

THE EFFECT OF USING WORD SEARCH PUZZLE LEARNING MEDIA ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN THE HISTORY SUBJECT OF GRADE XI OF STATE HIGH SCHOOL 1 MEMPURA

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORD SEARCH PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI SMA NEGERI 1 MEMPURA

Rosmita Fortuna Gayatri^{1a}, Bunari^{2b}, Asril^{3c}

¹²³Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Pekanbaru, 28293, Indonesia

^a Email : rosmita.fortuna5875@student.unri.ac.id

^b Email: Bunari@lecturer.unri.ac.id

^c Email: Asril@lecturer.unri.ac.id

(*) rosmita.fortuna5875@student.unri.ac.id
083896183079

How to Cite: Gayatri, F. R., Bunari., Asril. (2026). The Effect Of Using Word Search Puzzle Learning Media On Students' Learning Outcomes In The History Subject Of Grade XI Of State High School 1 Mempura. doi: 10.36526/js.v3i2.7918

Received : 23-04-2026

Revised : 12-07-2026

Accepted : 30-09-2026

Keywords:

*Word search puzzle,
history learning,
learning outcomes*

Abstract

Based on observations at SMA Negeri 1 Mempura, history lessons are often considered boring and monotonous due to the heavy memorization and conventional lecture methods, which leads to low student interest and less than optimal learning outcomes. Therefore, interactive learning media is needed to increase motivation. This study aims to determine the implementation and effectiveness of Word Search Puzzle media on student learning outcomes in history. his quantitative study used a One-Group *Pretest-Posttest* Design with 30 11th-grade students at SMA Negeri 1 Mempura. Data were collected through tests and analyzed using statistical tests to compare results before and after the media implementation. he results showed a significant improvement in student performance. The average score increased from 54.77 in the *pretest* to 82.78 in the *posttest*. The N-Gain calculation yielded a value of 0.62, classified as moderate. Hypothesis testing yielded a significance value (Sig. 2-tailed) of $0.000 < 0.05$, indicating a positive and significant effect. n conclusion, Word Search Puzzle media significantly improved student learning outcomes. More than just entertainment, this media creates an active and effective learning atmosphere for understanding historical material.

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, pendidikan adalah sebuah upaya untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik dapat berkembang secara aktif dengan mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan bertujuan untuk membentuk manusia yang beriman, berakhlak mulia, serta memiliki kecerdasan dan keterampilan yang berguna bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Di era digital saat ini, pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi dan Revolusi Industri 4.0 agar dapat menghasilkan generasi yang siap menghadapi tantangan masa depan (Pristiwanti, 2022:1).

Menurut Wina(Purwaningsih,2022:21.) pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia, dimana setiap individu yang telah lahir akan menerima pendidikan dari para orang tuanya. Proses mendidik anak sejak usia dini merupakan bagian dari pendidikan awal yang di berikan oleh keluarga, yang kemudian dilanjutkan dengan pendidikan di institusi tertentu dan

interaksi dengan masyarakat. Pendidikan ialah suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk membimbing serta membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi jasmani maupun rohaninya.

Pembelajaran sejarah pada hakikatnya merupakan salah satu mata pelajaran yang termasuk dalam kategori ilmu sosial. Mata pelajaran sejarah ini berlandaskan pada kehidupan sosial masyarakat dengan memanfaatkan teori-teori dan konsep-konsep dari disiplin ilmu sosial lainnya. Dengan demikian, pembelajaran sejarah tidak hanya berfokus pada penguasaan fakta-fakta historis, tetapi juga berupaya untuk memahami konteks sosial, budaya, dan politik yang melatarbelakangi peristiwa-peristiwa tersebut (Pernantah, 2020:50). Pembelajaran sejarah memiliki peran penting dalam memperkuat pengetahuan sejarah nasional serta menumbuhkan kesadaran nasionalisme dikalangan siswa. Agar tujuan tersebut tercapai secara relevan dan kontekstual, pembelajaran seharusnya berpusat pada siswa dan memberikan pengalaman secara langsung. Namun, terdapat beberapa faktor yang menjadi penghambat pencapaian tujuan pembelajaran ialah penggunaan metode yang monoton dan membosankan yang seringkali menyebabkan kurang minat siswa terhadap pembelajaran sejarah. Oleh karena itu, guru perlu mengimplementasikan media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sejarah.

