

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WORD SEARCH PUZZLE TERHADAP
KREATIFITAS SISWA PADA MATERI AL-KHABIR SMP IT
AL-GHAZALI PALANGKA RAYA**

Reza Andri Astuti *

resa112101@gmail.com

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

Mega Ulpah

megaulpah09@gmail.com

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

Ahmad Maulana

ahmadmaulana4680@gmail.com

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

Abstract

This study aims to evaluate the effectiveness of developing the Word Search Puzzle educational media in enhancing students' creativity regarding the Al-Khabir material at SMP IT Al-Ghazali Palangka Raya. This innovative educational media was developed to address the issues of low student engagement and motivation encountered during the learning process. The research method employed is Research and Development (R&D) with the 4-D development model, which involves distributing questionnaires and conducting interviews to collect data from teachers and students. The results indicate that the use of Word Search Puzzle significantly improves students' understanding and motivation, creating a more enjoyable and interactive learning experience. All students reported ease in understanding the material and an increase in learning enthusiasm. Despite some challenges related to supporting facilities affecting the effectiveness of this media, Word Search Puzzle proves effective in boosting students' creativity. The study recommends exploring other educational media that can accommodate various learning styles and improving supporting facilities at the school to enhance learning effectiveness.

Keywords: Educational Media, Word Search Puzzle, Creativity

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pengembangan media pembelajaran Word Search Puzzle dalam meningkatkan kreativitas siswa pada materi Al-Khabir di SMP IT Al-Ghazali Palangka Raya. Media pembelajaran yang inovatif ini dikembangkan untuk mengatasi permasalahan kurangnya keterlibatan dan motivasi siswa yang dihadapi selama proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4-D, yang melibatkan distribusi angket dan wawancara untuk mengumpulkan data dari guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Word Search Puzzle secara signifikan meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa, serta menciptakan pengalaman

belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Semua siswa melaporkan kemudahan dalam memahami materi dan peningkatan semangat belajar. Meskipun ada kendala terkait fasilitas pendukung yang mempengaruhi efektivitas media ini, Word Search Puzzle terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Penelitian ini menyarankan untuk mengeksplorasi media pembelajaran lain yang dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa serta perbaikan fasilitas pendukung di sekolah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Word Search Puzzle, Kreatifitas*

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan yang terus berkembang, inovasi dalam media pembelajaran sangatlah penting untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa. Pendekatan tradisional seperti ceramah atau buku teks sering kali dianggap siswa kurang menarik dan menantang. Selain itu inovasi media pembelajaran ini juga mampu menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik, sehingga proses belajar menjadi lebih relevan dan menarik. Sehingga dengan begitu tujuan pendidikan bisa tercapai lebih optimal dan siswa menjadi lebih antusias serta termotivasi dalam belajar.

Media pembelajaran adalah alat, sarana, atau teknologi yang dirancang khusus untuk mendukung proses belajar mengajar (Sri Rahayu 2024, 6). Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, guru dapat menjelaskan konsep yang sulit dengan lebih sederhana, menarik minat siswa, serta meningkatkan motivasi dan partisipasi mereka dalam belajar.

Media pembelajaran meliputi semua jenis peralatan fisik yang secara khusus dirancang untuk menyampaikan informasi dan mendorong interaksi antara pendidik dan peserta didik. Media ini bisa berupa objek nyata (seperti model atau alat peraga), bahan cetak, benda tidak asli seperti media visual (seperti gambar dan grafik), teknologi canggih seperti audio, audio-visual, multimedia, dan internet (Maisarah dkk. 2023, 44).

Media pembelajaran interaktif memiliki banyak manfaat. Diantaranya menjembatani kesenjangan antara guru dan murid serta membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien sehingga mendukung peningkatan kreativitas siswa (Ali dkk. 2024, 26). Media ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik.

Berbeda dari metode pembelajaran konvensional yang cenderung pasif, media interaktif mengajak siswa untuk berpikir kreatif dan berpartisipasi langsung dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya elemen permainan dan tantangan, siswa tidak hanya belajar materi pelajaran tetapi juga mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif mereka. Dalam hal ini, guru berperan sebagai pemandu dan pendukung siswa dalam menjelajahi media pembelajaran, serta memberikan umpan balik yang konstruktif untuk memaksimalkan potensi kreativitas siswa.

SMP IT Al-Ghazali Palangka Raya adalah sekolah berbasis Islam yang mengintegrasikan kurikulum nasional dengan pendekatan kreatif dan islami. Sekolah ini berkomitmen untuk memastikan siswa mendapatkan dasar ilmu pengetahuan dan teknologi yang solid melalui kurikulum berkualitas, sambil membentuk akhlak mulia dengan hafalan surah dan hadis serta pengembangan sikap mandiri dan percaya diri. Terletak di Jl. Rajawali VII No.006, Bukit Tunggul, Kec. Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah, sekolah ini berfokus pada pembentukan generasi berakhlak mulia yang siap menghadapi tantangan global.

Masalah utama yang dihadapi di SMP IT Al-Ghazali 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. Para guru menyadari bahwa metode yang digunakan saat ini belum sepenuhnya mampu merangsang kreativitas dan minat siswa.

Sebagai hasilnya, siswa seringkali tidak terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar, yang mempengaruhi pemahaman dan hasil belajar mereka. Sehingga diperlukan adanya inovasi dalam media pembelajaran yang dapat menghadirkan tantangan yang lebih menarik dan relevan bagi siswa untuk meningkatkan keterlibatan dan kreatifitas mereka dalam proses belajar.

Kreativitas adalah potensi *inherent* dalam diri manusia yang mencerminkan proses aktualisasi diri. Semakin sering diasah, kreativitas ini akan semakin berkembang. Pendidikan yang efektif dapat membantu mengenali dan meningkatkan kreativitas tersebut. Dalam konteks pengajaran, guru tidak hanya menjadi objek kreativitas siswa, tetapi juga dapat memunculkan kreativitas dalam dirinya sendiri. Kreativitas dapat timbul kapan saja, di mana saja, dan oleh siapa saja (Abdullah 2017, 37).

Kreativitas memainkan peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, terutama bagi siswa di tingkat SMP yang berada dalam fase perkembangan kognitif dan emosional yang signifikan. Pada tahap ini, siswa mulai mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan mencari cara untuk mengekspresikan ide-ide mereka secara lebih mandiri. Guru dapat membantu siswa menemukan solusi yang inovatif terhadap masalah, sekaligus meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan relevan.

Word Search Puzzle merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa. Media ini tidak hanya mengajak siswa untuk menemukan kata-kata tersembunyi, tetapi juga melibatkan kemampuan mereka dalam mengenali pola, mengembangkan ketelitian, dan berpikir kritis (Christiyanti Aprinastuti dkk 2023, 70). Dalam penelitian ini, Word Search Puzzle digunakan untuk memperkenalkan istilah-istilah penting dalam materi Al-Khabir dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Dengan tantangan mencari kata-kata tersembunyi yang berhubungan dengan materi pelajaran, siswa secara tidak langsung dilatih untuk memperhatikan detail, melatih kemampuan analitis, dan memperdalam pemahaman mereka tentang konsep yang diajarkan. Selain itu, penggunaan Word Search Puzzle ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar karena sifatnya yang kompetitif dan menarik. Metode ini menawarkan solusi inovatif untuk merangsang kreativitas dan keterampilan kognitif siswa dalam suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

Dalam pembelajaran materi Al-Khabir di SMP IT Al-Ghazali, peneliti menggunakan dua jenis media untuk membandingkan mana yang lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Pertama, peneliti menggunakan Word Search Puzzle, yang membuat siswa belajar sambil mencari kata-kata kunci tersembunyi. Metode ini membuat belajar menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif karena mereka bisa belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Kedua, kami menggunakan video sebagai pendamping alat bantu visual. Video ini memberikan penjelasan yang jelas dan mendalam tentang konsep-konsep Al-Khabir dengan ilustrasi dan animasi. Dengan video, siswa bisa melihat materi secara langsung dan lebih mudah mengikuti penjelasan, yang membantu mereka memahami dan mengingat materi dengan lebih baik. Siswa mendapatkan manfaat dari metode belajar yang interaktif dan visual, yang dapat mendukung pemahaman dan daya ingat mereka terhadap materi Al-Khabir secara lebih efektif.

Penelitian terdahulu mengenai pengembangan media pembelajaran Word Search Puzzle menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas belajar siswa. Penelitian oleh Sri Wahyuni H pada tahun 2017/2018 di SMA Negeri 16 Surabaya menggunakan model pengembangan 4-D menemukan bahwa Word Search Puzzle tidak hanya sangat layak digunakan berdasarkan penilaian ahli materi, media, dan evaluasi, tetapi juga berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dari 10% pada pretest menjadi 100% pada posttest. Respons siswa terhadap media ini juga sangat positif, mencapai rata-rata 93,33% (Sri Wahyuni H 2018, 336).

Di sisi lain, penelitian oleh Pandu Wahyu Gelang Pamungkas dan Muhammad Abdul Ghofur berfokus pada pengembangan Word Search Puzzle berbasis Android selama pandemi Covid-19. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dan menunjukkan bahwa media ini secara efektif meningkatkan daya ingat siswa dan hasil belajar mereka, dengan respons siswa yang juga menunjukkan peningkatan yang signifikan (Pamungkas dan Ghofur 2021, 4363).

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Tira Nur Fitria yang berfokus pada efektivitas permainan Word Search Puzzle dalam meningkatkan kosakata siswa. Penelitian ini menggunakan metode tinjauan literatur sistematis dengan menganalisis 30 artikel jurnal, di mana 12 di antaranya memenuhi kriteria untuk dijadikan data sekunder. Dari penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa setelah

guru mengajarkan kosakata menggunakan Word Search Puzzle, terdapat peningkatan skor dari pretest dan posttest, terutama pada kelas eksperimen yang menggunakan media tersebut (Fitria 2023, 50).

Untuk mengevaluasi efektivitas media Word Search Puzzle, penelitian ini mengajukan beberapa pertanyaan kunci. Pertama, bagaimana pengaruh penggunaan media ini terhadap pemahaman siswa mengenai materi Al-Khabir? Kedua, seberapa efektif media Word Search Puzzle dalam meningkatkan motivasi siswa? Ketiga, apakah siswa merasa bahwa media ini membantu mereka memahami materi Al-Khabir dengan lebih cepat dan mudah dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran lainnya?

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang mendukung kreativitas siswa di SMP IT, khususnya dalam materi Al-Khabir. Dengan menggunakan media Word Search Puzzle, penelitian ini berupaya menciptakan alat pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga efektif dalam membantu siswa memahami dan mengingat materi dengan cara yang lebih menyenangkan. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk memperkenalkan metode yang inovatif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan metode "Research and Development (R&D)". Penelitian ini menerapkan model pengembangan 4-D. Metode "Research and Development (R&D)" bertujuan untuk menghasilkan produk serta menguji efektivitas dan kelayakan produk tersebut. (R&D yang pada penelitian ini yang fokus pada pengembangan media pembelajaran (Bariah dkk. 2024, 97).

Penelitian ini melibatkan guru dan siswa di SMP IT Al-Ghazali sebagai subjek. Data dikumpulkan melalui angket yang dibagikan kepada guru dan siswa, serta wawancara dengan para guru. Proses pengumpulan data mencakup distribusi angket dan pelaksanaan wawancara untuk memperoleh informasi yang mendalam dari kedua pihak.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Ini melibatkan pengolahan dan interpretasi hasil angket dan wawancara untuk mengidentifikasi pola, tren, dan temuan yang relevan. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran yang digunakan serta memberikan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses penerapan media pembelajaran dimulai dengan penyampaian materi tentang Asmaul Husna Al-Khabir kepada siswa di SMP IT Al-Ghazali Palangkaraya. Pada tahap pertama, peneliti memberikan penjelasan mengenai definisi Al-Khabir,

yang berarti Allah Maha Mengetahui segala sesuatu dengan sangat detail dan mendalam.

