

ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN WORD SEARCH PUZZLE PADA MATERI ALKHBABIR KELAS VII MTS HIDAYATUL MUHAJIRIN PALANGKARAYA

Needs Analysis of Word Search Puzzle Learning Media on Al-Khabir Material for Grade VII at MTs Hidayatul Muhajirin Palangkaraya

Suci Aulia Safitri & Ahmad Maulana

IAIN Palangka Raya

suciauliasafitri2211110084@iain-palangkaraya.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Oct 22, 2024	Nov 5, 2024	Nov 18, 2024	Nov 23, 2024

Abstract

This research is to analyze the need for using Word Search Puzzle learning media in Al-Khabir material in class VII MTs Hidayatul Muhajirin Palangka Raya. The research uses a mixed method, combining quantitative and qualitative approaches, with data collected through questionnaires and interviews. The research results show that 79% of students have high interest in using Word Search Puzzle, while 21% are less interested. This media is effective in increasing students' motivation, involvement and understanding of the material being taught. Apart from that, Word Search Puzzle also stimulates critical thinking skills, accuracy and concentration. And as many as 59% of teachers only use media in the form of modules such as textbooks or worksheets, while the other 41% do not use technology-based media in learning. Thus, this research recommends the development of innovative learning media to increase student involvement in the teaching and learning process in accordance with educational needs in the digital era.

Keywords: Learning Media, Word Search Puzzle, Al-Khabir

Abstrak: Penelitian ini untuk menganalisis kebutuhan penggunaan media pembelajaran Word Search Puzzle pada materi Al-Khabir di kelas VII MTs Hidayatul Muhajirin Palangka Raya. Penelitian menggunakan metode (*mix method*), menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif, dengan data dikumpulkan melalui angket dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 79% siswa memiliki ketertarikan tinggi terhadap penggunaan Word Search Puzzle, sementara 21% kurang tertarik. Media ini efektif meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, Word Search Puzzle juga merangsang kemampuan berpikir kritis, ketelitian, dan konsentrasi. Dan sebanyak 59% guru hanya menggunakan media berupa modul seperti buku paket atau LKS, sedangkan 41% lainnya tidak memanfaatkan media berbasis teknologi dalam pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini merekomendasikan pengembangan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar sesuai dengan kebutuhan pendidikan di era digital.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Word Search Puzzle, Al-Khabir

PENDAHULUAN

Saat ini, salah satu tantangan utama dalam dunia pendidikan yang perlu segera diatasi adalah mengenai kualitas pendidikan, terutama dalam pemanfaatan elemen pendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran (Nuranita et al., 2023). Menurut Rusman (Radyuli, Wijaya, & Sanita, 2020), upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dilakukan pengembangan sistem pembelajaran yang berfokus pada siswa (*student-centered*) dan menyediakan sarana serta prasarana yang menantang, mendorong keaktifan, kreativitas, kemampuan berinovasi, serta menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Selain itu, pembelajaran juga harus dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (Haryanto, 2007). Perkembangan teknologi memerlukan adaptasi pembelajaran agar selaras dengan mengikuti zaman, termasuk dalam hal komponen pendukung seperti media, metode, dan model pembelajaran (Yunus & Fransisca, 2020).

Salah satu unsur penting dalam proses pendidikan yaitu pemanfaatan media pembelajaran (Wulandari et al., 2023). Media pembelajaran berperan penting sebagai jembatan yang menghubungkan antara guru berperan sebagai sumber informasi, sementara siswa bertindak sebagai penerima informasi (Anshori, n.d.). Dalam konteks ini, media berperan untuk memfasilitas interaksi yang lebih efektif antara guru dan siswa agar lebih efektif, serta untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Medan, 2023). Penggunaan media yang tepat dapat menciptakan suasana belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Saleh & Syahrudin, 2023). Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan pun juga dituntut untuk beradaptasi dengan berbagai inovasi yang

terjadi (Manan, 2023). Menurut (Yunus & Fransisca, 2020), dalam perkembangan teknologi yang pesat telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, di mana pembelajaran tidak lagi terbatas pada metode konvensional seperti ceramah atau diskusi. Teknologi digital kini menyediakan berbagai alternatif media pembelajaran yang lebih interaktif dan fleksibel (Ahdan, 2020). Guru dan pendidik perlu memanfaatkan teknologi tersebut untuk menciptakan pengalaman belajar yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa di era digital (Hendra et al., 2023).

