



IMPLEMENTASI MEDIA INTERAKTIF *WORD SEARCH PUZZLE* PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM KELAS XI DI MAN 1 GRESIK

Nurin Laily¹, Moh. Maghfur², M. Nawawi³, Moh. Syafi'i⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Agama Islam, Universitas Qomaruddin, Gresik, Indonesia

Abstrak

Media pembelajaran interaktif diperlukan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada siswa, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang sering dianggap monoton apabila hanya menggunakan metode ceramah. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Word Search Puzzle*, yaitu permainan pencarian kata yang memuat kata-kata kunci sesuai materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan prinsip pelaksanaan, implementasi, serta faktor pendukung dan penghambat implementasi media interaktif *Word Search Puzzle* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI di MAN 1 Gresik. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara semiterstruktur, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi, sedangkan keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prinsip pelaksanaan media telah sesuai dengan prinsip penggunaan media pembelajaran, implementasi media berlangsung melalui tahap persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif serta melibatkan siswa secara aktif. Faktor pendukung meliputi antusiasme siswa, ketersediaan sarana dan prasarana, serta kesesuaian media dengan materi, sedangkan faktor penghambat meliputi keterbatasan waktu, kendala teknis pada perangkat dan jaringan internet, serta kondisi kelas yang terkadang kurang kondusif. Berdasarkan hasil penelitian, implementasi media interaktif *Word Search Puzzle* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI di MAN 1 Gresik berlangsung melalui tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut. Pada setiap tahap tersebut, terdapat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Kata Kunci: Implementasi, Media Interaktif, *Word Search Puzzle*, Sejarah Kebudayaan Islam.

ABSTRACT

Interactive learning media are needed to create a more active, engaging, and student-centered learning process, particularly in Islamic Cultural History learning, which is often perceived as monotonous when delivered solely through the lecture method.

Informasi Artikel

Diterima: 3-08-2026

Direvisi: 10-09-2026

Diterima: 23-09-2026

Publikasi: 30-09-2026

Copyright © 2026.

Pendidikan dan Agama Islam

Email:

purpendijournal@gmail.com

Print ISSN: XXX-XXX

Online ISSN: XXX-XXX

One of the learning media that can be utilized is the Word Search Puzzle, a word-search game containing keywords related to the learning material to help students understand essential concepts in an enjoyable way. This study aimed to describe the principles of implementation, the implementation process, and the supporting and inhibiting factors of the interactive Word Search Puzzle media in Islamic Cultural History learning for eleventh-grade students at MAN 1 Gresik. This study employed a descriptive qualitative approach. Data were collected through participatory observation, semi-structured interviews, and documentation. Data were analyzed using the Miles and Huberman model, including data reduction, data display, and conclusion drawing and verification, while data validity was ensured through source and technique triangulation. The findings revealed that the implementation principles had been applied appropriately, the implementation process was carried out through the stages of preparation, implementation, and follow-up, making learning more interactive and encouraging active student participation. Supporting factors included students' enthusiasm, the availability of facilities and infrastructure, and the suitability of the media to the learning material, whereas inhibiting factors included limited instructional time, technical problems with devices and internet connectivity, and occasionally uncondusive classroom conditions. Based on the research findings, the implementation of the interactive Word Search Puzzle media in Islamic Cultural History learning for Grade XI students at MAN 1 Gresik was carried out through three stages: preparation, implementation, and follow-up. At each stage, students were involved in the Islamic Cultural History learning process.

Keywords: *Implementation, Interactive Learning Media, Word Search Puzzle, Islamic Cultural History*

Corresponding Author:

Nurin Laily

Pendidikan Agama Islam, Tarbiyah, Universitas Qomaruddin

Jln. Raya Bungah No 01 Bungah, Gresik

lailynurinn@gmail.com

PENDAHULUAN

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu mata pelajaran dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam di Madrasah Aliyah yang bertujuan memberikan pemahaman kepada siswa mengenai perkembangan peradaban Islam, tokoh, dan berbagai peristiwa sejarah (Susanti, 2025). Selain penguasaan pengetahuan, pembelajaran SKI juga diharapkan dapat menanamkan nilai keteladanan dan moral yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Anggraeni et al., 2026). Oleh karena itu, pembelajaran SKI perlu didukung proses pembelajaran yang aktif dan menarik agar materi yang bersifat naratif dan memuat banyak tokoh, istilah, serta peristiwa dapat dipahami dengan baik. Penelitian Wada & Tohet (2024) menunjukkan bahwa inovasi dalam pembelajaran SKI melalui penggunaan metode dan media yang menarik dapat

memberikan pengalaman belajar yang lebih positif serta mendorong siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Salah satu komponen yang mendukung proses tersebut adalah media pembelajaran. Media dapat membantu menyampaikan materi, memperjelas informasi, serta merangsang perhatian dan keterlibatan siswa (Arsyad, 2023). Berdasarkan hasil penelitian Nasrodin dkk (2023) Penggunaan media berbasis teknologi juga dapat mendukung pemahaman siswa dalam pembelajaran SKI sedangkan penelitian Silmi dkk (2025) menunjukkan adanya hubungan antara penggunaan media pembelajaran interaktif dengan minat belajar siswa. Namun, berdasarkan pengamatan awal di kelas XI-3 dan XI-4 MAN 1 Gresik, pembelajaran SKI masih didominasi ceramah dan penugasan kelompok. Penggunaan media yang variatif dan interaktif belum maksimal sehingga keterlibatan siswa belum merata. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara pembelajaran yang idealnya aktif dan interaktif dengan pelaksanaan pembelajaran yang masih cenderung konvensional.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran tersebut adalah *Word Search Puzzle*. Media ini berupa permainan pencarian kata dalam susunan huruf yang dapat disesuaikan dengan kata kunci materi, seperti nama tokoh, istilah, dan peristiwa sejarah. Penelitian Safitri & Maulana (2024) menunjukkan bahwa siswa memiliki ketertarikan terhadap penggunaan *Word Search Puzzle* dan media tersebut berpotensi mendukung keterlibatan serta pemahaman siswa. Penelitian Afifah dkk (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan *Word Search Puzzle* dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Sementara itu, penelitian Andri dkk (2024) mengembangkan *Word Search Puzzle* sebagai media pembelajaran yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendukung kreativitas siswa.

