

ABSTRAK

Purwati, Shovia Wahyu. 2025. *Penerapan Media Puzzle melalui QR Code dengan Pendekatan Konstruktivisme pada Materi Menulis Cerita Fantasi VII SMP*: Tesis, Jurusan Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Islam Darul Ulum Lamongan, Pembimbing (I) Dr. H. Mustofa, M.Pd. (2) Dr. Nisaul Barokati Seliro Wangi, M.P.d.

Kata Kunci: Media *Puzzle*, *QR Code*, Menulis Cerita Fantasi

Masalah yang terlihat berdasarkan latar belakang bahwa rendahnya hasil keterampilan menulis cerita fantasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan indikasi pembelajaran yang dilakukan belum terlaksana dengan baik, salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah kurangnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran yang dirasa belum tepat, maka penulis mencoba menerapkan media *puzzle* melalui *QR code* dengan pendekatan *konstruktivisme* pada materi menulis cerita fantasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan media *puzzle* melalui *QR code* dengan pendekatan *konstruktivisme* pada materi menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kedungpring- Lamongan. Media *puzzle* melalui *QR code* merupakan media yang mengintegrasikan unsur digital, visual, dan interaktif menjadi sangat penting untuk meningkatkan motivasi, kreativitas, dan keterampilan berpikir siswa, Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif melibatkan data aktivitas siswa, data aktivitas guru, dan data hasil belajar siswa. Subjek penelitian ini adalah 30 siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kedungpring- Lamongan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui teknik pengamatan (observasi), dokumentasi, dan tes hasil belajar. Instrumen penelitian mencakup lembar observasi dan tes hasil belajar siswa. Data dianalisis menggunakan analisis data siswa, analisis data guru dan analisis hasil tes siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *puzzle* melalui *QR code* dengan pendekatan *konstruktivisme* berpengaruh pada materi menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kedungpring- Lamongan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan media *puzzle* melalui *QR code* berpengaruh terhadap materi menulis cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kedungpring- Lamongan. Secara keseluruhan, dari 30 siswa yang diamati, sebagian besar memperoleh nilai akhir antara 82,1 sampai 100, yang termasuk dalam kategori sangat baik dan baik. Hanya beberapa siswa yang nilainya masih berada di kisaran 71,4 hingga 78,6. Media *puzzle* melalui *QR code* juga membantu siswa mengembangkan keterampilan lain yang penting untuk pembelajaran abad ke-21, seperti berpikir kritis dan kolaborasi. Penelitian ini merekomendasikan penerapan media *puzzle* melalui *QR code* dengan pendekatan *konstruktivisme* sebagai strategi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas keterampilan menulis cerita fantasi siswa jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP).