Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
5 (2) 2025, Page: 5521-5531

Implementasi Media Pembelajaran *Word Search Puzzle* Sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik

M. Fatchurahman[1], Reza Andri Astuti[2], Arliansyah[3]
[1-3]Universitas Muhammadiyah Palangka Raya, [2]Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya
Corresponding Author: M. Fatchurahman, E-mail: mfatchurahman789@gmail.com

Published: June, 2025

ABSTRAK

Permasalahan kesulitan belajar peserta didik kelas VII SMP IT Al-Ghazali Palangka Raya pada mata pelajaran PAI materi Asmaul husna Al-khabir, sehingga menyebabkan menurunnya kreativitas para peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskrisikan Implementasi Media Pembelajaran Word Search Puzzle dengan Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta didik Kelas VII Pada Materi Al-Khabir SMP IT Al-Ghazali Palangka Raya dan pengaruhnya terhadap meningkatnya kreativitas para peserta didik. Subjek dalam penelitian adalah guru PAI dan peserta didik kelas VII SMP IT Al-Ghazali. Teknik penggalian data menggunakan kuesioner, observasi dan wawancara. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penerapan Media Pembelajaran Word Searxh Puzzle Upaya Meningkatkan Kreativitas Peserta didik Kelas VII Pada Materi Al-Khabir SMP IT Al-Ghazali Palangka Raya memberikan kemudahan peserta didik untuk memahami materi Al-Khabir dan meningkatkan kreativitas para peserta didik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Word Search Puzzle, Kreatifitas

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Dalam perspektif Islam, ilmu pengetahuan memegang peranan kursial dan memiliki kedudukan yang sangat penting (Muslimah et al., 2020). Dalam pendidikan itu sendiri, terdapat proses pembelajaran untuk mencapai tujuan dari pendidikan. Pada proses pembelajaran, terjadi perolehan ilmu dan pengetahuan serta pembentukan sikap dan karakter peserta didik. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016, proses belajar mengajar di sekolah hendaknya dilaksanakan dengan **membangkitkan semangat, komunikatif, merangsang, menarik,** serta **mendorong** peserta didik untuk **terlibat aktif** dengan **menyediakan kesempatan** yang memadai, **inisiatif, daya cipta**, dan **kebebasan** yang selaras dengan **potensi, ketertarikan**, dan **pertumbuhan fisik serta mental** peserta didik (Permana et al., 2022).

Sekarang masih banyak pendidik yang menerapkan pembelajaran *teacher-center* atau pembelajaran yang berpusat pada guru pada saat proses pembelajaran (Nugraha et al., 2018). Pembelajaran *teacher-center* lebih mementingkan hasil daripada proses pembelajaran (Anwar, 2025). Sebenarnya pembelajaran seperti itu tidak salah, hanya jika dalam penerapannya pendidik melibatkan peserta didik agar lebih aktif pada saat proses pembelajaran seperti proses tanya jawab maupun penyampaian pendapat. Di samping itu, kendala umum dalam proses pembelajaran adalah pengajar yang kerap menggunakan cara mengajar yang

monoton, yang mengakibatkan peserta didik menjadi pasif dan kesulitan mencerna materi yang diajarkan (Safitri et al., 2025).

Oleh karena itu pendidik dituntut untuk mengatasi persoalan ini dan membuktikan kemampuannya untuk tidak terpaku pada metode pengajaran yang hanya berupa ceramah dan tidak bervariasi. Dengan begitu, perlu adanya perubahan proses pembelajaran menjadi pembelajaran yang berfokus pada peserta didik *(student-center)* agar mendukung partisipasi peserta didik agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Perubahan tersebut dapat dimulai dengan penggunaan media dalam implementasi proses belajar peserta didik agar peserta didik paham terhadap materi pembelajaran dan kesesuaiannya dalam kehidupan sehari-hari (Isnah et al., 2025). Penggunaan model dan media pembelajaran memberikan kemudahan baik bagi peserta didik untuk memahami materi maupun bagi guru untuk menyampaikannya.