Pendidikan mencakup proses belajar mengajar, baik melalui jalur formal maupun nonformal, untuk memperoleh pengetahuan (Wardana, 2019). Pengetahuan formal memengaruhi cara berpikir, perilaku, dan akhlak (Abidin, 2019). Pendidik berperan penting dalam proses ini karena mereka berinteraksi langsung dengan peserta didik. Selain mengajar, pendidik juga berperan sebagai pembimbing, inovator, pemimpin, dan pendorong kreativitas (Wahyuni, 2018). Salah satu tantangan yang sering terjadi dihadapi dalam pendidikan di Indonesia yaitu rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni (2018), salah satu penyebab utama rendahnya motivasi belajar siswa adalah metode pembelajaran yang monoton dan kurang inovatif. Banyak siswa merasa jenuh dengan metode pengajaran yang hanya berfokus pada penyampaian materi secara lisan tanpa variasi media yang menarik. Akibatnya, siswa cenderung pasif dalam mengikuti pelajaran dan kurang termotivasi untuk belajar lebih mendalam (Wahyuni, 2018). Media adalah alat untuk mentransfer atau menyampaikan pesan (Silaban et al., 2024). Media berfungsi sebagai sarana pendidikan ketika digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media sangat penting, karena tanpa bantuan media, koordinasi dalam kegiatan pembelajaran akan sulit dilakukan (Hasan et al., 2021). Media pembelajaran pada dasarnya adalah sarana untuk menyampaikan informasi dari guru sebagai komunikator kepada siswa sebagai penerima (Wulandari et al., 2023). Jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis, tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal (Saleh & Syahrudin, 2023).

Masalah utama yang dihadapi di MTs Hidayatul Muhajirin Palangka Raya, sebagaimana diungkapkan oleh para guru, adalah kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Banyak siswa merasa materi yang disampaikan terasa monoton dan kurang menantang, yang berdampak pada rendahnya motivasi dan partisipasi mereka di kelas (Pendidikan, 2024). Para guru menyadari bahwa metode pembelajaran yang digunakan saat ini belum sepenuhnya dapat merangsang kreativitas dan minat siswa. Sekolah ini memiliki

tujuan untuk membentuk siswa yang tidak hanya unggul dalam ilmu pengetahuan, tetapi juga memiliki akhlak yang baik serta rasa percaya diri yang tinggi (Badawi, 2019). Namun, para guru di sekolah ini mengungkapkan bahwa masalah utama yang mereka hadapi adalah rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Banyak siswa yang merasa bahwa materi yang disampaikan terlalu monoton, sehingga mereka kurang tertarik untuk berpartisipasi secara aktif dalam kelas (Trisnawati Trisnawati & Diena San Fauziya, 2024).

Media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas dan partisipasi siswa salah satunya adalah teka-teki kata (Word Search Puzzle). Word Search Puzzle merupakan salah satu media pembelajaran yang terbukti efektif dalam mendorong kreativitas siswa (Wahyudi & Kusumawardani, 2024). Media ini tidak hanya mengajak siswa menemukan kata-kata tersembunyi, tetapi juga melatih kemampuan mereka dalam mengenali pola, meningkatkan ketelitian, serta mendorong berpikir kritis (Reza Andri Astuti, Mega Ulpah, 2024). Word search puzzle merupakan sebuah permainan yang mengharuskan pemain untuk menemukan kata yang terdapat pada kumpulan huruf yang tersusun secara acak yang biasanya di tampilkan dalam gambar berbentuk persegi (Maula et al., 2024). Media pembelajaran ini dipilih karena dapat meningkatkan antusiasme siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran (Ellysa & Madiun, 2024). Dengan demikian, penggunaan Word Search Puzzle sebagai media pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan antusiasme siswa dan membuat proses pembelajaran lebih dinamis dan menarik (Setiyanto & Fatah Yasin, 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru di MTs Hidayatul Muhajirin Palangka Raya, diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran, penggunaan media oleh guru masih terbatas. Sebagian besar pengajaran mengandalkan metode ceramah dan penyampaian materi secara langsung, tanpa adanya variasi media pembelajaran yang inovatif. Selain itu, siswa seringkali menunjukkan rasa bosan dan kurang antusias selama kegiatan belajar mengajar. Mereka juga menginginkan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, seperti penggunaan media yang dapat melibatkan mereka secara aktif.