Pada penelitian ini penulis menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah. Menurut Latuheru (1988:14) media adalah bahan, alat, dan metode yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, yang bertujuan agar interaksi komunikasi edukatif antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat dan berguna. Media merupakan sebuah bentuk alat untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Media juga dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan serta rangsangan perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada semua siswa (Fadilah 2023:8). Penerapan media pembelajaran dapat membuat hal yang bersifat tidak menarik menjadi lebih menarik dan membuat proses belajar mengajar menjadi menyenangkan. Maka, dari itu guru-guru diwajibkan untuk memperbarui sebuah media pembelajaran yang baru untuk siswa seperti menggunakan *word search puzzle*. *Word search puzzle* merupakan media yang bersifat menantang dan memicu daya ingat yang tinggi bagi siswa. Media *word search puzzle* atau teka-teki mencari kata merupakan permainan edukatif berupa kumpulan huruf yang disusun dalam kotak persegi maupun persegi panjang, di mana di dalamnya terdapat kata-kata tertentu yang disembunyikan dan harus ditemukan oleh pemain melalui penelusuran huruf-huruf yang tersedia, baik secara horizontal, vertikal, diagonal, maupun (Maulizan, 2021:2). Penggunaan media *word search puzzle* dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga mampu membantu peserta didik dalam meningkatkan ketelitian, konsentrasi, ketekunan, serta keterampilan berpikir kritis.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah menerima ilmu dan pengetahuan sebagai bagian dari pengalaman belajarnya. Kemampuan tersebut tampak melalui evaluasi yang diberikan guru kepada siswa, baik dalam bentuk nilai tes maupun skor penilaian. Dengan demikian, hasil belajar mencerminkan adanya perubahan, peningkatan, serta kualitas yang harus dimiliki oleh peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran yang disajikan oleh guru pada mata pelajaran tertentu (Sudirman, 2024:39)

Berdasarkan hasil pra-observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada kelas XI SMA Negeri 1 Mempura, ditemukan masih banyak siswa yang mengaku kurang tertarik pada pembelajaran sejarah. Kurangnya minat siswa dalam belajar menjadi salah satu permasalahan yang sering terjadi dalam proses pembelajaran di sekolah, karena mata pelajaran sejarah ini kerap dianggap membosankan dan identik dengan hafalan peristiwa, tokoh, serta tahun yang panjang. Selain itu, masih minimnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi serta masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan pemberian tugas. Media pembelajaran yang terbatas membuat penyampaian materi cenderung monoton dan kurang mampu memberikan gambaran nyata mengenai peristiwa dan menyebabkan kesulitan siswa menerima pembelajaran. Hal ini juga dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar kognitif yang kurang optimal karena

guru masih banyak belum memperbarui dan menerapkan media pembelajaran selain buku cetak dan gambar, sehingga menyebabkan tidak tercapainya rata-rata kriteria ketuntasan minimal (KKM) dalam mata pelajaran sejarah yaitu 75 yang sudah ditetapkan oleh pihak sekolah. Oleh karena itu, peneliti berupaya menemukan upaya agar pembelajaran sejarah lebih menyenangkan sehingga para siswa memiliki semangat dan mendapatkan hasil yang bagus dalam proses pembelajaran sejarah serta tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan dari penelitian terdahulu yang dilakukan Rosidah (2022) dan wulandari (2024), diketahui bahwa penggunaan media Word search puzzle (teka-teki pencari kata) sudah terbukti efektif meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial di tingkat sekolah dasar. Akan tetapi masih ditemukan kesenjangan penelitian, yaitu minimnya kajian yang secara khusus mengkaji penerapan media ini pada mata pelajaran Sejarah di jenjang Sekolah Menengah Atas, terlebih lagi di lingkungan satuan pendidikan Kabupaten Siak. Selain itu, penelitian terdahulu umumnya hanya berfokus pada pembuktian kebermaknaan pengaruh tanpa mengukur seberapa besar tingkat efektivitas secara kuantitatif menggunakan rumus Perolehan-Ternormalisasi (N-Gain). Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan keilmuan tersebut dengan menganalisis pelaksanaan, pengaruh, serta besarnya efektivitas media Word Search Puzzle terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Mempura.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan penerapan serta seberapa besarnya pengaruh penggunaan media pembelajaran *word search puzzle* (teka-teki pencari kata) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI SMA Negeri 1 Mempura. Melalui pendekatan kuantitatif dengan pra-eksperimen one group *pretest-posttest*, diharapkan penelitian ini dapat memberikan dampak positif yang membuat siswa lebih menjadi aktif dan kreatif dalam pembelajaran sejarah sehingga hasil belajar menjadi meningkat.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain *pre-experimental design* (pra-eksperimen), pra-eksperimen dalam proses penelitiannya berfokus pada dampak perubahan dari perlakuan subjek penelitian yang diamati. Penelitian ini menggunakan rancangan one-group *pretest-posttest* design. Pada desain ini penelitian dilakukan dua kali yaitu sebelum dan sesudah diberikan perlakuan atau eksperimen. Menurut sugiono pola penelitian rancangan *one-group pretest-posttest design* sebagai berikut :

Tabel 1 *one group pretest-posttest*

<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
O ¹	X	O ²

Keterangan:

O¹ = Nilai pre-test atau awal sebelum diberi perlakuan

X = Perlakuan menggunakan *word search puzzle*

O² = Nilai Post-test atau tes akhir setelah diberikan perlakuan dengan media *word search puzzle*

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Mempura, yang terletak di jalan setia, Kelurahan Benteng Hilir, Kecamatan Mempura, Kabupaten Siak, Provinsi Riau. Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober sampai dengan bulan November 2025. Dalam penelitian ini populasi yang dijadikan objek adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Mempura yang berjumlah 60 siswa/i. Pada penelitian ini peneliti menggunakan sampel jenuh ialah sampel yang bila ditambah jumlahnya tidak akan menambah keterwakilan sehingga tidak akan mempengaruhi nilai informasi yang telah di peroleh (sugiono,2020). Dalam penelitian ini sampel yang digunakan berjumlah 30 siswa/i dari kelas XI.1. Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dari alat ukur peneliti yaitu observasi terhadap pre-test dan pos-test yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *word search puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI.1 sebelum dan sesudah perlakuan yang telah diberikan kepada

sejumlah sampel. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi, tes (*pretest-posttest*) dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji paried sampel t-test dengan bantuan SPSS 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan model *pra-eksperimen one group pretest-posttest only design* yaitu eksperimen yang dilakukan hanya menggunakan satu kelompok tanpa kelompok pembanding. Populasi pada penelitian ini adalah kelas XI SMA Negeri 1 Mempura, sampel pada penelitian ini dipilih secara random sampling sehingga terpilih kelas XI.1 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 30 siswa. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober sampai dengan Novemver 2025. Penelitian ini dilakukan dengan beberapa proses yaitu mencakup perizinan riset, pelaksanaan penelitian, pengumpulan data, dan proses menganalisis data yang dihasilkan oleh penelitian.

1. Analisis Deskriptif

Tabel 2. Hasil Statistik Deskritif

Statistics		Pretest	Posttest
N	Valid	30	30
	Missing	0	0
Mean		54.77	82.78
Median		55.00	83.30
Mode		60.00	76.70
Std. Deviation		17.51	6.55
Minimum		13.30	70.00
Maximum		83.30	96.70

Sumber: Olahan data penelitian SPSS

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan antara nilai signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* dikelas XI.1. pada *pretest* didapatkan nilai rata-rata sebesar 54,77, media sebesar 55, mode 60, standar deviasi 17,51, nilai minimum 13,30 dan nilai maksimum 83,30. Selanjutnya pada *posttest* didapatkan nilai rata-rata sebesar 82,78, median sebesar 83,30, mode 76,70, standar deviasi 6,556, nilai minimum 70 dan nilai maksimum 96,70. Berdasarkan hasil ini terlihat terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah di terapkan media pembelajaran *word search puzzle*.

