utama dalam media Puzzle-Teks Berbasis QR. Setiap potongan memuat cuplikan teks yang mewakili bagian tertentu dari struktur teks, misalnya pada teks rekon terdiri atas orientasi, rangkaian peristiwa, dan reorientasi. Cuplikan teks disusun secara terpisah agar siswa dapat mengidentifikasi fungsi masing-masing bagian melalui kegiatan menyusun puzzle. Melalui komponen ini, siswa dilatih memahami struktur teks secara konkret, tidak hanya melalui penjelasan teoretis, tetapi melalui aktivitas analisis langsung terhadap isi teks.

2. *Potongan Puzzle Kosong atau Distraktor*

Potongan puzzle kosong atau distraktor berfungsi sebagai unsur penantang dalam pembelajaran. Distraktor berupa potongan teks yang tidak termasuk dalam struktur teks yang dipelajari, sehingga menuntut siswa untuk berpikir kritis dalam menentukan potongan mana yang relevan dan tidak relevan. Keberadaan distraktor mendorong siswa melakukan proses seleksi, diskusi, dan argumentasi sebelum menyusun teks secara utuh. Dengan demikian, siswa tidak sekadar menyusun secara mekanis, tetapi benar-benar memahami karakteristik dan batasan struktur teks.

3. *QR Code pada Setiap Potongan Puzzle*

QR Code ditempatkan pada setiap potongan puzzle sebagai sarana pendukung analisis dan scaffolding pembelajaran. QR Code dapat berisi petunjuk singkat mengenai fungsi bagian teks, penjelasan tambahan, rekaman suara, tautan materi pendukung, maupun kunci jawaban. Pemanfaatan QR Code memungkinkan siswa memperoleh bantuan secara mandiri tanpa bergantung sepenuhnya pada guru, sehingga mendukung prinsip pembelajaran aktif dan mandiri. Selain itu, integrasi QR Code juga memperkuat literasi digital siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

4. *Papan Penyusunan Puzzle*

Papan penyusunan puzzle berfungsi sebagai media visual untuk menempatkan potongan puzzle sesuai dengan urutan struktur teks. Papan ini dirancang dalam bentuk karton berukuran A3 yang memuat beberapa kotak sesuai struktur teks, seperti orientasi, rangkaian peristiwa, dan reorientasi. Melalui papan ini, siswa dapat melihat secara jelas alur penyusunan teks dan hubungan antarbagian teks. Penggunaan papan penyusunan membantu siswa mengorganisasi informasi secara

sistematis serta mempermudah guru dalam mengamati dan mengevaluasi proses berpikir siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Cara Pembuatan Media Puzzle-Teks Berbasis QR pada Teks Rekon

Media Puzzle-Teks Berbasis QR pada teks rekon dibuat melalui tahapan yang sederhana dan mudah diterapkan oleh guru dengan memanfaatkan bahan serta teknologi yang tersedia. *Langkah pertama*, guru menyiapkan satu teks rekon pendek yang relevan dengan Capaian Pembelajaran, terdiri atas sekitar 6–10 paragraf. Pemilihan teks rekon disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa kelas VII MTs agar mudah dipahami, namun tetap menantang secara analitis dalam mengidentifikasi struktur dan keterkaitan antarbagian teks.

Langkah kedua, teks rekon tersebut dipotong berdasarkan struktur teksnya. Satu paragraf digunakan sebagai orientasi, beberapa paragraf berikutnya sebagai rangkaian peristiwa, dan satu paragraf terakhir sebagai reorientasi. Setiap paragraf kemudian dipisahkan untuk dijadikan isi potongan puzzle, sehingga siswa dapat menyusun kembali teks rekon berdasarkan pemahaman terhadap struktur dan fungsi masing-masing bagian.

Langkah ketiga, guru membuat bentuk puzzle menggunakan aplikasi sederhana seperti Canva. Bentuk puzzle dapat berupa jigsaw atau zigzag sederhana dengan ukuran kurang lebih 7×10 cm agar mudah dipegang dan dibaca oleh siswa. Desain dibuat sederhana namun menarik untuk meningkatkan motivasi belajar tanpa mengalihkan fokus dari isi teks.

Langkah keempat, cuplikan teks rekon dimasukkan ke dalam masing-masing potongan puzzle. Teks ditulis secara ringkas, tidak terlalu kecil, dan cukup terdiri atas 3–5 baris agar tetap terbaca dengan jelas.