Melalui pemaparan di atas, dapat dilihat bahwa diperlukannya sebuah media untuk menyampaikan materi pembelajaran demi menciptakan pembelajaran yang menarik. Salah satu model dan media yang dapat diterapkan adalah *word search puzzle* untuk meningkatkan kreatifitas peserta didik (Sari et al., 2025). Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dibahas mengenai penerapan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran PAI. Tujuan dari penelitian yang dilakukan ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi media pembelajaran *word search puzzle* upaya meningkatkan kreativitas peserta didik kelas VII pada materi al-khabir SMP IT Al-Ghazali Palangka Raya, dan pengaruhnya terhadap pemahaman materi al-khabir dan hasil belajar peserta didik.

Penggunaan *word search puzzle* berpotensi meningkatkan capaian belajar peserta didik. Secara garis besar, terdapat dua kelompok faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik, yaitu dari dalam diri (internal) dan dari luar diri (eksternal). Ketertarikan peserta didik dalam belajar merupakan salah satu faktor internal yang memiliki korelasi kuat dengan hasil belajarnya. Kurangnya *antusiasme* peserta didik dapat mengakibatkan rendahnya perolehan hasil belajar (Amalia 2022).

Keampuhan *media word search puzzle* dalam memengaruhi ketertarikan dan hasil belajar didukung oleh sejumlah studi serupa. Contohnya, penelitian oleh Sri Wahyuni H (2018) di SMA Negeri 16 Surabaya, yang menerapkan model pengembangan 4-D, menemukan bahwa teka-teki cari kata tidak hanya sangat valid untuk digunakan berdasarkan penilaian ahli materi, media, dan evaluasi, tetapi juga berhasil menaikkan hasil belajar peserta didik dari 10% pada tes awal menjadi 100% pada tes akhir. Tanggapan peserta didik terhadap media ini pun sangat positif, dengan rata-rata mencapai 93,33%.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pamungkas dan Ghofur (2021) menitikberatkan pada pengembangan Teka-Teki Cari Kata berbasis Android selama masa pandemi Covid-19. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dan memperlihatkan bahwa media ini secara efektif mempertajam daya ingat peserta didik dan meningkatkan hasil belajar mereka, dengan umpan balik peserta didik yang juga menunjukkan peningkatan yang berarti.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif. Metode kualitatif termasuk metode artistik lantaran alur penelitiannya yang tidak terlalu terpola, dan termasuk pada metode interpretatif karena data yang dihasilkan dalam suatu penelitian cenderung berkorelasi dengan interpretasi data yang dihimpun secara langsung dilapangan (Norhilaliyah & Muslimah 2021). Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan dengan mengmpulkan informasi dengan tujuan untuk menelaah dan menganalisis suatu fenomena, di mana peneliti berperan sebagai alat pengumpul data utama. Dalam penelitian kualitatif, data tidak diperoleh melalui metode statistik maupun teknik pengukuran kuantitatif lainnya (Robiadi & Muslimah 2021).

Sedangkan metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menganalisis atau menjelaskan temuan, namun tidak digunakan untuk menarik kesimpulan yang luas. Metode deskriptif kualitatif ini merupakan metode penelitian dengan cara mendeskripsikan, memaparkan, serta menganalisis keseluruhan data yang terkumpul selama kegiatan lapangan menjadi objek penelitian dari suatu keadaan (Normuslim et al., 2020). Pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan teknik observasi, interview, dan kuesioner. Interview diartikan sebagai rangkaian kegiatan yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang tepat dan terpercaya. Menurut Nasution, pengamatan menjadi dasar bagi semua ilmu, karena setiap ilmuwan dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta tentang kenyataan yang diperoleh melalui pengamatan. Aspek-aspek yang menjadi perhatian dalam penelitian kualitatif ini adalah teknik observasi pada tempat, orang yang terlibat, dan aktivitas. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini, yang dimaksud tempat adalah sekolah, subjeknya adalah peserta didik, dan kegiatannya adalah aktivitas belajar peserta didik.

Penelitian melibatkan guru PAI dan peserta didik kelas VII di SMP IT Al-Ghazali Palangka Raya sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarkan kepada guru PAI dan peserta didik kelas VII SMP IT Al-Ghazali Palangka Raya, observasi, serta interview dengan pengajar PAI. Selain itu proses pengumpulan datanya juga mencakup pembagian kuesioner dan pelaksanaan observasi serta interview guna mendapatkan informasi yang mendalam dari kedua belah pihak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap implementasi, peneliti menguji coba media pembelajaran *word search puzzle* pada peserta didik kelas VII di SMP IT Al-Ghazali Palangka Raya. Media ini diterapkan pada bagian materi "Al-Khabir" yang mengajarkan sifat-sifat Allah SWT. Sebelum penerapan, peneliti mempersiapkan guru dan peserta didik dengan menjelaskan cara kerja dan fungsi media *word search puzzle*. Selama pelaksanaan, peserta didik dibagi dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan puzzle. Proses pembelajaran berlangsung dengan baik, dan peserta didik menunjukkan semangat yang tinggi dalam pembelajaran. Setelah penerapan, peneliti menggunakan kuesioner untuk melihat respons peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan. Berikut adalah hasil kuesioner respon peserta didik.

Tabel 1. Hasil Kuesioner Respon Peserta didik

NO	Responden	Presentase Validasi	Kriteria
1.	Peserta didik	70,5%	Cukup

Berdasarkan implementasi media pembelajaran *word seach puzzle* hasil persentase kuesioner yang diisi oleh peserta didik, diperoleh skor sebesar 70,5%, yang dapat dilihat dalam Tabel 1. Skor ini mengindikasikan kategori "Cukup". Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa peserta didik memberikan respons yang cukup positif terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti dalam proses pembelajaran mengenai materi Al-Khabir di kelas VII SMP IT Al-Ghazali Palangka Raya. Selain membagikan kuesioner kepada peserta didik, peneliti juga melibatkan guru untuk mengisi kuesioner guna melihat respon guru terhadap media pembelajaran *word search puzzle* yang digunakan. Berikut adalah hasil dari kuesioner respon guru.

Tabel 2. Hasil Kuesioner Respon Guru

NO	Responden	Presentase Validasi	Kriteri
1.	Guru	80%	Baik

Berdasarkan hasil kuesioner jawaban guru terhadap persentase kuesioner yang diisi, diperoleh skor sebesar 80%. Skor ini berada dalam kategori "Baik," yang menunjukkan bahwa guru PAI Bapak AS, memberikan tanggapan positif pada media pembelajaran yang digunakan. Dari hasil kuesioner tersebut maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran berupa *word search puzzle* mendapat respons yang baik dari guru PAI Bapak AS di SMP IT Al-Ghazali Palangka Raya. Hasil ini mencerminkan media *word seach puzzle* yang digunakan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik kelas VII pada materi Al-Khabir.

Pengenalan media pembelajaran *word search puzzle* diawali dari pemberian materi tentang Asmaul Husna Al-Khabir pada peserta didik kelas VII SMP IT Al-Ghazali Palangka Raya. Tahap pertama peneliti menjelaskan pengertian al-Khabir yang artinya Allah mengetahui segala sesuatu secara detail dan mendalam. Selanjutnya peneliti akan membahas bagaimana sikap terhadap Al-Khabir sebagai wujud keyakinan yang dapat diamalkan dalam kehidupan sehari-hari dan seperti biasa keimanan kepada Allah sebagai Tuhan Yang Maha Tahu, serta memberikan contoh-contoh perbuatan yang mencerminkan pemahaman tentang kehebatan.

Setelah materi disampaikan, sesi berikutnya adalah praktik dengan media pembelajaran *word search puzzle*. Media ini bertujuan untuk memfasilitasi pemahaman dan hafalan Asmaul Husna, terutama Al-Khabir, melalui metode yang lebih menarik dan interaktif. Dalam *puzzle* tersebut, peserta didik bertugas

mencari kata kunci yang berkaitan dengan Al-Khabir, contohnya "mengetahui", "curang", "tersembunyi", dan lainnya. Kegiatan ini tidak hanya menguji daya ingat peserta didik terhadap materi, tetapi juga memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep yang telah diajarkan.

Penggunaan media pembelajaran seperti word search puzzle dalam kelas terbukti sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi peserta didik, khususnya pada materi Al-Khabir di SMP IT Al-Ghazali Palangka Raya. Berdasarkan data, sebagian besar guru (93,75%) telah menggunakan media audio visual dan *word search puzzle* dalam pembelajaran, sedangkan sebagian kecil (6,25%) belum. Ini menandakan bahwa kebanyakan guru menganggap word seach puzzle sebagai alat bantu yang berguna dalam pembelajaran. Lebih lanjut, seluruh guru (100%) menyatakan bahwa media ini relevan dengan materi ajar, sehingga menjamin kesesuaian dan efektivitasnya dalam konteks pembelajaran.

Pemanfaatan media *word search puzzle* terbukti sangat berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Seluruh peserta didik kelas VII (100%) menyatakan bahwa mereka merasa lebih mudah mengerti materi pelajaran khusus nya materi Asmaul Al-Khabir setelah menggunakan media ini. Hal ini menunjukkan bahwa media *word seach puzzle* tidak hanya menarik perhatian tetapi juga efektif membantu peserta didik dalam mencerna materi pelajaran. Selain itu, 70,5% peserta didik kelas VII merasakan dampak positif yang besar pada pemahaman mereka tentang materi Asmaul Husna Al-Khabir, mengindikasikan kontribusi signifikan media ini dalam proses belajar.

Pendapat serupa disampaikan oleh Bapak AS, Guru PAI, melalui kuesioner, yang menyatakan bahwa media *word search puzzle* memberikan manfaat berarti dalam membantu peserta didik kelas VII untuk menguasai materi Asmaul Husna Al-Khabir. Pemanfaatan *word search puzzle* tidak hanya mempermudah pemahaman materi, tetapi juga bisa menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta berpotensi meningkatkan kreativitas peserta didik. Media *word search puzzle* dianggap efektif untuk mengatasi rasa jenuh selama pembelajaran serta memberikan daya tarik yang membuat peserta didik lebih tertarik dan aktif dalam belajar.

Penggunaan media *word search pzzle* secara nyata meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sebagian besar peserta didik (81,25%) merasa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan memanfaatka media *word search puzzle*, berbanding terbalik dengan sebagian kecil lainnya (18,75%). Hal ini menunjukkan bahwa media *word search puzzle* tidak hanya membantu dalam pemahaman materi, namun juga memegang peranan penting untuk menumbuhkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Di samping itu, seluruh peserta didik (100%) menyatakan sangat antusias dan berpartisipasi dalam pembelajaran dengan pemanfaatan media yang atraktif, seperti *word search puzzle*. Hal ini mengindikasikan bahwa media tersebut berperan dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan lebih positif bagi peserta didik. Pengalaman belajar yang lebih menarik cenderung meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk mengikuti pelajaran secara lebih berkelanjutan.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Harnum Puspita Sari, Muslimah, Neela Afifah 2025, yang menyatakan bahwa permainan *word search puzzle* yang interaktif dan menantang berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan melibatkan peserta didik secara aktif. Kelebihan lain dari permainan *word search puzzle* adalah dapat menumbuhkan kreativitas, meningkatnya keikutsertaan peserta didik, kemampuan menganalisis, dan dapat menciptakan kelas yang memiliki suasana lebih mendukung dalam pembelajaran. Penelitian ini diperkuat oleh Muslimah, Indhra Musthofa, M. Daud Yahya, Zulkifli Musthan, Annisa Wahyuni, 2022. Menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran diperlukan adanya kreativits untuk membuat kondisi belajar agar menyenangkan, hal tersebut dapat melibatkan peserta didik berpartisipasi aktif saat Pembelajaran.

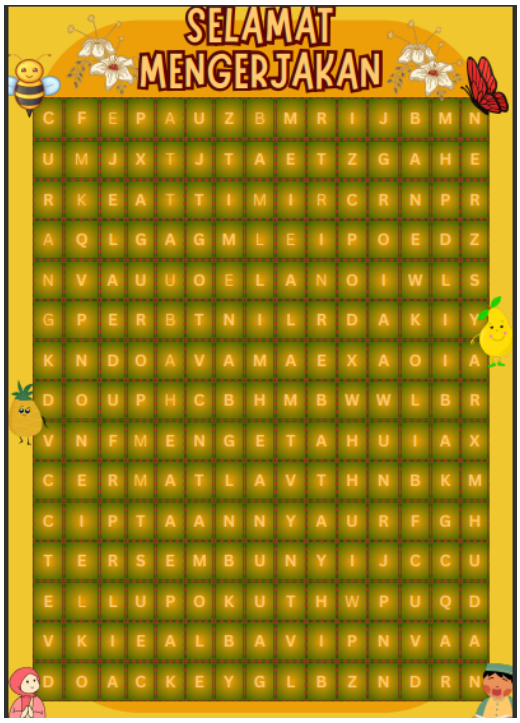
Intensitas pemakaian media *word search puzzle* oleh guru berdampak pada pandangan peserta didik, terutama mengenai kemampuan *word search puzzle*. Sekitar 5% peserta didik beranggapan bahwa media *word search puzzle* hanya diterapkan pada momen tertentu, sedangkan 15% menilai penerapannya belum tetap. Mayoritas peserta didik, sejumlah 40%, berpendapat bahwa guru menerapkan media pembelajaran secara rutin, dan 20% menganggap media pembelajaran diterapkan dengan sangat sering. Banyaknya pandangan ini memperlihatkan adanya perbedaan sudut pandang peserta didik terkait ketetapan dan intensitas penerapan media *word search puzzle* oleh guru.