Meskipun telah terdapat penelitian mengenai *Word Search Puzzle*, penelitian terdahulu umumnya dilakukan pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda serta lebih banyak berfokus pada analisis kebutuhan, pengembangan media, maupun hasil penggunaan media. Penelitian yang secara khusus mengkaji proses implementasi media interaktif *Word Search Puzzle* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada jenjang Madrasah Aliyah masih terbatas.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini memberikan kontribusi ilmiah dengan memperluas kajian *Word Search Puzzle* dari aspek pengembangan dan hasil penggunaan media menuju kajian proses implementasinya dalam pembelajaran. Kontribusi tersebut diwujudkan melalui pendeskripsian tahapan persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut penggunaan media serta identifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaannya. Dengan demikian, penelitian ini memberikan gambaran empiris mengenai proses implementasi *Word Search Puzzle* sebagai media interaktif dalam pembelajaran SKI di Madrasah Aliyah.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif untuk mendeskripsikan implementasi media interaktif *Word Search Puzzle* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas XI di MAN 1 Gresik (Sugiyono,

2022). Subjek penelitian terdiri atas 1 guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan siswa kelas XI-3 dan XI-4 MAN 1 Gresik yang berjumlah 38 siswa. Informan siswa yang diwawancarai berjumlah 18 siswa, yaitu 9 siswa dari kelas XI-3 dan 9 siswa dari kelas XI-4. Pemilihan informan dilakukan secara *purposive* dengan mempertimbangkan siswa yang hadir dan berpartisipasi dalam pembelajaran menggunakan media interaktif *Word Search Puzzle*, sehingga dapat memberikan informasi sesuai dengan fokus penelitian. Penelitian dilaksanakan pada bulan April 2026. Bahan yang digunakan meliputi materi SKI, kata kunci materi, media *Word Search Puzzle*, dan perangkat pembelajaran.

Prosedur penelitian meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut. Tahap persiapan dilakukan dengan menentukan materi, menyusun kata kunci, serta menyiapkan media *Word Search Puzzle* dan perangkat pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, siswa mencari kata kunci yang berkaitan dengan materi dalam susunan huruf yang tersedia, kemudian menjelaskan keterkaitannya dengan materi pembelajaran. Tahap tindak lanjut dilakukan melalui pembahasan dan penguatan materi berdasarkan kata kunci yang ditemukan siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi (Sugiyono, 2022). Observasi digunakan untuk mengamati proses implementasi media dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada guru dan siswa untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan serta faktor pendukung dan penghambat penggunaan media. Wawancara dengan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dilakukan sebanyak satu kali, sedangkan wawancara dengan siswa dilakukan sebanyak enam kali. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa perangkat pembelajaran dan dokumentasi kegiatan. Instrumen penelitian berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, dan pedoman dokumentasi.

Analisis data dilakukan secara kualitatif terhadap data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi melalui proses pengorganisasian, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2022). Data hasil wawancara ditranskripsikan dan ditelaah untuk mengidentifikasi informasi yang relevan dengan fokus penelitian, kemudian dikelompokkan berdasarkan tema, yaitu prinsip pelaksanaan, persiapan, pelaksanaan, tindak lanjut, serta faktor pendukung dan penghambat implementasi media *Word Search Puzzle*. Data hasil observasi dan dokumentasi juga diidentifikasi untuk memperkuat temuan. Selanjutnya, data disajikan secara deskriptif dengan membandingkan informasi dari guru dan siswa serta hasil observasi dan dokumentasi. Kesimpulan ditarik berdasarkan pola dan keterkaitan data yang telah ditemukan. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan teknik dengan membandingkan informasi dari berbagai sumber dan teknik pengumpulan data.

HASIL

Prinsip Pelaksanaan Media Interaktif *Word Search Puzzle* pada Pembelajaran SKI Kelas XI di MAN 1 Gresik

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, pelaksanaan media interaktif *Word Search Puzzle* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas

XI di MAN 1 Gresik telah mempertimbangkan beberapa prinsip penggunaan media pembelajaran, terutama kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, materi, karakteristik siswa, serta kondisi pembelajaran. Nasution dkk (2026) menjelaskan bahwa pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Media tidak hanya harus menarik, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Selain itu, Faishol (2025) menyatakan bahwa pemilihan media perlu memperhatikan sarana dan prasarana, waktu, kemampuan guru, serta ketersediaan teknologi.

Kesesuaian Media dengan Tujuan Pembelajaran

Pada pembelajaran SKI kelas XI, *Word Search Puzzle* digunakan setelah guru menyampaikan materi Daulah Mughal. Berdasarkan hasil observasi, siswa diarahkan untuk menemukan kata kunci yang berkaitan dengan materi, menandainya pada media, kemudian menjelaskan keterkaitannya dengan materi yang telah dipelajari. Hal tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan Sadding XI-3, "Setelah menemukan kata kuncinya, kita tandai menggunakan laptop, lalu kata tersebut dijelaskan dan dikaitkan dengan materi yang dipelajari." Sementara itu, Faza XI-4 menyatakan, "Tidak hanya mencari kata, tetapi juga menjelaskan maknanya supaya siswa yang lain juga bisa memahami."