Pada bagian berikutnya, peneliti membahas bagaimana sikap yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari sebagai wujud keyakinan terhadap Al-Khabir juga memberikan contoh-contoh perilaku yang mencerminkan pemahaman tentang kebesaran Allah sebagai Yang Maha Mengetahui, seperti selalu berusaha jujur serta menggarisbawahi beberapa sikap yang harus dihindari, seperti curang karena Allah mengetahui setiap perbuatan manusia. Penyampaian materi ini dilakukan dengan bantuan video yang memuat audio visual.

Setelah pemaparan materi selesai, berlanjut ke tahap penerapan media pembelajaran menggunakan Word Search Puzzle. Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami dan menghafal Asmaul Husna, khususnya Al-Khabir, dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dalam Word Puzzle tersebut, siswa diminta untuk menemukan kata-kata kunci terkait Al-Khabir, seperti "mengetahui", "curang", "tersembunyi" dan kata lain. Proses ini tidak hanya melibatkan kemampuan mereka dalam mengingat materi, tetapi juga memperkuat pemahaman konsep yang telah diajarkan sebelumnya.

Penggunaan media pembelajaran seperti Word Search Puzzle dalam kelas terbukti sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa, khususnya pada materi Al-Khabir di SMP IT Al-Ghazali Palangka Raya. Data menunjukkan bahwa 93,75% guru telah mengintegrasikan media audio visual dan Word Search Puzzle dalam metode pengajaran mereka, sementara hanya 6,25% yang belum. Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas guru memanfaatkan Word Search Puzzle sebagai alat bantu yang bermanfaat dalam proses pembelajaran. Selain itu, semua guru (100%) mengkonfirmasi bahwa media ini sesuai dengan materi pelajaran, memastikan relevansi dan efektivitasnya dalam konteks pengajaran.

Efektivitas Word Search Puzzle dalam meningkatkan pemahaman siswa sangat signifikan. Semua siswa (100%) melaporkan bahwa mereka merasa lebih mudah memahami pelajaran setelah penggunaan media ini. Ini menandakan bahwa Word Search Puzzle tidak hanya menarik tetapi juga membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Selain itu, 93,75% siswa merasakan dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman mereka terhadap materi Asmaul Husna Al-Khabir, menunjukkan kontribusi besar dari media ini dalam proses pembelajaran.

Hal ini juga ditegaskan dalam angket yang diisi Guru Pengampu Mata Pelajaran PAI bahwa Media Word Search Puzzle memiliki manfaat yang signifikan dalam mendukung penguasaan materi Asmaul Husna Al-Khabir oleh siswa. Penggunaan media ini tidak hanya membantu dalam memahami materi dengan lebih baik tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Media ini dinilai

efektif dalam mengurangi kebosanan selama pelajaran, dan memberikan daya tarik tambahan yang membuat siswa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran.

Motivasi siswa juga meningkat secara signifikan berkat penggunaan Word Search Puzzle. Sebanyak 81,25% siswa merasa lebih bersemangat mengikuti pelajaran yang menggunakan media ini, sementara 18,75% merasa sebaliknya. Ini menggarisbawahi bahwa Word Search Puzzle tidak hanya mendukung pemahaman materi tetapi juga memainkan peran penting dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Selain itu, 100% siswa merasa senang mengikuti pembelajaran karena penggunaan media yang menarik seperti Word Search Puzzle. Ini menunjukkan bahwa media ini berkontribusi pada pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan positif bagi siswa. Pengalaman belajar yang menyenangkan ini berpotensi meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pelajaran secara lebih konsisten.

Sejalan dengan pandangan Mohammad Arief Wahyudi dan Andini Kusumawardani yang menyatakan bahwa permainan *Word Search Puzzle* yang interaktif dan menantang berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan melibatkan siswa secara aktif. Manfaat lain dari permainan ini meliputi pengembangan kreativitas, peningkatan partisipasi, kemampuan berpikir kritis, serta terciptanya suasana kelas yang lebih kondusif (Wahyudi dan Kusumawardani 2024, 44).

Word Search Puzzle juga efektif dalam mengurangi kebosanan selama pelajaran. Sebanyak 81,25% siswa merasa bahwa media ini membuat mereka tidak bosan karena pembelajaran yang menarik, sedangkan 18,75% siswa merasa sebaliknya. Data ini menyoroti peran Word Search Puzzle dalam menjaga keterlibatan siswa dan mengurangi kemungkinan kebosanan yang bisa mengganggu proses belajar.

Frekuensi penggunaan media pembelajaran oleh guru juga mempengaruhi persepsi siswa tentang efektivitas Word Search Puzzle. Hanya 5% siswa yang merasa media pembelajaran digunakan hanya pada waktu-waktu tertentu, sementara 15% merasa penggunaannya belum konsisten. Sebagian besar siswa, yaitu 40%, merasa bahwa guru menggunakan media pembelajaran secara teratur, dan 20% merasa bahwa media pembelajaran digunakan sangat sering. Variasi ini menunjukkan adanya perbedaan dalam persepsi siswa mengenai konsistensi dan frekuensi penggunaan media oleh guru.

Siswa menunjukkan sikap yang umumnya positif terhadap efektivitas Word Search Puzzle dalam memahami materi Asmaul Husna Al-Khabir. Hanya 5% siswa yang merasa tidak terbantu oleh media ini, sementara 30% siswa merasa bahwa Word Search Puzzle sangat membantu dalam memahami materi tersebut, dan 25% merasa bahwa media ini memberikan dukungan yang baik. Ini menunjukkan bahwa media Word Search Puzzle memberikan dampak yang signifikan terhadap

pemahaman materi oleh siswa, dengan sebagian besar siswa merasakan manfaat dari penggunaannya.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa 40% siswa merasa lebih terbantu dalam memahami materi setelah penggunaan Word Search Puzzle, sementara 25% siswa merasa sangat terbantu. Hal ini menegaskan bahwa media ini merupakan alat yang efektif dalam meningkatkan pemahaman materi. Namun, 15% siswa merasa kurang mendapatkan bantuan dari media ini, menunjukkan adanya perbedaan dalam gaya belajar siswa.

40% siswa merasa terbantu dan 25% siswa yang merasa sangat terbantu oleh penggunaan Word Search Puzzle kemungkinan besar memiliki gaya belajar visual. Melalui permainan kata yang melibatkan teks dan penglihatan, siswa dengan kecenderungan belajar visual lebih mudah memahami materi. Eric Jensen mendefinisikan gaya belajar sebagai metode yang disukai seseorang dalam berpikir, memproses, dan memahami informasi. Krisis dalam pendidikan sering kali disebabkan oleh metode pembelajaran yang tidak efektif, dan salah satu penyebabnya adalah ketidakcocokan antara gaya mengajar guru dan gaya belajar siswa. Gaya belajar memainkan peran krusial dalam proses kegiatan belajar mengajar (Rezki dkk. 2023, 2).

Sedangkan 15% siswa yang merasa kurang terbantu oleh media ini mengungkapkan adanya perbedaan preferensi dalam gaya belajar. Berdasarkan teori Pembelajaran Berdiferensiasi, penting bagi guru untuk menyediakan berbagai metode pengajaran yang dapat memenuhi kebutuhan setiap siswa di kelas (Akbar dkk. 2023, 124). Beberapa siswa mungkin lebih efektif belajar melalui pendekatan kinestetik, auditori, atau taktil, yang kurang terakomodasi oleh media seperti Word Search Puzzle.

Diferensiasi dalam konteks pendidikan merujuk pada penyesuaian pengajaran untuk memenuhi kebutuhan individu siswa serta cara mereka belajar. Ini mencakup penyesuaian metode dan materi ajar agar sesuai dengan berbagai gaya dan preferensi belajar siswa. Dengan menerapkan diferensiasi, pendidik berusaha untuk mengakomodasi perbedaan dalam kemampuan, minat, dan gaya belajar siswa, sehingga setiap siswa dapat memahami dan menguasai materi dengan cara yang paling efektif bagi mereka (Safarati dan Zuhra 2023, 15).

Hal ini diperkuat dengan penilaian positif dari Guru pengampu Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Bapak Ahdamayasir Asmawi, S. Pd. terhadap penggunaan media Word Search Puzzle pada materi yang disajikan. Materi tersebut menurutnya menjadi mudah dipahami oleh siswa dan sesuai dengan Kurikulum Merdeka dengan bantuan media pembelajaran Word Search Puzzle. Selain itu, penjelasan materi yang dibawakan ini dinilai sangat relevan dengan praktik keagamaan sehari-hari, sehingga siswa dapat memahami dan menerapkannya dalam kehidupan mereka.

Dalam hal motivasi dan keterlibatan, 40% siswa merasa lebih rajin belajar karena penggunaan Word Search Puzzle membuat mereka lebih menyukai pelajaran. Namun, 10% siswa merasa kurang terdorong oleh media ini, meskipun sebagian besar siswa merasakan manfaat positif. Jadi persentasi tersebut, diketahui bahwa media pembelajaran Word Search Puzzle terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Penggunaan media ini membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pelajaran dan terlibat secara kolaboratif.

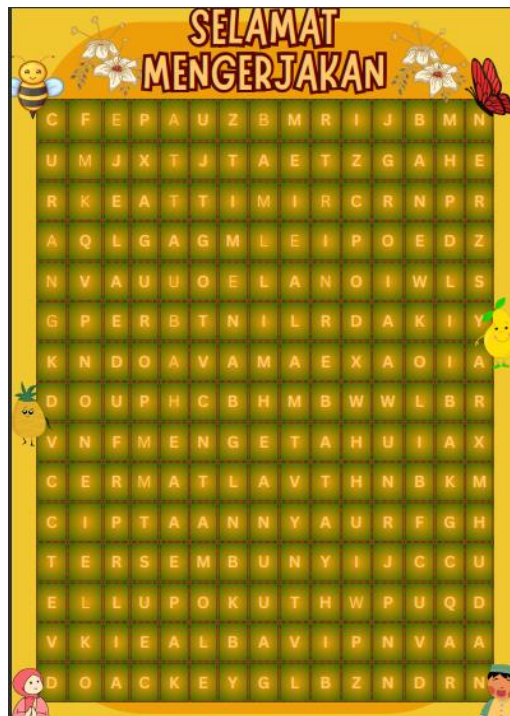
Problematika yang disampaikan oleh guru pada observasi awal dimana-mana siswa kurang tertarik untuk belajar karena mereka membutuhkan tantangan dalam proses belajar mengajar. Sehingga motivasi siswa untuk menyelesaikan tantangan dalam media Word Search Puzzle meningkat yang menjadi barometer bahwa media ini berfungsi sebagai alat yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.

Selain itu, 50% siswa merasa bahwa mereka lebih cepat memahami materi berkat penggunaan Word Search Puzzle, sementara 15% merasa bahwa media ini tidak berpengaruh signifikan terhadap kecepatan pemahaman mereka. Ini menunjukkan bahwa Word Search Puzzle memiliki dampak yang bervariasi tergantung pada pengalaman dan persepsi individual siswa.

Variasi dalam dampak ini menunjukkan pentingnya mempertimbangkan kebutuhan dan preferensi individual siswa dalam memilih media pembelajaran. Meskipun Word Search Puzzle terbukti bermanfaat bagi banyak siswa, beberapa mungkin masih memerlukan pendekatan atau media lain untuk mencapai hasil yang optimal dalam pemahaman materi. Sehingga penting untuk terus mengevaluasi dan menyesuaikan metode pengajaran agar dapat memenuhi kebutuhan beragam siswa dengan lebih efektif.

Aspek bahasa dalam media Word Search Puzzle juga mendapatkan penilaian positif. Kata yang digunakan dalam konten dianggap jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Bahasa yang dipilih sederhana dan sesuai dengan tingkat pemahaman kelas VII, dengan huruf yang digunakan juga sederhana dan mudah dibaca. Pemilihan kata dan penggunaan kalimat disesuaikan dengan kemampuan bahasa siswa tingkat Sekolah Menengah Pertama, sehingga tidak menyulitkan mereka dalam memahami materi.

Selain itu tampilan media pembelajaran Word Search Puzzle dinilai menarik, yang berkontribusi pada peningkatan semangat belajar siswa. Media ini dirancang untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan mengurangi kebosanan yang sering dialami siswa selama pembelajaran. Daya tarik visual dari media ini memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar, dan membantu mereka untuk tetap fokus pada materi pelajaran.



Gambar I: Media Pembelajaran word search puzzle

Motivasi belajar yang didorong oleh faktor internal dan eksternal memiliki kaitan erat dengan daya tarik visual media pembelajaran. Motivasi intrinsik, seperti yang dijelaskan Sardiman, mendorong siswa secara internal untuk belajar, sedangkan motivasi ekstrinsik berasal dari rangsangan eksternal, seperti dukungan keluarga atau fasilitas yang diberikan (Mayasari dkk. 2021, 175).

Daya tarik visual media, seperti pada *Word Search Puzzle*, dapat berfungsi sebagai salah satu rangsangan eksternal yang membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar. Visual yang menarik membantu meningkatkan fokus dan minat siswa pada materi pelajaran, yang pada akhirnya dapat memperkuat motivasi mereka untuk belajar secara berkelanjutan (Panggabean dkk. 2024, 82).

Dalam wawancara dengan Bapak Ahdamayasir Asmawi, beliau menyampaikan bahwa meskipun media ini berpotensi besar dalam membantu tercapainya tujuan pembelajaran, terdapat beberapa kekurangan terkait fasilitas pendukung di sekolah. Kekurangan tersebut dapat mempengaruhi efektivitas penggunaan media ini dalam proses belajar mengajar, karena fasilitas yang tidak memadai dapat membatasi potensi media tersebut dalam mendukung pembelajaran yang optimal.

Terutama, ada masalah dengan dukungan proyektor dan papan tulis yang tidak memadai, serta proyektor yang tidak sepenuhnya mendukung tampilan gambar Word Search Puzzle. Untuk mengatasi masalah ini, beliau menyarankan agar Word Search Puzzle disediakan dalam bentuk print out. Sehingga siswa dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan media tersebut selama pembelajaran.

Langkah ini diharapkan dapat meningkatkan kemudahan penggunaan media dan memastikan bahwa semua siswa dapat memanfaatkannya secara optimal selama pembelajaran. Penyesuaian seperti ini akan membantu mengatasi kekurangan fasilitas dan mendukung proses belajar yang lebih efektif, serta memaksimalkan potensi dari Word Search Puzzle sebagai alat bantu pembelajaran.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran Word Search Puzzle di SMP IT Al-Ghazali Palangkaraya telah terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa serta pemahaman materi Al-Khabir. Media ini berhasil menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang tercermin dari tanggapan positif siswa mengenai kemudahan mereka dalam memahami pelajaran dan peningkatan semangat dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, Word Search Puzzle berkontribusi dalam meningkatkan kreativitas siswa dengan cara yang menyenangkan dan memotivasi.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah untuk mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran lain yang dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, termasuk pendekatan kinestetik atau auditori. Selain itu, perbaikan pada fasilitas pendukung di sekolah sangat diperlukan, serta pertimbangan untuk menyediakan media dalam bentuk print out dapat meningkatkan efektivitas penggunaannya. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengevaluasi dampak penggunaan media pembelajaran dalam konteks materi yang berbeda dan pada tingkat pendidikan lain guna memperluas penerapan temuan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramli. 2017. "Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran." *Lantanida journal* 4 (1): 35-49.
- Akbar, Jakub Saddam, Putu Ari Dharmayanti, Vibry Andina Nurhidayah, Siti Isma Sari Lubis, Randi Saputra, William Sandy, Sri Maulidiana, dkk. 2023. *MODEL & METODE PEMBELAJARAN INOVATIF: Teori dan Panduan Praktis*. Yogyakarta: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ali, Aisyah, Lidwina Cornelia Maniboey, Ruth Megawati, Catur Fathonah Djarwo, dan Hanida Listiani. 2024. *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Bariah, Sarrul, Vidya Setyaningrum, Yayu Nidaul Fithriyyah, Erina Windiany, Farid Haluti, Sri Yani Kusumastuti, Alvira Pranata, dkk. 2024. *Buku Ajar Konsep Dasar Penelitian*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