Untuk mengatasi masalah ini, salah satu solusi yang diusulkan adalah penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif (Siti Fatimah, Shinta April Lailia Seftiana, Afil Fres Ayu, Sri Rista, 2023). Media pembelajaran dapat membantu memfasilitasi proses belajar dengan membuat materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa (Zahwa & Syafi'i, 2022). Salah satu media pembelajaran yang dianggap

efektif meningkatkan partisipasi siswa adalah permainan Word Search Puzzle (Pertiwi, 2021). Word Search Puzzle adalah permainan yang menuntut siswa untuk menemukan kata-kata tersembunyi di antara kumpulan huruf yang disusun secara acak (Lay & Talakua, 2023). Menurut (Ellysa & Madiun, 2024), media ini dapat merangsang kemampuan berpikir kritis siswa serta meningkatkan ketelitian dan konsentrasi mereka selama proses belajar.

Penggunaan Word Search Puzzle sebagai media pembelajaran telah terbukti efektif dalam beberapa penelitian. Wahyuni (2018) dalam penelitiannya menemukan bahwa media ini tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep yang diajarkan. Hal ini disebabkan karena Word Search Puzzle menggabungkan unsur visual dan permainan yang membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menantang (Santiana et al., 2024). Selain itu, media ini juga mendorong partisipasi aktif siswa, yang merupakan salah satu elemen penting dalam pembelajaran yang berfokus pada siswa (*student-centered learning*) (Nurrita, 2018). Dalam konteks pembelajaran di MTs Hidayatul Muhajirin Palangka Raya, penggunaan Word Search Puzzle diharapkan dapat membantu mengatasi masalah rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kebutuhan terhadap media pembelajaran berbasis Word Search Puzzle pada materi Al-Khabir, serta untuk menguji efektivitas media ini dalam meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa. Dengan pendekatan campuran metode (*mix method*), penelitian ini mengintegrasikan analisis kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh data menyeluruh tentang mengenai Word Search Puzzle yang mampu berkontribusi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah ini.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode campuran (*mixed methods*), yang mencakup melalui pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan guru Akidah Akhlak untuk data kualitatif dan penyebaran angket kepada siswa untuk data kuantitatif.

Tabel 1: Aspek dan Indikator penelitian

No	Aspek	Indikator
1	Ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran	Respon ketertarikan siswa terhadap media Word Search Puzzle
2	Penggunaan media pembelajaran	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 11 November 2024 sampai 13 November 2024 di Mts Hidayatul Muhajirin Palangkaraya yang berlokasi di Jalan Sakan VIII, Palangka, Kec. Jekan Raya, Kota Palangkaraya, Kalimantan Tengah 74874. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuisisioner kepada siswa kelas VII MTs Hidayatul Muhajirin Palangka Raya yang terdiri dari 25 siswa sebagai subjek penelitian. Namun, peneliti mengambil sampel sebanyak 23 siswa, karena 2 siswa dispensasi pada saat kami memberikan kuisisioner. Sebelum para siswa mengisi kuisisioner tersebut, peneliti memberikan pengarahan dan menanyakan kepada para siswa apakah disekolah tersebut guru memberikan penjelasan materi menggunakan media atau tidak. Tahap awal penelitian bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dialami oleh siswa kelas VII MTs Hidayatul Muhajirin Palangka Raya. Setelah melakukan observasi, peneliti mulai mengumpulkan informasi dari berbagai sumber untuk menemukan solusi terhadap permasalahan yang teridentifikasi pada tahap tersebut.