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa *Word Search Puzzle* digunakan tidak hanya sebagai aktivitas pencarian kata, tetapi juga sebagai sarana untuk menguatkan pemahaman siswa terhadap materi Daulah Mughal. Aktivitas menemukan kata membantu siswa mengidentifikasi kembali istilah yang berkaitan dengan materi, sedangkan kegiatan menjelaskan keterkaitannya mendorong siswa untuk mengungkapkan kembali pemahamannya. Dengan demikian, aktivitas pencarian kata menjadi bagian dari proses penguatan pemahaman terhadap materi yang telah disampaikan.

Temuan ini sejalan dengan Wahyu dkk (2021) yang menunjukkan bahwa *Word Search Puzzle* memperoleh respons positif dan dapat membantu siswa dalam mengingat materi pembelajaran. Namun, penelitian ini menunjukkan temuan yang lebih lanjut, yaitu aktivitas pencarian kata diikuti dengan kegiatan menjelaskan makna dan menghubungkannya dengan materi SKI. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *Word Search Puzzle* dalam penelitian ini tidak hanya menempatkan siswa pada aktivitas mengenali istilah, tetapi juga melibatkan siswa dalam menghubungkan istilah yang ditemukan dengan konsep dalam materi pembelajaran. Temuan tersebut memperluas penggunaan *Word Search Puzzle* sebagai media pembelajaran yang dapat diintegrasikan dengan aktivitas penguatan pemahaman sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Kesesuaian Media dengan Materi Pembelajaran

Kesesuaian *Word Search Puzzle* dengan materi pembelajaran terlihat dari pemilihan kata kunci yang digunakan dalam media. Dalam penelitian ini, *Word Search Puzzle* diterapkan pada materi Daulah Mughal dengan kata kunci yang berkaitan dengan sejarah, strategi, kemajuan, dan kemunduran Daulah Mughal. Berdasarkan hasil observasi, kata kunci yang disajikan dalam media dipilih dari beberapa poin penting pada setiap subbab materi, sehingga aktivitas pencarian kata tetap berkaitan dengan materi

yang telah dipelajari. Temuan observasi tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan siswa. Selly XI-3 menyampaikan, "Kita disuruh mencari kata kunci yang sesuai dengan materi di media *puzzle*. Terus kita maju ke depan untuk menandai kata tersebut." Sementara itu, Hanim XI-4 menyatakan, "Dari media tersebut, kita jadi nggak terlalu banyak materi yang harus dipelajari sekaligus. Kita cukup fokus ke kata kunci aja, jadi lebih ringan dan mudah. Walaupun cuma kata kunci tapi itu mencakup kesimpulan semua sub bab materi."

Hasil tersebut menunjukkan bahwa kata kunci dalam *Word Search Puzzle* dipilih berdasarkan bagian-bagian penting dari materi Daulah Mughal, sehingga pencarian kata tidak terlepas dari pembahasan yang telah diberikan. Kegiatan tersebut juga mendorong siswa untuk menghubungkan kata yang ditemukan dengan materi melalui penjelasan berdasarkan pemahaman mereka. Dengan demikian, penggunaan media tidak hanya menampilkan unsur permainan, tetapi juga mengarahkan siswa untuk mengenali kembali konsep-konsep utama dalam materi pembelajaran.

Temuan penelitian ini sejalan dengan Mardhiyah dkk (2024) yang menunjukkan bahwa media *Word Search* dapat membantu siswa memahami istilah yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Hal ini juga didukung oleh Safitri & Maulana (2024) yang menunjukkan bahwa *Word Search Puzzle* dapat mendukung keterlibatan, pemahaman, konsentrasi, dan ketelitian siswa. Persamaannya terletak pada penggunaan *Word Search Puzzle* sebagai aktivitas pencarian kata yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Perbedaannya, penelitian ini secara khusus memilih kata kunci dari poin-poin penting setiap subbab materi Daulah Mughal dan menggunakannya sebagai dasar bagi siswa untuk menjelaskan makna serta keterkaitannya dengan materi. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini menunjukkan bahwa *Word Search Puzzle* tidak hanya digunakan untuk mencari dan mengenali istilah, tetapi juga dapat menjadi media untuk menguatkan pemahaman siswa melalui pengaitan kata kunci dengan konsep utama materi SKI.

Kesesuaian Media dengan Karakteristik Siswa

Pemilihan media pembelajaran perlu memperhatikan kondisi dan kebutuhan siswa agar kegiatan belajar dapat berlangsung secara aktif. Dalam penelitian ini, karakteristik *Word Search Puzzle* yang melibatkan aktivitas mencari, menandai, dan menjelaskan kata memberikan variasi terhadap pembelajaran SKI. Kegiatan tersebut berbeda dari pola pembelajaran sebelumnya yang lebih banyak dilakukan melalui pemberian tugas dan penjelasan, sehingga memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung. Hal tersebut terlihat dari hasil wawancara dengan Bagus XI-3 yang menyatakan, "Setelah penerapan *Word Search Puzzle*, aku jadi lebih mudah mengingat materi, karena belajarnya sambil praktik, jadi nggak cuma dengar penjelasan saja." Sementara itu, Meisila XI-3 juga menyampaikan, "Seru banget, karena ada sistem siapa cepat dia dapat, jadi kita berlomba-lomba buat jawab. Terus bisa maju ke depan, nggak cuma duduk diam di kursi."