2. Uji Normalitas

Setelah menyelesaikan analisis data, tahapan selanjutnya adalah menguji alat atau data penelitian. Pada uji normalitas ini peneliti menggunakan rumus shapiro-wilk dengan bantuan SPSS 25 yang bertujuan untuk mengetahui sampel yang digunakan berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality			
Shapiro-Wilk			
	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.973	30	.613
Posttest	.965	30	.415

*. This is a lower bound of the true significance

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Data Olahan SPSS 25

Berdasarkan tabel uji normalitas di atas, dapat dilihat dan diketahui hasil uji normalitas pada Shapiro-wilk di dapat kan nilai signifikan dari data *pretest* sebesar 0,613 dan dari data *posttest* sebesar 0,415. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima atau kedua kelompok data dinyatakan terdistribusi normal dikarenakan memiliki nilai signifikansi > 0,05.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan uji statistik paired sample t-test, atau uji t berpasangan. Uji t ini dilakukan untuk mengetahui suatu hipotesis diterima atau tidak. Tujuan dari pengujian ini adalah guna untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *word search puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI SMA Negeri 1 Mempura. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan cara melihat perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4 Uji Hipotesis

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
Pair	Pretest – Posttest	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		T	Df	Sig. (2-tailed)
				Mean	Lower	Upper			
1	Pretest – Posttest	-28.01	13.23	2.41	-32.95	-23.07	-11.59	29	.000

Sumber: Data Olahan SPSS

Berdasarkan tabel diatas, didapatkan nilai t hitung sebesar 11.59. Selisih mean sebesar 28,01 dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Berdasarkan hasil ini maka H_0 ditolak H_a diterima atau terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *word search puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Mempura. Hasil ini dapat dilihat dari nilai signifikansi < 0,05 atau (0,000<0,05).

4. Uji N-Gain

Pengujian N-Gain ini sering juga disebut dengan gain ternormalisasi yang merupakan metode analisis yang digunakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran dengan membandingkan peningkatan skor antara *pretest* dan *posttest*. N-Gain ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari media yang di gunakan untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun perhitungan N-Gain dapat dilakukan sebagai berikut:

$$G = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}} \times 100\%$$

$$G = \frac{82,78 - 54,77}{100 - 54,7} \times 100\%$$

$$G = \frac{28,01}{45,3} \times 100\%$$

$$G = 0,62\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain, didapatkan nilai gain ternormalisasi sebesar 0,62%. Nilai ini tergolong dalam kategori sedang, nilai tersebut menunjukkan bahwa dengan media pembelajaran *word search puzzle* mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Mempura secara efektif dalam ranah kognitif.

Pembahasan

1. Penerapan Media pembelajaran *word search puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI SMA Negeri 1 Mempura

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain pra-eksperimen (*pre-experimental*). Penelitian berfokus pada dampak perubahan yang dihasilkan dari pemberian perlakuan, menggunakan rancangan *one-group pretest-posttest design*. Desain ini hanya melibatkan satu kelompok yang diberikan tes sebelum dan sesudah perlakuan. Penelitian dimulai dari tanggal 21 Oktober 2025 hingga selesai pada tanggal 11 November 2025 penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran *word search puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Mempura. sampel pada penelitian dipilih secara random sampling sehingga terpilih kelas XI.1 sebagai sampel penelitian, yang terdiri dari 30 siswa dan diberi perlakuan dengan menggunakan *Word Search Puzzle* sebagai media pembelajaran. *Word search puzzle* ialah salah satu jenis puzzle yang tersedia dalam aplikasi puzzle marker berbasis website yang dirancang untuk memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis puzzle (Listiani, 2024:2). Salah satunya adalah *word search puzzle* merupakan salah satu jenis permainan edukatif yang berbentuk pencarian kata-kata tertentu yang disamarkan atau disembunyikan di dalam rangkaian huruf yang tersusun dalam kotak, baik berbentuk persegi maupun persegi panjang. Permainan ini menuntut peserta untuk lebih teliti dalam menemukan kata yang dimaksud, sehingga secara tidak langsung dapat melatih konsentrasi dan ketekunan (Pamungkas, 2021:3).

Proses pengumpulan data yang dilakukan peneliti, terdiri atas beberapa teknik yaitu Observasi, Tes dan Dokumentasi. Diawali dengan teknik observasi yang digunakan untuk mengamati proses berlangsung kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Teknik tes (*pre-test* dan *post-test*) dilakukan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada materi kolonialisme dan perlawanan bangsa Indonesia. Sebelum dilakukannya uji terhadap sampel penelitian, peneliti terlebih dahulu melaksanakan uji sampel dengan menggunakan kelas diluar sampel penelitian yang digunakan yaitu kelas XI.2, dengan memberikan 35 soal dalam bentuk objektif pilihan ganda. Setelah diperoleh hasil tersebut, dilakukannya uji validitas dan uji realibilitas oleh peneliti dengan menggunakan SPSS 25 for windows. Sebelum itu, peneliti memberikan soal *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum adanya perlakuan yang diberikan.