Dalam penelitian ini, peran peneliti sangat penting karena sebagai pengumpul data utama. Untuk memperoleh data yang diinginkan peneliti akan hadir ditempat penelitian dan peneliti menyebarkan angket ke seluruh siswa kelas VII di MTs Hidayatul Muhajirin Palangka Raya. Penelitian ini berfokus pada analisis kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan Media Word Search Puzzle. Pengecekan keabsahan data dilakukan melalui triangulasi, di antaranya triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan model analisis Miles and Huberman, yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Analisis jawaban dari kuisisioner yang diberikan kepada siswa dilakukan dengan menghitung skor untuk setiap item dan menentukan posisi total skor dalam rentang tertentu. Setelah itu, persentase skor yang diperoleh dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\Sigma X}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Skor

ΣX = Jumlah Skor

N = Skor Maksimal (Arlis & Saputra, 2014)

Hasil persentase ini digunakan untuk menginterpretasikan tingkat kebutuhan atau efektivitas sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

HASIL

Hasil penelitian yang dilakukan di MTs Hidayatul Muhajirin Palangka Raya dengan menggunakan seluruh kelas VII. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengukur hingga sejauh mana penggunaan Word Search Puzzle sebagai media pembelajaran pada materi Al-Khabir yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa kelas VII di MTs Hidayatul Muhajirin Palangka Raya. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa perlunya media pembelajaran berbasis Word Search Puzzle yang dapat memberikan dampak positif terhadap antusiasme dan motivasi belajar siswa.

Untuk mencari nilai rata-rata keseluruhan aspek yang diteliti menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{\Sigma X}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase Skor

ΣX = Jumlah Skor

N = Skor Maksimal (Arlis & Saputra, 2014)

Setelah diperoleh nilai rata-rata, langkah berikutnya yaitu menentukan klasifikasi penilaian dengan menggunakan skala yaitu sebagai berikut:

Sangat Baik : 81-100

Baik : 75-80

Cukup: 60-74

Kurang :40-59

Sangat Kurang : ≤ 39

Tabel 2. Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Tingkat kemampuan				Rentang skor	Skor maksimal
		1	2	3	4		
1.	Pemahaman Terhadap Materi Al-Khabir					1-4	4
2.	Keterlibatan dalam Proses Pembelajaran					1-4	4
3.	Kebutuhan Media Pembelajaran Word Search Puzzle					1-4	4
4.	Motivasi Belajar, Efektivitas dan Saran Pengembangan					1-4	4
						Jumlah	16

Keterangan

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Sangat Baik

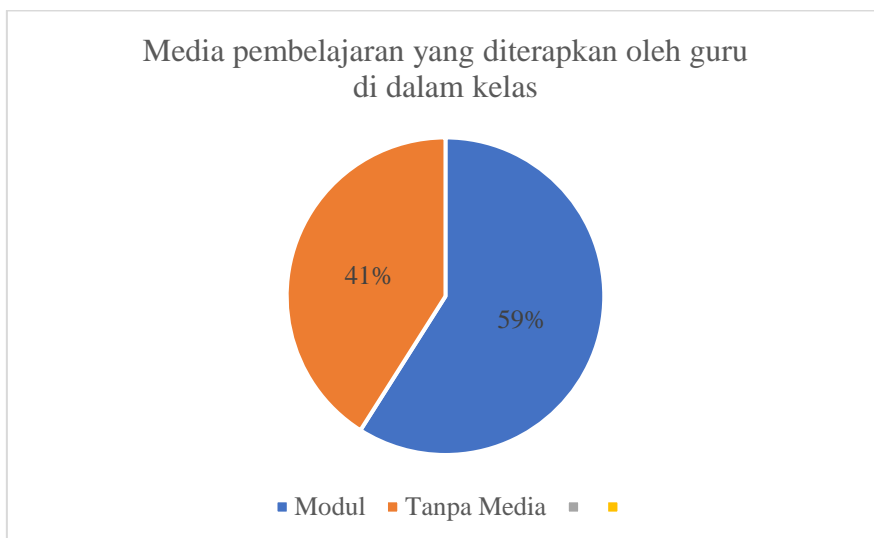
Adapun hasil penelitian yang didapatkan mengenai hasil angket kebutuhan dari siswa kelas VII dan guru mapel Akidah Akhlak di MTs Hidayatul Muhajirin Palangkaraya sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram persentase ketertarikan siswa terhadap Media Word Search Puzzle