Pada penelitian ini, umumnya peserta didik memperlihatkan respons positif terhadap keefektifan media *word search puzzle* dalam mencerna materi Asmaul Husna Al-Khabir. Hanya 5% peserta didik yang berpendapat media ini tidak membantu, sedangkan 30% peserta didik berpendapat bahwa media *word search puzzle* sangat berpengaruh dalam memahami materi pelajaran, sedangkan sebanyak 25% peserta didik merasakan media ini dapat membantu secara efektif. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran ini menghadirkan pengaruh yang besar pada pemahaman materi peserta didik, dengan mayoritas peserta didik yang merasakan dampak positif dari pemakaiannya.

Penelitian ini juga memperlihatkan sebanyak 40% peserta didik sangat merasakan kemudahan dalam mencerna materi khususnya pada materi Asmaul Husna Al-Khabir setelah pengimplementasian media pembelajaran dengan *word search puzzle*, sedangkan 25% peserta didik beranggapan sangat terbantu. Hal ini memperkuat bahwa media ini merupakan instrumen yang efesien untuk memajukan pemahaman materi pembelajaran. Akan tetapi, 15% peserta didik merasa kurang terbantu dengan adanya media *word search puzzle*, yang mengindikasikan adanya variasi dalam preferensi belajar peserta didik.

Sebagian besar peserta didik, menyatakan 40% yang terbantu dan 25% yang sangat terbantu dengan pemanfaatan media pembelajaran ini, dugaan kuat dengan pemanfaatan media ini memiliki preferensi belajar secara visual atau pembelajaran yang dilakukan dengan cara mengamati. Dengan permainan mencari kata yang melibatkan tulisan dan penglihatan, peserta didik yang memiliki kecenderungan gaya belajar visual lebih mudah mencerna materi. Eric Jensen menyebutkan bahwa gaya belajar merupakan cara pilihan individu dalam menalar, memproses, dan memahami informasi. Kendala dalam pendidikan

kerap kali dipicu oleh metode belajar yang kurang ampuh, diantara yang melatarbelakanginya adalah ketidaksesuaian antara cara mengajar guru dan preferensi belajar peserta didik (Yanti et al., 2025).



Gambar 1 media word search puzzle

Sedangkan 15% peserta didik 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 peserta didik di kelas (Yulianti et al., 2024). Beberapa peserta didik mungkin lebih efektif belajar melalui pendekatan kinestetik, auditori, atau taktil, yang kurang terakomodasi oleh media seperti *word search puzzle*.

Penyesuaian keragaman pada metode pembelajaran dalam ranah pendidikan mengacu terhadap adaptasi pengajaran guna mengakomodasi kepentingan tiap peserta didik dan cara belajar peserta didik. Pengadaptasian metode dan materi pembelajaran agar berkesinambungan terhadap banyaknya gaya belajar peserta didik serta pilihan belajar peserta didik. Melalui penyesuaian gaya belajar, pendidik berupaya agar mewadahi perbedaan dalam kemampuan, minat, dan gaya belajar peserta didik, dengan demikian tiap peserta didik bisa mencerna dan menguasai materi melalui pendekatan yang paling efektif untuk peserta didik (Anwar et al., 2025).