Penerapan pada kelas sampel dengan menggunakan media *word search puzzle* dengan bantuan menggunakan model *discovery learning*. Menurut Effendi (2018:2) *Discovery learning* merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam pemecahan masalah untuk pengembangan pengetahuan dan keterampilan. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan setiap hari Selasa. Pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 21 Oktober 2025 pada pukul 14.45-16.00. Pada pertemuan pertama ini, peneliti melakukan kegiatan pendahuluan pada pembelajaran seperti salam, berdoa bersama dan memeriksa kehadiran peserta didik dan menyampaikan tujuan pembelajaran. selanjutnya peneliti memberikan soal *pretest* kepada siswa, *pre-test* ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diterapkannya media pembelajaran *word search puzzle* setelah semua siswa menjawab soal *pre-test*. Kemudian setelah terlaksananya *pretest* maka di dapatkan hasil *pretest* dengan rata-rata 54,77, maka setelah itu dilanjutkan pembelajaran pertemuan pertama yaitu materi tentang keterkaitan sejarah antara situasi regional dan global dan diakhir pembelajaran peneliti memberikan kuis teka-teki pencari kata kepada siswa dalam bentuk kertas yang berisi kumpulan huruf dan telah di susun secara acak dalam sebuah grid, biasanya berbentuk persegi. Setelah dibagikan siswa dapat mengerjakan kuis teka-teki pencarian kata yang berkaitan dengan materi yang telah dibahas oleh peneliti, didalam *word search puzzle* (teka-teki pencari kata) peneliti telah memasukkan kata-kata yang berkaitan

dengan materi regional dan global. Pertemuan kedua dilakukan pada tanggal 28 Oktober 2025 pada pertemuan kedua ini peneliti membagi siswa menjadi 4 kelompok untuk menjelaskan tentang materi perlawanan bangsa Indonesia terhadap kolonialisme, setelah semua kelompok tampil kedepan mempresentasikan materinya. Maka peneliti memberikan kuis teka-teki pencari kata kepada masing-masing kelompok untuk dikerjakan secara bersama. Kelompok yang paling banyak menemukan kata dan paling cepat selesai maka akan dikasih rewards oleh peneliti.

Pertemuan ketiga pada tanggal 04 November 2025. Pertemuan ketiga peneliti memberikan teka teki pencari kata, dikelas siswa diwajibkan maju kedepan untuk mencari kata-kata mengenai materi yang sudah dipelajari yang di tampilkan di infokus. Diakhiri dengan peneliti menambahkan beberapa pembahasan tentang materi dampak penjajahan di negara koloni. Pada saat menggunakan media *word search puzzle*, peserta didik sangat antusias dan semangat dalam mengerjakan kuis dengan menggunakan media *word search puzzle*. Selanjutnya pada pertemuan terakhir atau ke empat dilaksanakan pada tanggal 11 november 2025, pada pertemuan terakhir ini peneliti menyebarkan kembali instrumen soal post-test. Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *word search puzzle*, siswa diberikan tes akhir atau post-test pada pertemuan terakhir untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa dalam memahami materi yang telah diajarkan. Berdasarkan post-test atau tes akhir didapatkan nilai rata-rata peserta didik yaitu 82,78.

Pada saat penelitian berlangsung terdapat kendala yaitu proses jam pelajaran yang berdekatan di jam pulang sekolah mengakibatkan kurang nya konsentrasi belajar siswa.

2. Pengaruh penggunaan media pembelajaran *word search puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Mempura

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *word search puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Mempura. Media *word search puzzle* dipilih karena dianggap mampu memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Penggunaan Word Search Puzzle tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga melatih konsentrasi, meningkatkan ketelitian, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa dalam proses pembelajaran (Garwan, 2020:2)