Gambar 1 diatas menunjukkan bahwa respon siswa banyak yang tertarik bahwa pembelajaran itu harus menggunakan media. Salah satunya media word search puzzle dengan jumlah persentase 79%. Selain itu, ada sekitar 21% siswa yang merasa kurang menarik menggunakan media. Dikarenakan siswa tersebut lebih suka gaya belajarnya dengan auditori atau mendengarkan saja.

Pertanyaan kedua yaitu “Apa saja media pembelajaran yang digunakan guru di kelas”.



Gambar 2. Diagram persentase rata-rata penggunaan media oleh guru di dalam kelas

Gambar 2 diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas. Sebanyak 59% guru itu terpacu dan lebih menggunakan modul saja yang didalamnya itu hanya ada buku paket, lks dan sejenisnya. Namun, ada sekitar 41% guru yang pembelajarannya itu menggunakan media teknologi. Karena kan zaman ini seharusnya guru bisa beradaptasi dengan mengikuti perkembangan zaman dan juga menyesuaikan kebutuhan gaya belajar siswa.

PEMBAHASAN

1. Ketertarikan Peserta Didik Terhadap Word Search Puzzle

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa 79% siswa kelas VII MTs Hidayatul Muhajirin menunjukkan minat terhadap penggunaan media Word Search Puzzle dalam pembelajaran. Media ini dinilai mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Dengan memanfaatkan Word Search Puzzle, siswa merasa lebih terhibur dan tidak cepat bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Media ini juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui pendekatan bermain sambil belajar, sehingga mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif serta bermakna.

Di sisi lain, terdapat sekitar 21% siswa yang kurang tertarik menggunakan media Word Search Puzzle. Kelompok ini cenderung lebih memilih metode pembelajaran konvensional yang disampaikan langsung oleh guru. Mereka merasa bahwa pendekatan tradisional, di mana guru menjelaskan materi secara langsung, lebih cocok dengan gaya belajar mereka dan lebih mudah dipahami.

2. Pembelajaran yang Digunakan Guru

Berdasarkan hasil kuisisioner yang telah diberikan kepada guru, diketahui bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas, sekitar 59% guru cenderung lebih memilih menggunakan modul yang meliputi buku paket, lembar kerja siswa (LKS), serta materi pendukung lainnya. Metode ini masih menjadi pilihan mayoritas karena dianggap lebih praktis dan sesuai dengan pendekatan pembelajaran konvensional yang telah lama digunakan. Sementara itu, sebanyak 41% guru lainnya tanpa memanfaatkan media berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Penerapan teknologi ini dipandang penting untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman dan sekaligus memenuhi kebutuhan gaya belajar siswa yang

semakin bervariasi. Pemanfaatan teknologi, seperti perangkat lunak pendidikan, aplikasi pembelajaran, dan platform digital, memberikan kesempatan kepada guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, dinamis, dan relevan dengan tuntutan era modern.