Kedua pernyataan tersebut memperlihatkan bahwa *Word Search Puzzle* memberikan bentuk pembelajaran yang lebih aktif dibandingkan kegiatan belajar yang hanya berpusat pada penjelasan guru. Praktik mencari kata membantu siswa memusatkan perhatian dan melatih ketelitian, sedangkan unsur kompetisi mendorong

mereka untuk berpartisipasi secara langsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa karakteristik media yang interaktif dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa terhadap pengalaman belajar yang lebih bervariasi. Dengan demikian, penggunaan *Word Search Puzzle* tidak hanya berfungsi sebagai variasi dalam pembelajaran SKI, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk belajar melalui praktik, berpikir, dan berpartisipasi secara langsung.

Hal tersebut sejalan dengan Wahyudi & Kusumawardani (2024) yang menunjukkan bahwa *Word Search Puzzle* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan karena aktivitas pencarian kata dapat memunculkan rasa ingin tahu siswa terhadap kata yang tersembunyi. Persamaannya terletak pada penggunaan *Word Search Puzzle* sebagai aktivitas yang memberikan pengalaman belajar yang menarik dan mendorong keterlibatan siswa. Perbedaannya, penelitian ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa tidak hanya muncul dari aktivitas mencari kata, tetapi juga melalui praktik menandai kata, menjelaskan makna, serta adanya unsur kompetisi dalam pembelajaran SKI. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini menunjukkan bahwa karakteristik *Word Search Puzzle* yang memadukan pencarian kata, praktik, penjelasan, dan kompetisi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi serta memberi ruang bagi siswa untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran.

Kesesuaian Media dengan Kondisi Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan kondisi yang mendukung pelaksanaannya, seperti ketersediaan sarana dan prasarana, alokasi waktu, serta kesiapan teknologi yang digunakan. Media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran belum tentu dapat diterapkan secara optimal apabila kondisi pendukungnya belum memadai. Dalam penelitian ini, *Word Search Puzzle* diterapkan dengan memanfaatkan laptop dan proyektor untuk menampilkan serta mengoperasikan media selama pembelajaran SKI.

Dukungan terhadap penggunaan perangkat tersebut terlihat dari hasil wawancara dengan Vino XI-4 yang menyatakan, "Nandain kata kuncinya pake laptop yang disambungkan ke proyektor, jadi teman yang lain bisa ikut berpartisipasi dalam pembelajaran." Amel XI-4 juga menyampaikan, "Fasilitas kayak laptop sama proyektor membantu banget biar pembelajarannya bisa berjalan lancar." Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa ketersediaan perangkat menjadi salah satu faktor yang mendukung keterlaksanaan *Word Search Puzzle*, karena media dapat ditampilkan dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara bersama-sama.

Di sisi lain, penerapan media masih menghadapi kendala teknis dan keterbatasan waktu. Putri XI-3 menyampaikan, "Kendalanya itu di kabel proyektor yang kadang bermasalah, tampilannya sering hidup mati dan agak mengganggu pembelajaran." Sementara itu, Afiqah XI-3 menyatakan, "Kendalanya waktunya kurang aja sih, belum semua teman dapat kesempatan buat maju ke depan." Temuan tersebut memperlihatkan bahwa keberadaan perangkat belum sepenuhnya menjamin kelancaran pelaksanaan media. Gangguan pada proyektor dapat menghambat tampilan media, sedangkan

keterbatasan waktu membatasi kesempatan siswa untuk mengikuti kegiatan secara langsung.

Kondisi tersebut sejalan dengan penelitian Misdalina et al (2024) yang menemukan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dapat mengalami hambatan karena sarana dan prasarana yang kurang memadai serta keterbatasan waktu mengajar. Persamaannya terletak pada temuan bahwa ketersediaan fasilitas dan waktu menjadi bagian penting dalam mendukung pelaksanaan media pembelajaran. Namun, penelitian ini memperlihatkan kondisi yang lebih spesifik, yaitu gangguan kabel proyektor yang menyebabkan tampilan media tidak stabil serta keterbatasan waktu yang menyebabkan belum seluruh siswa memperoleh kesempatan untuk maju ke depan. Dengan demikian, temuan penelitian menunjukkan bahwa kondisi pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan tersedianya perangkat, tetapi juga dengan kesiapan teknis dan pengelolaan waktu selama media digunakan.

PEMBAHASAN

Implementasi Media Interaktif *Word Search Puzzle* pada Pembelajaran SKI Kelas XI di MAN 1 Gresik

Implementasi media interaktif *Word Search Puzzle* dalam penelitian ini dianalisis berdasarkan tahapan pemanfaatan media yang meliputi persiapan sebelum menggunakan media, pelaksanaan penggunaan media, dan tindak lanjut setelah penggunaan media (Rahayu, 2026). Ketiga tahapan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media dilakukan sebagai suatu proses yang terencana, bukan hanya pada saat *puzzle* ditampilkan di depan kelas.

Persiapan Sebelum Menggunakan Media

Tahap persiapan diawali dengan menentukan materi sebagai dasar penyusunan *Word Search Puzzle*. Dalam penelitian ini, media disusun berdasarkan materi Daulah Mughal dengan kata kunci yang berkaitan dengan sejarah, strategi kebijakan, kemajuan, dan kemunduran Daulah Mughal. Pemilihan kata kunci tersebut didasarkan pada poin-poin penting dalam materi sehingga isi media tetap memiliki keterkaitan dengan pembelajaran yang telah diberikan.