Penelitian ini didukung oleh apresiasi baik yang dinyatakan Bapak AA, guru pengampu mata pelajaran PAI (PAI), mengenai pemakaian media *word search puzzle* dalam materi yang diajarkan yaitu Asmauul Husna Al-Khabir. Beliau berpendapat bahwa materi itu menjadi gampang dimengerti oleh peserta didik selain karena sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang sedang digunakan kemudahan juga dikarenakan dengan penggunaan media pembelajaran word search puzzle. Lebih lanjut, uraian materi yang disampaikan dianggap sangat berkaitan dengan implementasi keagamaan dalam kehidupan peserta didik, sehingga peserta didik mampu mengerti serta menerapkannya dalam kehidupannya.

Terkait minat dan partisipasi, 40% ada peserta didik yang berpendapat lebih tekun belajar lantaran *word search puzzle* dapat menumbuhkan rasa tertarik peserta didik terhadap pelajaran. Kendati demikian, 10% peserta didik berpendapat kurang minat pada media *word search puzzle*, meskipun mayoritas peserta didik menyadari dampak yang baik. Dengan demikian, berdasarkan proporsi tersebut terungkap bahwa pembelajaran yang menggunakan media ini nyata ampuh untuk keikutsertaan peserta didik. Pemanfaatan *word search puzzle* ini menjadikan peserta didik lebih giat dalam mengikuti pelajaran dan berpartisipasi secara bersama-sama.

Pernyataan Bapak AS selaku guru mata pelajaran PAI yang menyampaikan mengenai permasalahan pada saat observasi awal bahwa masih banyak peserta didik yang kurang antusias saat proses pembelajaran di kelas. Sehingga minat peserta didik untuk menuntaskan tantangan dalam media *word search puzzle* meningkat, dan media ini berperan sebagai instrumen yang ampuh dalam memajukan keterlibatan serta minat peserta didik.

Setengah dari peserta didik sebanyak 50% berpendapat bahwa media *word search puzzle* membantu dalam memahami materi lebih cepat. Namun, sekitar 15% peserta didik lainnya merasa bahwa media ini tidak terlalu mempengaruhi kecepatan pemahaman mereka. Hal ini mengindikasikan bahwa efektifitas media *word search puzzle* memiliki potensi berbeda-beda bagi setiap peserta didik, berdasarkan pada pengalaman dan pandangan masing-masing.

Perbedaan pengaruh tersebut menggarisbawahi urgensi untuk selalu memperhatikan keperluan dari masing-masing peserta didik untuk menentukan media yang sesuai dengan proses pembelajaran. Walaupun media *word search puzzle* efektif untuk sebagian peserta didik, namun sebagian peserta didik lainnya memerlukan metode atau media yang berbeda agar pemahaman materi dapat dilakukan secara maksimal. Oleh karena itu, evaluasi dan pengadaptasian berkelanjutan terhadap metode pengajaran menjadi krusial untuk mengakomodasi keberagaman kebutuhan belajar peserta didik agar lebih efisien (Subhan et al., 2025).

Penilaian positif juga diberikan pada aspek kebahasaan dalam media *word search puzzle*. Kosakata yang terdapat pada media *word search puzzle* dinilai mudah dicerna peserta didik. Pemilihan bahasa yang sederhana dan cocok untuk tingkat kognitif peserta didik kelas VII, serta penggunaan huruf yang sederhana dan mudah dibaca, menjadi poin penting. Kata-kata yang dipilih dan kalimat yang disusun **mengikuti** kemampuan berbahasa peserta didik Sekolah Menengah Pertama, dengan tujuan **mempermudah** untuk memahami isi materi pembelajaran (Rina Kus Afriana et al., 2021).

Selain aspek Bahasa, aspek desain media *word search puzzle* juga mendapatkan apresiasi karena memiliki daya tarik, yang meningkatkan antusiasme peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dibuat dengan tujuan untuk membuat alur pembelajaran lebih menarik dan meminimalisir risiko kejenuhan yang umum dialami peserta didik selama kegiatan belajar-mengajar. Keindahan visual media *word search puzzle* mendorong peserta didik agar lebih terlibat saat pembelajaran di kelas serta

membantu peserta didik agar tetap berkonsentrasi pada materi yang dipelajari (Muhajir & Muslimah, 2025).