Langkah kelima, guru membuat QR Code menggunakan generator QR Code gratis. QR Code diisi dengan petunjuk analitis yang relevan dengan teks rekon, seperti “ini bagian awal teks”, “bagian ini berisi konflik”, atau “bagian ini menjadi penutup”. QR Code kemudian ditempatkan pada bagian pojok setiap potongan puzzle sebagai penunjang analisis siswa.

Langkah keenam, seluruh potongan puzzle dicetak menggunakan kertas tebal, seperti *art carton* 260 gsm, agar media lebih awet dan tidak mudah rusak. Penggunaan warna pastel disarankan agar teks rekon tetap jelas, nyaman dibaca, dan tidak mengganggu konsentrasi siswa.

Langkah ketujuh, guru membuat papan penyusunan puzzle dari karton berukuran A3. Papan ini dibagi menjadi beberapa kotak sesuai struktur teks rekon, yaitu orientasi, rangkaian peristiwa, dan reorientasi. Papan penyusunan berfungsi sebagai tempat siswa menempelkan potongan puzzle sesuai urutan yang benar, sehingga proses penyusunan dan analisis teks rekon dapat diamati secara visual dan sistematis.

Cara Penggunaan Media Puzzle-Teks Berbasis QR dalam Pembelajaran Teks Rekon

Penggunaan media Puzzle-Teks Berbasis QR dalam pembelajaran teks rekon dilaksanakan melalui beberapa tahapan sebagai berikut.

1. *Guru bagi siswa dalam kelompok kecil (3–4 siswa)*

Penggunaan media Puzzle-Teks Berbasis QR dalam kegiatan pembelajaran diawali dengan pembagian siswa ke dalam kelompok kecil yang terdiri atas tiga hingga empat orang. Pembagian kelompok bertujuan untuk mendorong kerja sama dan diskusi antarsiswa selama proses pembelajaran berlangsung.

2. *Guru bagikan puzzle acak (dicampur dengan puzzle distraktor)*

Setelah kelompok terbentuk, guru membagikan potongan puzzle secara acak kepada setiap kelompok, termasuk beberapa potongan puzzle distraktor yang tidak termasuk struktur teks.

3. *Selanjutnya, siswa:*

- a) diminta untuk memindai QR;
- b) membaca potongan teks;
- c) mendiskusikan struktur teksnya;
- d) menyusun potongan puzzle pada papan penyusunan sesuai dengan urutan struktur teks yang benar.

4. *Guru memeriksa hasil penyusunan*

Pada tahap berikutnya, guru memeriksa hasil penyusunan puzzle yang dilakukan oleh setiap kelompok sekaligus memberikan penguatan dan klarifikasi apabila terdapat kesalahan.

5. *Siswa merefleksi*

Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan refleksi singkat, di mana siswa diminta mengemukakan bagian teks yang paling sulit dipahami beserta alasannya. Refleksi ini bertujuan untuk melatih kesadaran metakognitif siswa serta menjadi bahan evaluasi bagi guru dalam pembelajaran selanjutnya.

Kelebihan Media Puzzle-Teks Berbasis QR pada Teks Rekon

Media Puzzle-Teks Berbasis QR pada teks rekon memiliki kelebihan dalam mendukung pembelajaran berbasis literasi dan analisis teks secara aktif. Media ini sederhana, mudah dibuat, serta dapat diterapkan tanpa fasilitas teknologi yang kompleks. Inovasi yang ditawarkan juga relevan dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia dan berpotensi dikembangkan lebih lanjut dalam penelitian pengembangan media.

Namun demikian, media ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain membutuhkan kesiapan guru dalam merancang teks dan QR Code secara tepat serta pengelolaan waktu pembelajaran yang efektif. Selain itu, keterbatasan perangkat

mobile dan rendahnya literasi teknologi siswa dapat menjadi tantangan yang perlu diperhatikan dalam implementasi media berbasis QR (Zahrah dan Wardhana, 2025). Keterbatasan ini dapat menjadi bahan pertimbangan untuk pengembangan dan penelitian lanjutan.

Relevansi Media Puzzle-Teks Berbasis QR pada Pembelajaran Teks Rekon

Hasil perancangan menunjukkan bahwa teks rekon merupakan jenis teks yang paling sesuai untuk diterapkan dalam media Puzzle-Teks Berbasis QR, khususnya pada kelas VII MTs. Hal ini karena teks rekon memiliki struktur yang jelas dan runtut, yaitu orientasi, rangkaian peristiwa, dan reorientasi, sehingga mudah divisualisasikan dalam bentuk puzzle dan dianalisis secara sistematis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Marista et al., 2021). Selain itu, keberadaan potongan puzzle distraktor mendorong siswa untuk lebih teliti dan tidak sekadar menghafal urutan teks, melainkan benar-benar menganalisis kesesuaian isi dengan struktur teks, sejalan dengan temuan bahwa pembelajaran teks rekon yang terstruktur mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap fungsi dan keterkaitan bagian-bagian teks (Rozi dan Wicalsono, 2025).