Berdasarkan hasil observasi, *Word Search Puzzle* digunakan setelah guru menyampaikan materi Daulah Mughal. Media kemudian ditampilkan melalui proyektor pada akhir pembelajaran dan digunakan sebagai kegiatan penilaian. Pola penggunaan tersebut menunjukkan bahwa media ditempatkan sebagai aktivitas penguatan setelah siswa memperoleh pemahaman awal mengenai materi. Temuan ini diperkuat oleh Nidaul XI-3, yang menyampaikan "...di akhir pembelajaran, ditampilin media *Word Search Puzzle* buat penilaian, kita disuruh cari kata kunci yang sesuai sama materi yang sudah dipelajari, terus kalau sudah ketemu kata kuncinya dijelasin di depan kelas." Kesesuaian isi *puzzle* dengan materi juga terlihat dari pernyataan Abi XI-4, bahwa "Kata-kata yang ada juga sesuai dengan materi yang sedang dipelajari."

Kedua temuan tersebut menunjukkan bahwa media tidak digunakan sebagai kegiatan permainan yang berdiri sendiri, melainkan dirancang untuk mengaktifkan kembali pengetahuan siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Pertimbangan

tersebut sesuai dengan penjelasan Pak Randa selaku guru SKI, "Pemilihan media harus disesuaikan dengan kebutuhan materi. Tidak semua materi cocok menggunakan media yang sama, sehingga guru perlu mempertimbangkan kesesuaian antara materi dan media yang digunakan." Pernyataan tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan *Word Search Puzzle* didasarkan pada pertimbangan pedagogis, khususnya kesesuaian antara karakteristik media dan materi pembelajaran. Dalam konteks Daulah Mughal, karakteristik *Word Search Puzzle* yang memungkinkan siswa mencari kata kunci dapat dimanfaatkan untuk menguatkan kembali konsep penting yang telah disampaikan.

Temuan ini sejalan dengan Hidayanti et al (2024) yang menempatkan *Word Search Puzzle* sebagai bagian dari rangkaian pembelajaran. Persamaannya terletak pada penggunaan media sebagai bagian yang terintegrasi dengan proses pembelajaran, bukan sebagai aktivitas yang terpisah dari materi. Perbedaannya, penelitian ini menerapkan *Word Search Puzzle* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan kata kunci yang bersumber dari materi Daulah Mughal. Dengan demikian, temuan penelitian menunjukkan bahwa *Word Search Puzzle* dapat diadaptasi sebagai media penguatan pemahaman dalam pembelajaran SKI, khususnya melalui pemilihan kata kunci yang relevan dengan materi.

Pelaksanaan Penggunaan Media

Pada tahap pelaksanaan, *Word Search Puzzle* ditampilkan melalui LCD proyektor setelah penyampaian materi Daulah Mughal. Siswa mengamati susunan huruf dan mencari kata kunci yang berkaitan dengan materi. Kata yang ditemukan kemudian ditandai menggunakan laptop, setelah itu siswa diminta menjelaskan makna atau keterkaitannya dengan materi yang telah dipelajari. Berdasarkan hasil observasi, guru memberikan penguatan dan koreksi terhadap jawaban siswa untuk memastikan pemahaman terhadap kata kunci yang ditemukan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas dalam *Word Search Puzzle* terdiri atas dua tahap yang saling berkaitan, yaitu menemukan kata dan memahami maknanya. Hal ini tampak dalam wawancara Aditya XI-3, yang menyampaikan "Mencari kata kunci yang sudah tersedia di antara beberapa huruf yang diacak dalam media *Word Search Puzzle*. Kalau sudah menemukan kata tersebut kita maju ke depan untuk menandai kata kuncinya lalu menjelaskan apa makna yang terkandung dalam kata kunci itu." Pernyataan tersebut memperlihatkan bahwa siswa tidak berhenti pada proses pencarian, tetapi diarahkan untuk memberikan penjelasan atas kata yang ditemukan. Hal serupa disampaikan Ibra XI-4, "kita nggak cuma menemukan tapi juga harus mengerti apa yang dimaksud dalam kata kunci tersebut." Dengan demikian, *Word Search Puzzle* dalam penelitian ini berfungsi sebagai aktivitas yang menghubungkan proses mengenali istilah dengan pemahaman terhadap materi, sedangkan penguatan dari guru membantu mengklarifikasi jawaban siswa.

Temuan tersebut juga sejalan dengan Sari dan Afifah (2025) yang melalui pendekatan kualitatif deskriptif menunjukkan bahwa *Word Search Puzzle* dapat digunakan untuk membangun interaksi dan membuat pembelajaran lebih menarik. Persamaannya terletak pada penggunaan aktivitas pencarian kata sebagai bagian dari interaksi pembelajaran. Perbedaannya terdapat pada konteks penerapan, karena penelitian ini menggunakan *Word Search Puzzle* pada mata pelajaran SKI kelas XI dengan

materi Daulah Mughal. Kontribusi penelitian ini terletak pada penerapan media pencarian kata yang tidak hanya diarahkan untuk menemukan istilah, tetapi dilanjutkan dengan penjelasan makna dan keterkaitannya dengan materi sebagai bentuk penguatan pemahaman siswa.

Tindak Lanjut Setelah Penggunaan Media

Tahap tindak lanjut dilakukan setelah siswa menemukan kata yang terdapat dalam *Word Search Puzzle*. Siswa diminta menjelaskan makna kata atau hubungan kata tersebut dengan materi yang telah dipelajari. Guru kemudian memberikan penguatan dan koreksi terhadap jawaban siswa. Berdasarkan observasi, kegiatan tersebut juga digunakan sebagai asesmen formatif untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi. Hal tersebut terlihat dari pernyataan Eka XI-4 "...otak kita dipakai buat mikir, nyari kata, sekaligus mengingat dan memahami penjelasannya." Pernyataan tersebut diperkuat oleh Sulton XI-3 "Kalau pakai *Puzzle* itu membantu, karena kita jadi lebih mudah mengingat kata kunci dari materi. Selain itu juga ada penjelasannya, jadi nggak cuma tahu katanya aja, tapi juga paham isinya." Kedua pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Word Search Puzzle* tidak berhenti pada aktivitas menemukan kata, tetapi dilanjutkan dengan proses mengingat dan memahami materi. Kata kunci yang ditemukan menjadi penghubung bagi siswa untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari dan memahami makna yang berkaitan dengan kata tersebut. Dengan demikian, *Word Search Puzzle* berfungsi tidak hanya sebagai media yang menarik perhatian siswa, tetapi juga mendukung proses pemahaman terhadap materi pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan Mulianingsih (2026) yang menunjukkan bahwa *Word Search Puzzle* dapat digunakan sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi. Persamaannya terletak pada penggunaan *Word Search Puzzle* sebagai media pembelajaran, sedangkan perbedaannya terletak pada konteks materi dan jenjang pembelajaran. Selain itu, Imron dkk (2022) menunjukkan bahwa *Word Search Puzzle* dapat mendukung penguasaan konsep siswa. Dalam penelitian ini, siswa juga diminta menjelaskan kata yang ditemukan dan menghubungkannya dengan materi. Dengan demikian, kontribusi penting dari tahap tindak lanjut dalam penelitian ini adalah menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan *Word Search Puzzle* tidak hanya ditentukan oleh desain permainan, tetapi juga oleh aktivitas pedagogis yang mengikuti permainan tersebut. Guru tetap memiliki peran dalam mengarahkan, mengklarifikasi, dan menghubungkan jawaban siswa dengan tujuan pembelajaran.

Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Interaktif *Word Search Puzzle* pada Pembelajaran SKI Kelas XI di MAN 1 Gresik

Implementasi *Word Search Puzzle* tidak terlepas dari kondisi yang mendukung maupun menghambat pelaksanaannya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan beberapa faktor yang memengaruhi pelaksanaan media. Ringkasan faktor pendukung dan penghambat tersebut disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.
Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Implementasi
Media Interaktif *Word Search Puzzle*

Faktor Pendukung	Faktor Penghambat
Antusias dan Keterlibatan Siswa	Keterbatasan Waktu
Kesesuaian dengan Materi	Kesulitan Mencari Kata
Ketersediaan Fasilitas	Kendala Teknis
Kerja Sama dan Interaksi Siswa	Suasana Kelas Kurang Kondusif

Faktor Pendukung

Faktor pendukung yang paling terlihat adalah antusiasme siswa ketika *Word Search Puzzle* digunakan. Siswa menunjukkan perhatian terhadap tampilan media dan berusaha menemukan kata yang berkaitan dengan materi. Aktivitas pencarian yang dilakukan secara cepat juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif. Siswa tidak hanya menunggu penjelasan guru, tetapi berusaha menemukan jawaban dan menyampaikan hasil temuannya. Hal ini sejalan dengan Suyitno (2024) yang menunjukkan bahwa media permainan mencari kata dapat mendorong partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Faktor pendukung berikutnya adalah kesesuaian media dengan materi. Daulah Mughal memiliki banyak konsep yang dapat direpresentasikan melalui kata kunci. Nama Babur, Humayun, Akbar, Jahangir, Shah Jahan, Aurangzeb, wilayah, serta berbagai istilah dalam materi dapat digunakan sebagai bagian dari *puzzle*. Kondisi tersebut membuat media tidak membutuhkan perubahan bentuk materi secara berlebihan karena kata-kata kunci dapat diambil langsung dari konsep yang telah dipelajari.

Ketersediaan fasilitas juga mendukung pelaksanaan media. Laptop dan LCD proyektor memungkinkan *Word Search Puzzle* ditampilkan kepada seluruh siswa dalam satu tampilan. Dukungan jaringan internet turut membantu penggunaan media digital. Dengan demikian, keberhasilan pelaksanaan tidak hanya ditentukan oleh karakteristik media, tetapi juga oleh kesiapan sarana yang digunakan. Selain itu, kerja sama dan interaksi antarsiswa menjadi faktor pendukung dalam pelaksanaan. Siswa dapat berdiskusi ketika mencari kata dan membandingkan jawaban dengan teman. Situasi tersebut membuat kegiatan pencarian tidak hanya bersifat individual, tetapi juga menciptakan interaksi selama pembelajaran. Temuan tersebut memiliki relevansi dengan penelitian Widyaningsih dkk (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan *word square* berbantuan *Word Search Puzzle* dapat digunakan untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang berkaitan dengan motivasi siswa. Meskipun penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, keduanya memperlihatkan bahwa karakteristik media pencarian kata dapat menjadi bagian dari pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan siswa.

Faktor Penghambat

Di samping faktor pendukung, implementasi *Word Search Puzzle* juga menghadapi beberapa hambatan. Hambatan pertama adalah keterbatasan waktu. Kegiatan tidak hanya berupa pencarian kata, tetapi juga mencakup kesempatan bagi siswa untuk maju,

menandai kata menggunakan laptop, dan menjelaskan hubungan kata tersebut dengan materi. Apabila jumlah siswa yang ingin menjawab cukup banyak, waktu yang tersedia menjadi terbatas sehingga tidak semua siswa memperoleh kesempatan yang sama untuk maju.