Dorongan belajar yang bersumber dari faktor dalam diri maupun luar diri memiliki hubungan yang signifikan dengan daya tarik visual media pembelajaran. Dorongan dari dalam diri, sebagaimana dikemukakan oleh Sardiman, menggerakkan peserta didik dari dalam untuk belajar. Sementara itu, dorongan dari luar diri muncul dari stimulus di luar individu, Contohnya dari bantuan keluarga atau tersedianya fasilitas yang berpotensi menjadikan peserta didik lebih berfikir kritis dan inovatif dalam belajar (Rezeki et al., 2024).

Kualitas visual media *word search puzzle*, berpotensi menjadi stimulus dari luar yang mendorong peserta didik untuk lebih proaktif dalam kegiatan belajar (Saufi & Muslimah, 2022). Tampilan yang memikat dapat meningkatkan konsentrasi dan ketertarikan peserta didik terhadap materi ajar, yang bisa memperkuat dorongan peserta didik untuk belajar secara berkelanjutan, dan hal ini termasuk dalam tanggung jawab guru (Alamsyah et al., 2024).

Dalam wawancara Bapak AA menyampaikan pandangannya mengenai potensi signifikan media *word search puzzle* dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Kendati demikian, beliau juga menyoroti adanya beberapa keterbatasan terkait sarana pendukung di lingkungan sekolah. Kekurangan fasilitas ini, terutama ketiadaan proyektor dan papan tulis yang memadai, serta proyektor yang belum sepenuhnya memadai dengan tampilan visual *word search puzzle*, yang berpotensi menghambat efektivitas implementasi media ini dalam kegiatan belajar mengajar. Untuk mengatasi masalah ini Bapak AA mengusulkan agar *word search puzzle* juga disediakan dalam format cetak. Usulan tersebut diharapkan dapat meningkatkan kemudahan penggunaan media, memastikan semua peserta didik dapat berpartisipasi aktif, dan pada akhirnya mengoptimalkan potensi *word search puzzle* sebagai instrumen pendukung pembelajaran yang lebih efektif, terlepas dari keterbatasan fasilitas yang ada.

KESIMPULAN

Penelitian di SMP IT Al-Ghazali Palangka Raya menunjukkan bahwa implementasi media *word search puzzle* dalam pembelajaran PAI memudahkan pemahaman materi Al-Khabir, terbukti dengan 70,5% respon positif peserta didik. Hal ini menyimpulkan bahwa model dan media pembelajaran yang digunakan efektif, membantu peserta didik menjelaskan materi dengan baik. Oleh karena itu, pemilihan media dan model pembelajaran penting dalam PAI untuk menghindari kebosanan dan kebingungan peserta didik. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menyempurnakan *word search puzzle* dengan variasi materi dan tingkat kesulitan yang beragam sesuai kemampuan peserta didik. Guru PAI juga dianjurkan mengintegrasikan media ini untuk meningkatkan keaktifan dan keterampilan berpikir kritis peserta didik, menjadikan pembelajaran lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

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.

Alamsyah, S., Mslimah, M., & Irawan, R. (2024). *Peran Guru dalam Membentuk Karakter Disiplin Peserta didik MTs Hidayatul Insan Palangka Raya*. *4*(4), 282–291.

Amalia, Reski. 2022. "Pengaruh media crossword puzzle terhadap minat dan hasil belajar kognitif peserta didik materi klasifikasi makhluk hidup kelas X SMA Negeri 9 Makassar."

Anwar, H. S. (2025). *Self-Management Teaching as an Effort to Overcome Learning Loafing in PAI Lessons at SMKN 3 Palangka Raya*. *10*(01), 41–59.

Isnah, Subhan, & Muslimah. (2025). *Sumber Belajar PAI Berbasis Kearifan Lokal*. *5*(2), 448–456.

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.

Muhajir, A., & Muslimah, M. (2025). *Pembelajaran PAI Berbasis Kearifan Dayak di SMPN 1 Palangka Raya*. *06*(01), 57–64.

Muslimah, M., Hamdanah, H., & Nina, N. (2020). the science in Islamic perspective. *International Research Journal of Management, IT and Social Sciences*, *7*(6), 66–71. https://doi.org/10.21744/irjmis.v7n6.1010

Muslimah, M., Musthofa, I., Yahya, M. D., Musthan, Z., & Wahyuni, A. (2022). Desain Pembelajaran Akhlak Berbasis Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL). *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, *11*(1), 1149–1162. https://doi.org/10.30868/ei.v11i01.2813

Ningrum, Alya Putri Maradika. t.t. "Implementasi Media 'Carika' Berbasis Model PBL Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Peserta Didik Kelas IV."