Dalam penelitian terdahulu media penggunaan Word Search Puzzle sebelumnya dilakukan oleh beberapa penelitian. Penelitian yang dilakukan (Nuranita et al., 2023) bahwa diperoleh nilai thitung sebesar 85,87 dengan nilai ttabel 2,048. Karena thitung > ttabel, yaitu $85,87 > 2,048$, hal ini menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, dengan persentase keberhasilannya sebesar 89,11%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa metode picture and picture yang dibantu media word search puzzle memiliki pengaruh yang signifikan.. Adapun penelitian yang dilakukan oleh (Sholeh et al., n.d.) bahwa dalam aplikasi permainan adu cepat membaca menggunakan media word search puzzle, aplikasi permainan ini sebagai alternatif yang dapat digunakan untuk bermain sambil belajar. Penelitian yang diteliti oleh Fitria dalam penelitiannya sejalan bahwa word search puzzle meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran dan keuntungan yang berkontribusi signifikan terhadap pembelajaran (Fitria, 2023).

KESIMPULAN

Media pembelajaran Word Search Puzzle memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, sebagaimana terlihat dalam pembelajaran Al-Khabir di kelas VII MTs Hidayatul Muhajirin Palangka Raya. Penelitian menunjukkan bahwa 79% siswa tertarik menggunakan media ini karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan, yang dapat mengurangi kejenuhan belajar. Namun, masih ada 21% siswa yang kurang tertarik karena lebih nyaman dengan metode pembelajaran tradisional. Di sisi lain, hasil angket kepada guru menunjukkan bahwa sebagian besar (59%) masih mengandalkan modul konvensional seperti buku paket dan LKS, sementara 41% mulai mengadopsi teknologi sebagai bagian dari pembelajaran. Hal ini menunjukkan perlunya adaptasi terhadap perkembangan zaman dengan mengintegrasikan teknologi dan inovasi media pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan gaya belajar siswa yang semakin beragam.

Secara keseluruhan, penelitian ini merekomendasikan pemanfaatan media inovatif seperti Word Search Puzzle untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. M. (2019). Pengaruh Penerapan Kegiatan Keagamaan di Lembaga Pendidikan Formal Terhadap Peningkatan Kecerdasan Spiritual Anak. *AN-NISA*, 12(1), 570–582. <https://doi.org/10.30863/annisa.v12i1.452>
- Ahdan, S. (2020). Perancangan Learning Media For Basic Techniques Of Volleyball Using Android-Based Augmented Reality Technology. *Inovasi Pembangunan: Jurnal Kelitbang*, 8(03), 221. <https://doi.org/10.35450/jip.v8i03.207>
- Badawi. (2019). Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Akhlak Mulia Di Sekolah. *Seminar Nasional Pendidikan*, 207–218. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/5129>
- Ellysa, V. A., & Madiun, U. P. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Media Word Search Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas 10 D SMAN. 3(3), 694–703. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/view/5992>
- Fitria, T. N. (2023). Penggunaan teka-teki pencarian kata dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa: Tinjauan pustaka sistematis. *Jurnal Bahasa Inggris dalam Komunikasi Akademik dan Profesional*, 9 (2), 53–71. <https://doi.org/10.25047/jeapco.v9i2.3927>
- Haryanto, D. P. (2007). Inovasi Pembelajaran. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 16(VIII), 102–119. <https://doi.org/10.21009/pip.162.11>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*. <https://eprints.unm.ac.id/20720/>
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik). In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia (Issue 1)*. [https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media pembelajaran berbasis digital.pdf](https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media%20pembelajaran%20berbasis%20digital.pdf)
- Lay, C. I., & Talakua, A. C. (2023). Universitas Kristen Wira Wacana Sumba Fakultas Sains dan Teknologi SATI: Sustainable Agricultural Technology Innovation Prancangan Game Edukasi Word Serach Puzzle Berbasis Android. *SATI: Sustainable Agricultural Technology Innovation, Lcm*, 27–28. <https://doi.org/https://ojs.unkriswina.ac.id/index.php/semnas-FST/article/view/364>
- Manan, A. (2023). Pendidikan Islam Dan Perkembangan Teknologi : Menggagas Harmoni Dalam Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(1), 56–73. <https://www.jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/scholastica/article/view/1865>
- Maula, I., Matra, S. D., & Education, E. L. (2024). Pengaruh Permainan Puzzle cari kata sebagai Mdia Pengajaran Kosakata pada Siswa kelas XI TKR Utama SMK Muhammadiyah Kanjen. 5, 23–27.