Selanjutnya, pengujian hipotesis juga dilakukan agar dapat mengetahui pengaruh dari menggunakan media *word search puzzle*. Hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat dilihat, nilai rata-rata siswa meningkat dari 54,77 pada *pretest* menjadi 82,78 pada *posttest* dengan selisih rata-rata 28,01. Berdasarkan *uji paired sample t-test* menghasilkan nilai $t = 11,487$ dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), sehingga hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Peningkatan ini juga terlihat pada kategori hasil belajar siswa dimana media *word search puzzle* mampu mengubah distribusi kategori hasil belajar siswa dari mayoritas kategori sangat rendah/rendah menjadi kategori tinggi setelah intervensi.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Rosidah (2022:8.) yang menguji model pembelajaran inkuiri berbantuan media *word search puzzle* pada muatan IPA di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Hasil penelitiannya menunjukkan peningkatan rata-rata hasil belajar yang signifikan dari 54,25 menjadi 77,25, dengan uji hipotesis yang memperkuat adanya pengaruh positif media tersebut. Hal ini mengindikasikan bahwa *word search puzzle* tidak hanya efektif dalam konteks sejarah di SMA, tetapi juga dapat diterapkan lintas mata pelajaran dan jenjang pendidikan, termasuk pada siswa usia yang lebih muda, dengan hasil yang konsisten dalam meningkatkan pemahaman konseptual siswa.

Dukungan serupa juga ditemukan dalam penelitian Siska Wulandari (2024) yang menguji media *crossword puzzle* (sejenis *puzzle kata*) pada pembelajaran IPS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media *puzzle* memiliki motivasi dan hasil belajar yang secara signifikan lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Ini mengonfirmasi bahwa elemen *puzzle* dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif,

meningkatkan motivasi intrinsik siswa, dan pada akhirnya berdampak pada peningkatan prestasi akademik. Dalam konteks sejarah, di mana banyak nama, peristiwa, dan istilah yang harus dikuasai, pendekatan melalui *word search puzzle* dapat menjadi strategi yang efektif untuk memperkuat memori dan asosiasi konsep.

Secara keseluruhan, konsistensi hasil positif dari berbagai penelitian menunjukkan bahwa media *word search puzzle* bukan sekadar alat hiburan, melainkan sebuah media pembelajaran yang valid dan efektif. Keunggulannya terletak pada kemampuannya untuk mengubah pembelajaran pasif menjadi aktif, meningkatkan motivasi dan minat belajar, serta memfasilitasi penguasaan kosakata dan konsep inti melalui metode yang menyenangkan dan partisipatif. Oleh karena itu, penerapannya di kelas XI SMA Negeri 1 Mempura telah berhasil membuktikan bahwa inovasi media sederhana seperti *word search puzzle* dapat menjadi solusi praktis dan berdampak signifikan dalam mengatasi tantangan hasil belajar sejarah yang selama ini kerap dianggap monoton dan sarat hafalan.

3. Seberapa besar pengaruh media pembelajaran *word search puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Mempura

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media *word search puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Mempura. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di kelas XI.1 dan memiliki jumlah responden 30 peserta didik. Dengan menggunakan media *Word search puzzle* dapat dilihat bahwa siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan memberikan dampak positif dalam pembelajaran dan suasana pembelajaran menjadi lebih nyaman serta kondusif. Berdasarkan hasil uji N-Gain yang diperoleh nilai gain ternormalisasi nya sebesar 0,62%, hasil ini menjelaskan pengaruh media pembelajaran *word search puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Mempura termasuk dalam kategori sedang. Menurut kriteria Hake (1999), peningkatan ini tidak hanya terjadi pada aspek kognitif, tetapi juga terlihat dari perubahan komposisi kategori hasil belajar siswa. Dimana pada *posttest* tidak ada lagi siswa yang berada dalam kategori rendah dan sangat rendah, sementara siswa dalam kategori tinggi dan sangat tinggi meningkat signifikan menjadi 70% dari total siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Rosidah (2022) yang juga menggunakan media serupa dalam pembelajaran IPA. Dalam penelitian tersebut, meskipun tidak menghitung *N-Gain*, peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 23 poin (dari 54,25 ke 77,25) serta perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa *word search puzzle* mampu menjadi media yang efektif dalam mentransformasi pemahaman siswa, terutama pada materi yang memerlukan penguasaan terminologi dan konsep spesifik, seperti siklus hidup dalam IPA atau peristiwa sejarah.

Dengan demikian, pengaruh media *word search puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Mempura tidak hanya dibuktikan melalui peningkatan skor tes, tetapi juga melalui peningkatan motivasi, keterlibatan belajar, dan penguatan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Media ini telah membuktikan diri sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang efektif, menarik, dan aplikatif untuk menciptakan pengalaman belajar sejarah yang lebih interaktif dan bermakna.

PENUTUP

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan media pembelajaran *Word search puzzle* pada mata pelajaran sejar kelas XI.1 SMA Negeri 1 Mempura dilaksanakan melalui beberapa tahap, yaitu penyusunan modul berbasis media, pengembangan *puzzle* berisi kosakata kunci sejarah, pelaksanaan pembelajaran dengan permainan pencari kata, serta evaluasi hasil belajar. Penerapan ini berjalan dengan baik dan mendapatkan respon positif dari siswa, yang terlihat dari peningkatan hasil belajar. Hal ini disebabkan bahwa media *word search puzzle* ini sangat layak digunakan sebagai variasi metode

- pembelajaran untuk menciptakan suasana kelas yang aktif, antusias, dan menyenangkan guna mengurangi kejenuhan siswa terhadap mata pelajaran sejarah.
2. Penerapan media pembelajaran *word search puzzle* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah. Hal ini dibuktikan dari hasil uji *paired sample t-test* dengan nilai sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05 (H_0 ditolak dan H_a diterima), serta adanya peningkatan rata-rata nilai siswa dari 54,77 (*pretest*) menjadi 82,78 (*posttest*) yang berhasil melampaui KKM. Temuan ini memperkuat sekaligus memperluas penelitian terdahulu oleh Rosidah pada muatan IPA tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Hasil penelitian di SMA Negeri 1 Mempura memberikan kontribusi keilmuan baru bahwa media *word search puzzle* tidak hanya relevan untuk siswa tingkat dasar, tetapi juga sangat efektif diterapkan pada jenjang SMA untuk mata pelajaran Sejarah yang kaya akan konsep, tokoh, dan fakta kronologis.
 3. Pengaruh penerapan media pembelajaran *Word Search Puzzle* terhadap hasil belajar siswa termasuk dalam kategori efektivitas sedang, dengan nilai N-Gain sebesar 0,62. Selain itu, terjadi pergeseran distribusi kategori hasil belajar yang signifikan, di mana setelah intervensi, 70% siswa berada dalam kategori tinggi dan sangat tinggi, sementara tidak ada lagi siswa yang berada dalam kategori rendah maupun sangat rendah.

DAFTAR PUSTAKA

- Desi Pristiwanti, Dkk(2022). *Pengertian Pendidikan. Jurnal Pendidikan Dan Konseling* Volume 4 Nomor 6 Tahun 2022 E-ISSN: 2685-936X Dan P-ISSN: 2685-9351 Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai (Vol. 4). Retrieved <http://Repo.lain->
- Fadilah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, A. D., Rizki Nurzakiyah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, K. D., Atha Kanya STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, N. D., & Setiawan, U. (2023.). *Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. Journal Of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Garwan, S., & Jusnita, N. (2020). *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan Word Search Game Di Siswa Kelas VIII Smpn 4 Kota Ternate*. 18(1).
- Listiani, E., Dkk. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Media Puzzle Maker Kelas V SD Khadijah 3 Surabaya*. Indonesian Research Journal on Education e-ISSN: 2775 – 8672, p-ISSN: 2775 – 9482 Volume 4, Nomor 2 Tahun 2024.
- Pamungkas, P. W. 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>
- Pernantah, P. S. (2020). *Pembelajaran Sejarah Dalam Perspektif Pedagogi Kritis*. Jurnal Pendidikan, 11(1), 49. <https://doi.org/10.31258/Jp.11.1.49-58>
- Purwaningsih, I., Oktariani, O., Hernawati, L., Wardarita, R., & Utami, P. I. (2022). *Pendidikan Sebagai Suatu Sistem*. Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan, 10(1), 21-26.
- Rosidah, K., & Purwono, A. (2022). *Pengaruh Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Word Search Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Muatan IPA Materi Siklus Hidup Di MI Setia Bhakti Trawas*. Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA), 2(2), 191-199.
- Sudirman P, & Pd, M. I. (2024). *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran "Neurosains Dan Multiple Intelligence"*. Pena Persada Kerta Utama
- Sugiono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung Alfabeta
- Wahyuni, M., & Maulidar, S. (2021). *Improving Students Vocabulary Through Word Search Puzzle: A Classroom Action Research*. Assessment, And Evaluation Education, 1(2), 115–121.