Norhilaliyah, N., & Muslimah, M. (2021, December). Memahami Hakekat Penelitian Dalam Pandangan Sains Dan Al-Qur'an. In *Proceedings of Palangka Raya International and National Conference on Islamic Studies (PINCIS)* (Vol. 1, No. 1).

Normuslim, N., MuslimahMuslimah, Laksono, H., Saini, M., Sardi, S., Nurviana, L., Wardiyanto, P. W., Azizah, N., Fatimah, F., Marlinawati, R., Iqlima, I., Rosyadi, A., Marhamah, M., & Sya'idun, A. (2020). Cara Mudah Membuat Proposal Penelitian. In *Narasi Nara, Palangka Raya*. http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/id/eprint/2456

Nugraha, muyawan S., Rahmat, A., & Rohayati, A. (2018). *Guru Zaman Now*.

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, Mardiawati Mardiawati, dkk. 2024. *Teknologi Media Pembelajaran : Penerapan Teknologi Media Pembelajaran di Era Digital*. DI Yogyakarta: PT. Green Pustaka Indonesia.

Permana, J., Indriani, R., Fazriyah, N., & Rohimah, S. M. (2022). Pemahaman Mahapeserta didik

Terhadap Implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka (Mbkm) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pasundan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *6*(2), 2597–4122.

Rezki, Fenny, Cyntia Cyntia, Ana Seftiana Zuhel, Akpal Pangestu, dan Halwizal Zulkifli. 2023. "Hubungan Gaya Belajar Visual, Auditori Dan Kinestik Terhadap Peningkatan Kecerdasan Verbal-Linguistik." *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa* 2 (1): 01–08. https://doi.org/10.58192/insdun.v2i1.401.

Rezeki, J. S., Muslimah, M., & Lutfi, S. (2024). Joyful Learning Metdhod : A Teacher ' s Effort In Developing Critical Thinking Skills. *TADRIB : Jurnal PAI*, *10*(1), 594–603.

Rina Kus Afriana, N., Muslimah, M., & Qalyubi, I. (2021). Peran Bahasa dalam Teks – Teks Perkembangan Pemikiran Ekonomi Islam. *Jurnal Al-Qiyam*, *2*(1), 140–147. https://doi.org/10.33648/alqiyam.v2i1.159

Robiadi, R., & Muslimah, M. (2021, December). Memahami Pendekatan Ilmiah dalam Penelitian PAI. In *Proceedings of Palangka Raya International and National Conference on Islamic Studies (PINCIS)* (Vol. 1, No. 1).

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.

Safaringga, Vina, Willyani Dwi Lestari, dan Ani Nur Aeni. 2022. "Implementasi Program Kampus Mengajar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6 (3): 3514–25. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2667.

Safitri, S. L. N., Muslimah, & Lutfi, S. (2025). *Strategi Meningkatkan Nilai Melampaui Batas Kriteria Ketuntasan Minimal Mata Pelajaran PAI*. *6*(2), 1477–1484.

Sari, H. P., Muslimah, M., & Afifah, N. (2025). *Using Word Puzzle Media to Increase Student Interactivity Islamic Religious Education Learning*. *8*(1).

Saufi, M., & Muslimah, M. (2022). Inovasi Pendidikan Islam Melalui Peningkatan Profesional Guru Agama Islam. *MANAJERIAL : Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, *2*(4), 394–400.

Subhan, S., Isnah, I., & Muslimah, M. (2025). *Evaluation of Islamic Religious Education Learning Based on Local Wisdom*. *8*(1), 192–201.

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.

Sugiyono. 2010. *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Wahyudi, Mohammad Arief, dan Andini Kusumahwardani. 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.

Yanti, F., Muslimah, M., & Anshari, M. R. (2025). *Application of Problem Posing Learning Model Improving Ego Control in Islamic Education Learning*. *12*(1), 43–51.

Yulianti, Y., Muslimah, M., & Abdullah. (2024). *Gamifikasi sebagai Pendekatan Inovatif untuk Peningkatan Pemahaman Peserta didik*. *13*(2). https://doi.org/10.19109/intelektualita.13i2.24904