- <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/kip/article/view/1978>
- Medan, U. A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Poster pada Mata Pelajaran Fiqih. 14, 438–449. <https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ansiru/article/view/16903>
- Nuranita, S. N., Ilmu, F., Dan, T., Islam, U., & Walisongo, N. (2023). Pengaruh Metode Picture and Picture Berbantu Media Word Search Puzzle Terhadap Kemampuan Kognitif Materi Kerja sama dalam Kebergaman Siswa Kelas IV di MI AL-Maftuhah Demak. Skripsi: UIN Walisongo . <https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/24125>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pendidikan, J. (2024). PEDAGOGIK. 2(2), 86–93. <https://pps.iiq.ac.id/jurnal/index.php/MISYKAT/article/view/52>
- Pertiwi, C. P. (2021). Investigating EFL Teachers' Classroom Management During COVID-19 Pandemic. Pharmacognosy Magazine, 75(17), 399–405.
- Reza Andri Astuti, Mega Ulpah, A. M. (2024). pengembangan media pembelajaran Word Search Puzzle terhadap Kreatifitas Siswa pada Materi Al-Khabir SMP IT Al-Ghazali Palangka Raya. Jurnal Pendidikan Dan Keguruan, 2(9), 1575–1586. <https://jpk.joln.org/index.php/2/article/view/359>
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). Media Pembelajaran (pp. 1–77). <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Santiana, Cahyati, S. S., Novita, D., Genua, V., Putri, S. C., Herda, R. K., Fitriana, S., Lubis, S. S. W., Musyawir, Warda, Y., Wati, S., Sina, M. W., Wardhani, R., Agustina, F. R., Siska, W., Pujasari, R. S., Lima, S. S., Wafi, M. P. P. R., Qorie, T., ... Dadan. (2024). Yuk Belajar Bahasa Melalui Media dan Sumber Belajar di Era Society 5.0. In *Akademia Pustaka* (Issue January).
- Setiyanto, S., & Fatah Yasin, I. (2024). Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Di Sma Negeri 1 Pabelan Kabupaten Semarang Menggunakan Wordwall Workshop for Creating Interactive Learning Media At Sma Negeri 1 Pabelan, Semarang District Using Wordwall. *Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 308–316.
- Sholeh, M., Fakiah, E., P, G. A., Informatika, T., Industri, F. T., Sains, I., & Yogyakarta, T. A. (n.d.). Cepat Membaca Menggunakan Permainan Multiplayer Word Search Puzzle. 123–135.
- Silaban, P. J., Ginting, E. F., Samosir, E. R., Tarigan, A. M. B., & Siringoringo, R. (2024). Sosialisasi Alat Peraga Perkalian Jarimatika di UPT SD Negeri 065015 Medan Tuntungan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(12), 3341–3345. <https://doi.org/10.59837/jpmmba.v1i12.149>
- Siti Fatimah, Shinta April Lailia Seftiana, Afil Fres Ayu, Sri Rista, V. N. (2023). Mengintegrasikan Teknologi Digital Dalam. 2(1), 10–19.
- Trisnawati Trisnawati, & Diena San Fauziya. (2024). Faktor Penyebab Kejenuhan Belajar Siswa SMP Kelas VIII Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Aliansi: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 1(5), 214–226. <https://doi.org/10.62383/aliansi.v1i5.407>
- Wahyudi, M. A., & Kusumawardani, A. (2024). The Effectiveness of Word Search Puzzle Game AS. 9(1), 43–52. <https://doi.org/https://doi.org/10.36665/elp.v9i1.817>

- Wahyuni, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Word Search Puzzle Pada Kelas X IIS SMA Negeri 16 Surabaya Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3), 336–342.
- Wardana, A. D. &. (2019). Belajar dan Pembelajaran. In CV. KAAFFAH LEARNING CENTER Kompleks. <https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/1639>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yunus, Y., & Fransisca, M. (2020). Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran kewirausahaan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 118–127. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.32424>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>