Hambatan kedua adalah tingkat kesulitan dalam menemukan kata. Sebagian kata disusun secara horizontal, vertikal, maupun diagonal sehingga siswa membutuhkan konsentrasi dan ketelitian. Susunan huruf yang rapat juga dapat menyebabkan siswa membutuhkan waktu lebih lama untuk menemukan kata. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa tingkat kesulitan *puzzle* perlu disesuaikan dengan kemampuan siswa dan waktu pembelajaran yang tersedia. Hambatan tersebut memiliki kesesuaian dengan penelitian Afifah dkk (2025) yang menunjukkan bahwa kegiatan pencarian kata dalam *Word Search Puzzle* membutuhkan perhatian dan waktu siswa. Kesamaan tersebut memperlihatkan bahwa karakteristik media yang membutuhkan ketelitian dapat menjadi kelebihan sekaligus kendala dalam pelaksanaan. Media memberikan tantangan kepada siswa, tetapi apabila tingkat kesulitan dan waktu tidak disesuaikan, kegiatan dapat berlangsung lebih lama dari yang direncanakan.

Hambatan berikutnya berkaitan dengan aspek teknis. Penggunaan media berbasis digital bergantung pada kondisi laptop, LCD proyektor, dan jaringan internet. Gangguan pada perangkat atau jaringan dapat menghambat tampilan media dan mengurangi kelancaran aktivitas. Selain itu, penyusunan *Word Search Puzzle* juga membutuhkan persiapan, mulai dari menentukan kata kunci, menyusun huruf, menyesuaikan tingkat kesulitan, hingga memastikan media dapat ditampilkan dengan baik. Temuan tersebut juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menghadapi kendala yang berkaitan dengan penguasaan teknologi dan keterbatasan waktu. Penelitian tersebut juga menekankan pentingnya dukungan serta kesiapan dalam penggunaan media agar pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Hal ini memperkuat temuan penelitian bahwa kesiapan teknis dan pengelolaan waktu perlu diperhatikan dalam penerapan *Word Search Puzzle* (Nenohai et al., 2023).

Selain kendala teknis, suasana kelas yang kurang kondusif juga menjadi faktor yang dapat menghambat kelancaran pelaksanaan *Word Search Puzzle*. Berdasarkan hasil observasi, kondisi kelas terkadang menjadi kurang kondusif ketika siswa saling berdiskusi dan berusaha menemukan kata pada waktu yang bersamaan. Aktivitas tersebut dapat menimbulkan suara yang cukup ramai sehingga perhatian siswa tidak selalu terpusat pada media dan arahan guru. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif yang melibatkan banyak siswa secara bersamaan memerlukan pengelolaan kelas agar aktivitas tetap terarah dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Temuan penelitian di MAN 1 Gresik memiliki kesesuaian dengan penelitian Fitria (2023) yang menunjukkan bahwa *Word Search Puzzle* dapat digunakan untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang melibatkan siswa. Afifah dkk (2025) menekankan aspek keaktifan siswa, Widyaningsih dkk (2025) menunjukkan keterkaitannya dengan motivasi, Hidayanti dkk (2024) menunjukkan penggunaannya sebagai bagian dari strategi pembelajaran, sedangkan Sari & Afifah (2025) menunjukkan

penggunaannya dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui pendekatan kualitatif. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki posisi yang berbeda. Sebagian penelitian terdahulu berfokus pada pengaruh, peningkatan, atau dampak penggunaan *Word Search Puzzle*, sedangkan penelitian ini berfokus pada proses implementasi media dalam pembelajaran SKI. Fokus tersebut memungkinkan penelitian ini menggambarkan bagaimana media dipilih berdasarkan materi, bagaimana media dipersiapkan dan digunakan, bagaimana siswa terlibat dalam aktivitas pencarian dan penjelasan kata, serta faktor apa saja yang mendukung dan menghambat pelaksanaannya.

Perbedaan konteks juga menjadi kontribusi penelitian ini. Penelitian terdahulu banyak dilakukan pada mata pelajaran seperti PPKn, Pendidikan Pancasila, atau Pendidikan Agama Islam, sedangkan penelitian ini menerapkan *Word Search Puzzle* pada mata pelajaran SKI kelas XI di MAN 1 Gresik, khususnya materi Daulah Mughal. Karakteristik materi SKI yang memuat tokoh, istilah, wilayah, dan peristiwa sejarah memberikan konteks tersendiri dalam pemanfaatan media pencarian kata.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai implementasi media interaktif *Word Search Puzzle* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas XI MAN 1 Gresik, dapat disimpulkan bahwa implementasi media telah dilaksanakan dengan menyesuaikan tujuan pembelajaran, materi, karakteristik siswa, serta kondisi pembelajaran. Pelaksanaan media berlangsung melalui tahap persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut, dengan melibatkan siswa secara langsung dalam menemukan kata-kata kunci, menandai jawaban, serta menghubungkannya dengan materi yang telah dipelajari. Penggunaan media *Word Search Puzzle* menunjukkan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Pelaksanaannya didukung oleh antusiasme dan partisipasi siswa, ketersediaan sarana dan prasarana, serta kondisi lingkungan belajar yang kondusif, sedangkan faktor penghambat meliputi keterbatasan waktu, ketidakstabilan jaringan internet, kendala perangkat, dan belum meratanya kesempatan siswa untuk berpartisipasi secara langsung. Dengan demikian, *Word Search Puzzle* dapat digunakan sebagai salah satu media pendukung dalam pembelajaran SKI yang melibatkan siswa secara aktif dalam memahami kata-kata kunci dan materi pembelajaran. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penggunaan *Word Search Puzzle* pada materi, jenjang, atau mata pelajaran yang berbeda serta mengkaji pengembangan fitur dan pola permainan yang dapat memberikan kesempatan partisipasi secara lebih merata kepada siswa.