Dalam praktik pembelajaran, media ini memungkinkan siswa belajar melalui diskusi kelompok, pemindaian QR Code, dan refleksi bersama. Aktivitas tersebut sejalan dengan pendekatan *deep learning* karena siswa terlibat aktif dalam proses berpikir, menalar alasan, serta mengaitkan informasi antarbagian teks. Media Puzzle-Teks Berbasis QR juga memberi ruang bagi guru untuk berperan sebagai fasilitator, bukan satu-satunya sumber informasi. Dengan demikian, media ini berpotensi menjawab permasalahan rendahnya kemampuan analisis teks siswa sekaligus mengakomodasi kecenderungan siswa yang lebih menyukai pembelajaran berbasis praktik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan, simpulan penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks rekon di MTs masih menunjukkan adanya kesulitan siswa dalam menganalisis struktur dan keterkaitan antarbagian teks karena pembelajaran cenderung berfokus pada hasil akhir dan penggunaan media yang kurang memfasilitasi proses berpikir analitis; (2) media Puzzle-Teks Berbasis QR dirancang sebagai alternatif solusi pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas manipulatif dan teknologi sederhana untuk membantu siswa memahami struktur teks rekon secara sistematis melalui proses analisis, diskusi, dan refleksi; dan (3) penerapan media Puzzle-Teks Berbasis QR relevan dengan pendekatan *deep learning* serta selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka karena mampu mendorong keterlibatan kognitif, kolaborasi, dan peran aktif siswa dalam pembelajaran teks rekon.

REFERENSI

- Adnyana, I. K. S. (2024). Implementasi pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Retorika: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 1-14. <https://doi.org/10.37478/rjpbsi.v5i2.5304>.
- Marista, D., Utomo, P., & Trianto, A. (2021). Analisis Teks Rekon (Recount) di Surat Kabar. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 5(2), 2614-6614. <https://doi.org/10.33369/jik.v5i2.14741>.
- Nasution, A. K. P., & Batubara, M. H. (2024). Research trends in technology-enhanced language learning: A Bibliometric analysis. *Journal of Linguistics, Literature, and Language Teaching (JLLLT)*, 3(2), 111-130. <https://doi.org/10.37249/jlllt.v3i2.779>.
- Nikasari, D., Purwati, P. D., & Trimurtini, T. (2024). Pengembangan media vocabulary digital berbasis PBL untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata pada teks Deskripsi. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 16-23. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.400>.
- Nurhakim, H. Q. A., Isnani, I. R., Harsing, H., Supiana, S., & Qiqi, Q. Y. Z. (2025). Inovasi kurikulum dan teknologi pembelajaran (*Deep Learning*). *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 6(02), 134-143. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v6i02.9487>.
- Rakha, A. H. Cooperative learning with qr codes technology: Enhancing cognitive achievement and attitudes among students. in *Frontiers in Education* (Vol. 10, p. 1655913). Frontiers. <https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1655913>.
- Riandita, L., Sanjaya, R., Muftachina, N., & Anggraeni, D. (2023). Implementasi penggunaan QR Code sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa sekolah menengah pertama (SMP) Salafiyah Pekalongan. *Mozaic: Islam Nusantara*, 9(1), 15-28. <https://doi.org/10.47776/mozaic.v9i1.651>.
- Rozi, M. F., & Wicalsono, P. E. (2025). Pengaruh pembelajaran Teks Rekon terhadap kemampuan menulis siswa kelas IX. *J-SES: Journal of Science, Education and Studies*, 4(1), 1-5. <https://doi.org/10.30651/jses.v4i1.24698>.
- Wahyudi, R., & Betrisandi. (2025). Efektivitas metode *e-learning* dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Mosikolah*, 4(2), 554-562. <https://pendidikan.e-jurnal.web.id/index.php/terbaru/article/view/199>.
- Wati, D. E., & Setiyadi, D. B. P. (2025). Efektivitas penggunaan metode *outdoor learning* berbasis kode QR dalam Pembelajaran menulis Teks Rekon. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(4), 1816-1841. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i4.2221>.
- Zahrah, R. R., & Wardhana, K. E. (2025). Integrasi QR code pada *smart visual learning* media untuk pengembangan pembelajaran modern. (2025). *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 524-532. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/1311>.