- Christiyanti Aprinastuti dkk. 2023. *SPECIAL BOOK FOR MEDIA TUTORIAL ICT-BASED LEARNING*. Yogyakarta: Stiletto Book.
- Fitria, Tira Nur. 2023. "The Effectiveness of Word Search Puzzles Game in Improving Student's Vocabulary." *Pioneer: Journal of Language and Literature* 15 (1): 50–67. <https://doi.org/10.36841/pioneer.v15i1.2766>.
- Maisarah, Romi Mesra, Putri Agustina, Putu Satya Narayanti, Mayasari, Suyuti, Norbertus Tri Suswanto Saptadi, dkk. 2023. *Media Pembelajaran*. Banten: Sada Kurnia Pustaka.
- Mayasari, Annisa, Windi Pujasari, Ulfah Ulfah, dan Opan Arifudin. 2021. "PENGARUH MEDIA VISUAL PADA MATERI PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK." *Jurnal Tahsinia* 2 (2): 173–79. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>.
- Pamungkas, Pandu Wahyu Gelang, dan Muhammad Abdul Ghofur. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Word Search Puzzle Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Pada Saat Pandemi Covid-19." *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3 (6): 4363–73. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1464>.
- Panggabean, Justice Zeni Zari, Muhamad Januaripin, Liza Husnita, Triyana Wulandari, Mufida Nadira Yuni Pureka, Asri Masitha Arsyati, Mardiwati Mardiwati, dkk. 2024. *Teknologi Media Pembelajaran : Penerapan Teknologi Media Pembelajaran di Era Digital*. DI Yogyakarta: PT. Green Pustaka Indonesia.
- Rezki, Fenny, Cyntia Cyntia, Ana Seftiana Zuhel, Akpal Pangestu, dan Halwizal Zulkifli. 2023. "Hubungan Gaya Belajar Visual, Auditori Dan Kinestetik Terhadap Peningkatan Kecerdasan Verbal-Linguistik." *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa* 2 (1): 01–08. <https://doi.org/10.58192/insdun.v2i1.401>.
- Safarati, Nanda, dan Fatma Zuhra. 2023. "LITERATURE REVIEW: PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI DI SEKOLAH MENENGAH." *Jurnal Genta Mulia* 14 (1). <https://doi.org/10.61290/gm.v14i1.17>.
- Sri Rahayu. 2024. *MEDIA PEMBELAJARAN Konsep Dasar, Teknologi dan Implementasi Dalam Model Pembelajaran*. Medan: umsu press.
- Sri Wahyuni H. 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). <https://doi.org/10.26740/jupe.v6n3.p%p>.
- Wahyudi, Mohammad Arief, dan Andini Kusumawardani. 2024. "THE EFFECTIVENESS OF WORD SEARCH PUZZLE GAME AS MEDIA FOR TEACHING VOCABULARY." *ELP (Journal of English Language Pedagogy)* 9 (1): 43–52. <https://doi.org/10.36665/elp.v9i1.817>.