SARAN

Penggunaan media interaktif *Word Search Puzzle* dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam pembelajaran SKI, khususnya untuk membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menarik. Guru diharapkan dapat menyesuaikan penggunaan media dengan materi, waktu pembelajaran, serta kondisi sarana dan prasarana agar penerapannya berjalan secara optimal. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji penggunaan *Word Search Puzzle* pada materi,

jenjang, atau konteks pembelajaran yang berbeda dengan cakupan yang lebih luas, sehingga dapat diperoleh gambaran yang lebih beragam mengenai penerapan media tersebut dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, H. N., Alim, J. A., & Ulya, Z. (2025). Gambaran Penggunaan Media Word Search terhadap Partisipasi Aktif Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 3. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v3i4.746>
- Andri, R., Ulpah, M., & Maulana, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Word Search Puzzle Terhadap Kreativitas Siswa Pada Materi Al-Khabir SMP IT Al-Ghazali Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 2(9), 1577.
- Anggraeni, D., Fauziyah, F. N., Mustikasari, N., & Azzahra, S. (2026). *Peran Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dalam Membentuk Karakter Religius Siswa Kelas IV SD/MI*. 3(4), 503–510.
- Arsyad, A. (2023). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Faishol, R. A. S. F. R. (2025). Strategi Pemilihan Media Pembelajaran Berdasarkan Analisis Karakteristik Peserta Didik dan Tujuan Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 1, 282–293.
- Fitria, T. N. (2023). Using Word Search Puzzle in Improving Students ' English Vocabulary : A Systematic Literature Review. *Journal of English in Academic and Professional Cpmmunication*, 9(2), 53–71. <https://doi.org/10.25047/jeapco.v9i2.3927>
- Hidayanti, N., Rukmini, D., & Haryanti, R. P. (2024). The Implementation of Word Search Puzzle wit Numbered Heads Together Strategy to Increase Students Vocabulary Mastery. *English Education Journal*.
- Imron, A., Anggara, D., & Lestari, F. D. (2022). Enhancing Adolescent Physical Development Understanding : Evaluating the Impact of Word Search Puzzle Games on Student Mastery. *Jurnal Pendidikan*, 14, 6094–6101. [10.35445/alishlah.v15i4.4616](https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i4.4616)
- Mardhiyah, A., Zulaili, I. N., & Rahmawati, L. (2024). The Influence of Using Word Search Learning Media on Students' Javanese Cltural Knowledge. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 8(1), 34–40. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v8i1.9512>
- Mauliyda Syita Ritonga, M. S. (2025). Implementasi Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Mata Pelajaran IPA pada Materi Tata Surya di Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 860.
- Misdalina, M., Miranti, & Tanzimah. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Penggerak SD Negeri 72 Palembang. *Jurnal EduTech*, 10(2), 387–392.
- Mulianingsih, A. N. A. A. F. (2026). Media Pembelajaran Teka Teki Silang dan Word Search : Inovasi Pembelajaran IPS Kelas VIII SMP. *Junal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(1), 81–90. <https://doi.org/10.51878/social.v6i1.9082>
- Nasrodin, Muttaqin, A. I., & Dhani, D. A. (2023). Penerapan Video Animasi Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Guna Mmeperdalam Pemahaman Peserta Didik di Era Digital. *International Journal of Educational Resources*, 4. <https://doi.org/10.59689/incare.v4i4.864>
- Nasution, S., Rahman, A., Hasibuan, F., & Sari, D. A. (2026). Pemilihan Media Pembelajaran.

Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, 5(1), 43–48.

- Nenohai, J. A., Minata, Z. S., Rokhim, D. A., & Ronggopuro, B. (2023). Analysis of The Needs of Teachers of SMAN 3 Sidoarjo in the Creation and use of Learning Media. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(3), 265–273. <https://doi.org/10.21831/jitp.v10i3.54691>
- Rahayu, S. (2026). Pemanfaatan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas II di Sekolah Luar Biasa Islam Terbaru Baitul Jannah Bandar Lampung.
- Safitri, S. A., & Maulana, A. (2024). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Word Search Puzzle Pada Materi Al Khabir Kelas VII MTs Hidayatul Muhajirin Palangkaraya. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 4, 1242–1255.
- Sari, H. P., & Afifah, N. (2025). Using Word Puzzle Media to Increase Student Interactivity Islamic Religious Education Learning. *International Journal on Advanced Science, Education and Religion*, 8(1).
- Silmi, S., Rizqa, M., & Rafiq, A. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs Hadanah Darussalam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3, 763. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i3.1578>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.
- Susanti, W. (2025). Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah. *Jurnal Kajian Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 32–43. <https://doi.org/10.33507/pai.v4i1.2017>
- Suyitno, S. S. H. A. I. (2024). Penerapan Media Permainan Mencari Kata untuk Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada Peserta Didik Kelas VIII 4 UPT SPF SMP Negeri 7 Makassar. *Journal of Social Sciences*, 1–11.
- Wada, N., & Tohet, M. (2024). Inovasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Probolinggo. *Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Keislaman*, 11(2), 166–172. <https://doi.org/10.31102/alulum.11.2.2024.166-172>
- Wahyu, P., Pamungkas, G., & Ghofur, M. A. (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), 4363–4373. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1464>
- Wahyudi, M. A., & Kusumawardani, A. (2024). The Effectiveness Of Word Search Puzzle Game As Media For Teaching Vocabulary. *Journal Of English Language Pedagogy*, 9(1), 43–52. <https://doi.org/10.36665/elp.v9i1.817>
- Widyaningsih, H., Supentri, & Primahardani, I. (2025). Model Pembelajaran Word Square Berbantuan Media Word Search Puzzle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 1 Bathin Solapan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 513–523.